

**CARACTERIZACIÓN DEL ESPACIO MENTAL “PROYECCIÓN” A PARTIR DEL
ANÁLISIS DE LAS PAREMIAS FIGURADAS EN LOS RELATOS DE VIDA DE
ESTUDIANTES DEL COLEGIO VIRGINIA GUTIÉRREZ DE PINEDA I.E.D**

LIDIA MARILZE MONROY SAAVEDRA

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN – MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DESARROLLO COGNITIVO,
CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE
BOGOTA D.C. 2010**

**CARACTERIZACIÓN DEL ESPACIO MENTAL “PROYECCIÓN” A PARTIR DEL
ANÁLISIS DE LAS PAREMIAS FIGURADAS EN LOS RELATOS DE VIDA DE
ESTUDIANTES DEL COLEGIO VIRGINIA GUTIÉRREZ DE PINEDA I.E.D**

LIDIA MARILZE MONROY SAAVEDRA

**TUTORES: MAURICIO LORA
SIMEÓN MORENO**

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Educación



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN – MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DESARROLLO COGNITIVO,
CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE
BOGOTÁ D.C. 2010**

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

RECTOR:

P. JOAQUÍN EMILIO SÁNCHEZ

DECANO ACADÉMICO:

ESTEBAN OCAMPO

DIRECTOR DE LA MAESTRÍA:

ESTEBAN OCAMPO

DIRECTOR DE LA LÍNEA:

ELENA MARULANDA

TUTORES DEL PROYECTO:

**MAURICIO LORA
SIMEÓN MORENO**

NOTA DE ADVERTENCIA

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

***Artículo 23, de la Resolución No. 13,
del 6 de julio de 1946, por la cual se reglamenta lo
concerniente a Tesis y Exámenes de grado de la
Pontificia Universidad Javeriana.***

AGRADECIMIENTOS

A Dios por su presencia espiritual

A mi esposo Heyber y a mi hija Mariana por su apoyo y comprensión

A mi madre, hermanos y a toda mi familia por su apoyo en cada etapa de mi vida.

A la línea de investigación en Desarrollo Cognitivo, Creatividad y Aprendizaje en sistemas educativos.

Al profesor Félix Antonio Gómez y a Jaime Parra Rodríguez por su apoyo en los momentos difíciles.

A mi tutor Simeón Moreno por su apoyo incondicional durante todo el proceso.

Al doctor Francisco Ruíz de Mendoza quien desde la distancia me aportó su conocimiento incondicionalmente.

A mis amigos, amigas, colegas y directivos del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D., quienes respaldaron incondicionalmente el proyecto.

A los estudiantes que colaboraron en la fase de intervención e hicieron posible el desarrollo del presente trabajo de investigación.

TABLA DE CONTENIDO

	<i>Pág.</i>
INTRODUCCIÓN	19
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	22
OBJETIVOS.....	23
Objetivo General	23
Objetivos Específicos.....	23
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	24
1.1 Narratividad.....	24
<i>1.1.1 Tipos de narración</i>	<i>28</i>
<i>1.1.2 Partes de la narración.....</i>	<i>29</i>
<i>1.1.3 Elementos de la narración</i>	<i>30</i>
1.2 Gramática del relato	34
<i>1.2.1 Relato de vida o narraciones en primera persona.....</i>	<i>36</i>
1.3 Pensamiento narrativo	38
<i>1.3.1 Características del Pensamiento Narrativo</i>	<i>39</i>
<i>1.3.1.1 Funciones del pensamiento narrativo</i>	<i>42</i>
1.4 La mente literaria	45
1.5 Modelos mentales.....	49
1.6 El modelo de Fauconnier.....	51
1.7 Espacios mentales	53
1.8 Espacio mental “proyección”	55
<i>1.8.1 Dominios cognoscitivos.....</i>	<i>56</i>
<i>1.8.2 Proyección de dominios de experiencias cotidianas.....</i>	<i>59</i>
1.9 Las paremias.....	61
<i>1.9.1 El refrán</i>	<i>63</i>
<i>1.9.2 El Dicho.....</i>	<i>65</i>
<i>1.9.3 El Proverbio</i>	<i>66</i>

1.10 Desarrollo ontogenético de los adolescentes (12 años a 17 años aproximadamente) .	68
2. METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	72
2.1 Tipo de estudio	72
2.2 Caracterización de la población y muestra.....	73
2.3 Fases de la investigación	74
2.4 Instrumentos de investigación.....	77
3. RESULTADOS.....	79
3.1 Resultados prueba exploratoria	79
3.1.1 Comparativo entre grado séptimo y grado once.....	96
3.2 Resultados validación de constructo	97
3.3 Resultados tarea cognitiva.....	100
3.3.1 Comparativo entre grado séptimo y once	117
CONCLUSIONES Y PROSPECTIVAS	119
BIBLIOGRAFÍA.....	125
ANEXOS.....	128

LISTA DE TABLAS

	<i>Pág.</i>
Tabla 1. Mapa conceptual sobre el texto “The Literary Mind” de Mark Turner (1996).....	46
Tabla 2. Semejanzas y diferencias de las concepciones de Jonson-Laird y Norman citados por Rufina Gutiérrez (2004).....	47
Tabla 3. Descripción de la población general objeto de estudio.....	70
Tabla 4. Esquema de la gramática del relato de Thorndyke (1977) aplicada al espacio mental “proyección” de Mark Turner (1986).....	71
Tabla 5. Pregunta 1: ¿Sabes qué es un refrán?.....	75
Tabla 6. Pregunta 2: ¿Sabes qué es un proverbio?.....	76
Tabla 7. Pregunta 3: ¿Sabes qué es un dicho?.....	77

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Fig. 1 Comparativo sobre el concepto de refrán en Grado Séptimo y Grado Once.....	75
Fig. 2 Comparativo sobre el concepto de proverbio en Grado Séptimo y Grado Once.....	76
Fig. 3 Comparativo sobre el concepto de dicho en Grado Séptimo y Grado Once.....	77
Fig. 4 Paremias utilizadas de forma más frecuente por los estudiantes de Grado Séptimo y Grado Once.....	78
Fig. 5 Porcentaje de utilización de las paremias.....	79
Fig. 6 Origen de las paremias.....	80
Fig. 7 Prueba exploratoria – Grado Séptimo.....	81
Fig. 8 Síntesis de la subcategoría: Actante principal	82
Fig. 9 Síntesis de la subcategoría: Actante secundario.....	82
Fig. 10 Síntesis de la subcategoría: Lugar	83
Fig. 11 Síntesis de la subcategoría: Tiempo.....	84
Fig. 12 Síntesis de la subcategoría: Exhortación Literal o Figurada.....	85
Fig. 13 Síntesis de la subcategoría: Exhortación Literal o Figurada.....	86
Fig. 14 Síntesis de la categoría: Solución.....	87
Fig. 15 Prueba exploratoria – Grado Séptimo.....	88
Fig. 16 Síntesis de la subcategoría: Actante principal.....	89
Fig. 17 Síntesis de la subcategoría: Tiempo.....	90
Fig. 18 Síntesis de la subcategoría: Exhortación.....	91
Fig. 19 Síntesis de la categoría: Solución.....	92

Fig. 20 Grado de comprensión de las paremias en estudiantes de grado séptimo y once.....	94
Fig. 21 Grado de comprensión de las paremias en estudiantes de grado séptimo y once.....	95
Fig. 22 Grado de comprensión de las paremias en estudiantes de grado séptimo y once.....	95
Fig. 23 Tarea cognitiva grado séptimo.....	103
Fig. 24 Síntesis subcategoría: Actante principal.....	104
Fig. 25 Síntesis subcategoría: Actante secundario.....	105
Fig. 26 Síntesis subcategoría: Lugar.....	105
Fig. 27 Síntesis subcategoría: Tiempo.....	106
Fig. 28 Síntesis subcategoría: Exhortación.....	107
Fig. 29 Síntesis subcategoría: Evento.....	107
Fig. 30 Síntesis categoría: Solución.....	108
Fig. 31 Tarea cognitiva grado once.....	108
Fig. 32 Síntesis subcategoría: Actante principal.....	109
Fig. 33 Síntesis subcategoría: Actante secundario.....	110
Fig. 34 Síntesis subcategoría: Lugar.....	110
Fig. 35 Síntesis subcategoría: Exhortación.....	111
Fig. 36 Síntesis subcategoría: Objetos.....	112
Fig. 37 Síntesis subcategoría: Actante secundario.....	113

LISTA DE CUADROS

	<i>Pág.</i>
Cuadro 1. Macro-esquema de la narración fundamentado en la gramática de la narración de Thorndyke (1977) por Ruíz de Mendoza (1994: p. 117).....	32
Cuadro 2. Diferencias entre el Pensamiento Paradigmático y Narrativo según Bruner (1997).....	37
Cuadro. 3 Mapa conceptual sobre el texto “The Literary Mind” de Mark Turner (1996).....	42
Cuadro 4. Proyección del domino fuente al dominio meta según Fauconnier y Turner citados por Martínez Rebollar (2003).....	53
Cuadro 5. Modelo multidominios según Turner y Fauconnier y ejemplificado por Lino Martínez Rebollar (2003).....	55
Cuadro 6. Características del desarrollo del adolescente según Puyuelo (2005) y Espejo (1986).....	66
Cuadro 7. Cuadro comparativo del desglose de las paremias de grado séptimo y once.....	97
Cuadro 8. Cuadro comparativo del desglose de las paremias de grado séptimo y once.....	99
Cuadro 9. Cuadro comparativo del desglose de las paremias de grado séptimo y once.....	101

LISTA DE ANEXOS

- **Anexo 1.** Listado de paremias.....129
- **Anexo 2.** Formato Prueba piloto..... 133
- **Anexo 3.** Validación de constructo.....136
- **Anexo 4.** Formato Tarea cognitiva.....138
- **Anexo 5.** Matriz prueba exploratoria.....140
- **Anexo 6.** Matriz de análisis tarea cognitiva.....157

INTRODUCCIÓN

La ávida necesidad de entender el funcionamiento de la mente humana, durante años ha sido una preocupación en el plano de las Ciencias Cognitivas que ha involucrado diferentes profesionales del conocimiento: antropólogos, psicólogos, docentes, investigadores, etc., quienes han tratado de dar respuesta a la relación mente – cuerpo y a la asimilación de la mente como una computadora. Sin embargo, entender la forma en que dichos procesos de la imaginación se articulan dentro de la narratividad, aún es una tarea difícil de interpretar.

Esta investigación pretende describir algunas características sobre cómo se establece el espacio mental proyección en los relatos de vida de los estudiantes a través de las paremias; según las premisas del autor Mark Turner (1996) sobre la relación *historia* y *proyección*; aportando así a la línea de Cognición, creatividad y aprendizaje en sistemas educativos; un primer eslabón para la investigación referente a los espacios mentales y de proyección. Para alcanzar este objetivo, se diseñaron y aplicaron instrumentos como una prueba piloto, una validación de constructo y una tarea cognitiva, las cuales aportaron al análisis de la información tomada de la población objeto de estudio. Dicha investigación se desarrolló en un grupo de 8 estudiantes del grado séptimo entre los 12 y 13 años y 8 estudiantes de grado once, entre los 16 y 17 años de edad, respectivamente.

El presente informe de investigación se subdivide en los siguientes capítulos: El primero hace referencia a la fundamentación teórica, apartado en el cual se establece el soporte que estructura el proyecto en cuanto a narratividad, gramática del relato, pensamiento narrativo, la mente literaria, modelos mentales, modelo de Fauconnier, espacio mental “proyección” y las paremias. Se reseñaron obras y autores que han trabajado sobre el funcionamiento del pensamiento narrativo como instrumento mediador entre la mente y el lenguaje. En primer lugar, está la contextualización de la narratividad y su incidencia en el pensamiento narrativo en donde se explica cómo la narración permite comprender las experiencias humanas, a través de diversas herramientas que materializan el pensamiento humano, como lo es una paremia.

Retomando lo anteriormente expuesto, Bruner (1990) define que la meta central de la narración es descubrir y describir formalmente los significados que los seres humanos crean a partir de sus encuentros con el mundo, para proponer hipótesis de los procesos de construcción de significado en que se basaban, ya que según la psicología popular, la relación entre lo que se hace y lo que se dice es, en el proceder normal de la vida, y de una u otra forma es interpretable para el entendimiento humano. Entonces, las causas de la acción humana son la cultura y la búsqueda de significados dentro de la cultura. La cultura cuenta con los sistemas simbólicos que son los que le permiten al individuo plasmar los estados intencionales y ser traducibles al lenguaje cotidiano. Por tal razón, se busca desarrollar en el educando habilidades lingüísticas que le permitan interpretar aquellos significados según su saber cultural.

Luego se establece cómo funciona, dentro de la mente literaria, el espacio mental proyección y sus expresiones dentro de los dominios cognoscitivos denominados: dominio fuente, dominio genérico, dominio de mezclaje y dominio meta, establecidos particularmente por los autores: Guilles Fauconier y Mark Turner citados por Martínez (2003). Para Turner (1996), la “historia” es una proyección de la vida cotidiana, que busca, a través de las paremias, enseñar al lector a ser prudente en cuanto a sus decisiones y comentarios; es importante hacer una aproximación al campo educativo; analizando el proceso y la trascendencia que dichas historias, del argot popular, se entretajan en su producción mental y por ende, en su interrelación con el otro.

Por último, se describe cómo actúa dicho espacio mental en las proyecciones de experiencia de lo cotidiano en los relatos de vida de 8 estudiantes de grado séptimo entre los 12 y 13 años de edad y 8 estudiantes de grado once entre los 16 y 17 años de edad; del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda de la jornada tarde. Esta institución educativa está ubicada en la localidad once (Suba) de la ciudad de Bogotá. El segundo capítulo corresponde a la metodología y diseño de la investigación; en este sentido, este trabajo sigue la metodología descriptiva-interpretativa que busca explorar fenómenos sociales específicos, a través del análisis de situaciones y eventos desarrollados en un entorno cultural en particular, en el cual se da cuenta de la forma cómo se abordó la investigación, el tipo de estudio, caracterización de la población y muestra, fases de la investigación e instrumentos de investigación. Por tal razón, el tipo de

estudio en que se fundamenta este trabajo de investigación es consistente con la metodología que propone Sampieri (2004) en donde se estipula que esta clase de investigación puede ser exploratoria, descriptiva, inductiva, cercana a los datos y no generalizable, además se caracteriza por usar técnicas cualitativas como lo son los estudios observacionales y el análisis de contenido, entre otros. Este tipo de investigación se interesa más por la calidad y no por la cantidad, y es allí donde el investigador se introduce dentro de las situaciones de investigación y participa en ellas; adicionalmente la metodología descriptiva-interpretativa está enfocada a describir operaciones cognoscitivas y sus productos -situaciones y eventos-. Cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno determinado; en este caso, el análisis de un espacio mental proyección y su puesta en escena en un ámbito social: los relatos de vida, a través de la interpretación de paremias.

El tercer capítulo es el encargado de mostrar los resultados arrojados por cada uno de los instrumentos aplicados a la muestra objeto de estudio; el cuarto capítulo corresponde a las conclusiones y prospectivas del proyecto. Seguidamente, está el quinto capítulo que corresponde a la bibliografía, apartado en el cual se establecen las referencias de teóricos que soportan la investigación y por último se encuentran los anexos.

Dentro de esta investigación no se encontraron antecedentes de estudios pertinentes al objeto principal de esta investigación, que permitieran reseñar un estado del arte en cuanto a las características fundamentales referentes al espacio mental “proyección”; por ello este trabajo es un pequeño esbozo para cimentar investigaciones futuras sobre los diferentes espacios y patrones mentales expuestos por el autor Mark Turner (1996) en Colombia.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son las características cognitivas que emergen en los estudiantes de grado séptimo y once cuando realizan la proyección de una paremia en un relato de vida?

OBJETIVOS

Objetivo General

Caracterizar la estructura que adopta el espacio mental proyección en los relatos de vida de 8 estudiantes de grado séptimo y su diferencia con relación a los relatos de vida de 8 estudiantes de grado once, pertenecientes a la jornada tarde del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D., a través del análisis de paremias.

Objetivos Específicos

- Revisar las principales teorías que dan cuenta del funcionamiento del mecanismo cognitivo del espacio mental “proyección” en los relatos de vida, a través del análisis de paremias.
- Determinar las características del espacio mental “proyección”, a través del análisis de los relatos de vida de los estudiantes, a partir de unas paremias frecuentemente usadas por ellos.
- Establecer la tarea cognitiva que le permite a los estudiantes proyectar fácilmente las paremias en sus relatos de vida.
- Especificar las diferencias existentes en cuanto al desarrollo del pensamiento y lenguaje con relación al factor edad y sexo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Narratividad

En este aparte se analizarán los aspectos concernientes a la narración, sus tipos, partes, elementos y demás características que la clasifican como un género literario; aunque se referenciarán las concepciones de diversos autores, se dará relevancia a Bruner como gestor del pensamiento narrativo en los relatos y la psicología social a manera de componente universal y transformador del lenguaje. La narratividad, por su parte, es considerada como una característica propia del ser humano que da cuenta de su realidad psíquica y de los procesos mentales que permiten caracterizar la manera como la interpretamos y como participamos de ella; es la habilidad con la que no cuentan los ordenadores y sistemas computacionales.

La narratividad no es solamente un proceso en el nivel lingüístico, sino que ésta hace referencia a representaciones que tiene el ser humano en la mente de cosas ausentes, creaciones hechas por sí mismo o aspectos que parecen novedosos para su ser. De otro lado, la concepción de narratividad proviene de las historias que cuentan lo que le pasó a alguien o a un grupo de personas pertenecientes a una comunidad; los cuentos de la infancia narrados por los abuelos, las leyendas que describen vivencias, creencias y costumbres de diversos pueblos; las fábulas que pretenden moralizar los vicios y costumbres del ser humano a través de la personificación de los seres humanos en animales; las parábolas que buscan dejar mensajes intrínsecos mediante un lenguaje metafórico; las paremias que pretenden sentenciar los comportamientos inadecuados de los seres humanos, etc., son ejemplos que demuestran el carácter universal de las narraciones.

Por tal razón, entender el papel de la narratividad, hace que muchos interrogantes que posee el hombre sobre el origen de sí mismo, la naturaleza, el cosmos y los dioses, sean suplidos, de alguna manera por el relato, para soportar su existencia en el mundo. Por su parte, las ciencias cognitivas han intentado explicar el desarrollo del pensamiento desde varios enfoques; algunas tendencias computacionales se preocupan por estudiar el pensamiento paradigmático; otras corrientes no computacionales, se ocupan del pensamiento narrativo y argumentan que es la modalidad de pensamiento que primero aparece en el ser humano. Siguiendo con lo

anteriormente expuesto desde la filogenia, (Calvin y Bickerton citados por Villarroya, 2007: p. 1)), plantean cómo “el origen del lenguaje se dio en dos etapas que llevaron a la construcción de formas sintácticas universales”:

El lenguaje humano se desarrolló en dos etapas. Primero apareció un protolenguaje, que consistió en la utilización de símbolos sin estructura; luego, mucho tiempo después, apareció la sintaxis. La aparición del protolenguaje no precisó de mecanismos cognitivos diferentes a los que ya disponían nuestros antepasados, y fue seleccionado por la necesidad de comunicarse entre individuos de una especie que estaba sujeta a muchos depredadores en un clima seco, donde la alimentación era pobre y distribuida en amplios territorios. La sintaxis apareció cuando el cerebro dispuso de bastantes neuronas «libres», es decir, no dedicadas a funciones específicas. [...] (Villarroya, 2007: p.1)

La sintaxis, como una de las propiedades del lenguaje, permite construir de forma coherente, las estructuras argumentales que justifican nuestras acciones en un medio circundante, además permite evidenciar todas las relaciones que se pueden establecer entre las categorías gramaticales como lo son: el verbo, los objetos, los complementos y los sujetos activos o pasivos. Según Barthes (2008), dicha estructura es una primera forma de organización narrativa:

Aunque dispongan en el relato de significantes originales (a menudo muy complejos), descubrimos, en él, agrandadas y transformadas a su medida, a las principales categorías del verbo: los tiempos, los aspectos, los modos, las personas; además, los «sujetos» mismos opuestos a los predicados verbales no dejan de someterse al modelo oracional: la tipología actancial propuesta por A. J. Greimas descubre en la multitud de personajes del relato las funciones elementales del análisis gramatical. (Barthes, 2008: p. 8)

Asimismo, Bruner (1990: p.28) sostiene que “la cultura es el producto entre la interacción de sistemas simbólicos y el lenguaje, usados como herramientas comunales para construir significados claramente aceptados por los miembros de una comunidad”. A partir de dicho estudio, la psicología se ve involucrada en el análisis de su disciplina en contextos culturales, afirmando que para ser partícipes del mundo en el cual estamos inmersos tenemos que adaptarnos al sistema general que involucra una cultura en particular. Complementando lo anterior, Carretero (1998, p. 160), afirma que “[...] Contar historias es algo connatural al ser humano, es parte de nuestra dotación innata y por eso aparece en todos los contextos, por muy ligeros de equipaje que nos hallemos y por pocas enseñanzas que hayamos recibido”. Enseñar de padre a hijo, unos valores determinados hace que la historia mantenga en sí una universalidad, es decir una esencia cultural.

Adicionalmente, para Bruner (1987) los relatos son una fuente de información imprescindible para caracterizar una cultura a través de modelos narrativos que están a disposición de los individuos, aportando a la descripción de su vida en particular o de su entorno; dichos relatos pueden tener desenlaces de diversa índole, siendo o no comprensibles para el entendimiento humano; en cambio los argumentos teóricos son solamente verdaderos o falsos, ya que son comprobables mediante la ciencia. Es claro que, aunque el ser humano posea amplios conocimientos sobre el funcionamiento del razonamiento lógico y científico, no sucede lo mismo con la elaboración de los relatos, ya que la falta de conocimiento de una estructura narrativa particular que generalice todas las producciones textuales, hace que un relato deba construirse a partir de dos panoramas simultáneamente: la acción y la conciencia según lo establece Bruner (1987).

El primero, es decir el de la acción, está constituido, como aduce Bruner (1987: p.31) por “un agente, intención o meta, situación, instrumento”; que puede compararse con una “gramática del relato”. El segundo, es el panorama de la conciencia: que involucra a “los que saben, piensan o sienten, o dejan de saber, pensar o sentir, son los que intervienen en la acción”. Estos dos panoramas se diferencian pero a la vez se relacionan como en el momento en que “[...] Edipo comparte el lecho con Yocasta, antes de enterarse, por el mensajero, que Yocasta es su madre y después de enterarse que lo era”. (Bruner, 1987: p. 31). Pensar en el efecto que produce un texto determinado en el individuo, es una de las tareas más complejas de las ciencias cognitivas, ya que

se busca fuertemente ligar el pensamiento del ser humano con la acción, es decir descubrir ese universo paralelo entre la mente y el cuerpo.

Siguiendo con lo anteriormente expuesto por Bruner (1987), Carretero (1998) sostiene que la primera forma de conocimiento consiste en las historias que contamos y nos cuentan; además argumenta que el relato, como forma narrativa, aparece en todos los momentos históricos y sociales de la humanidad. En general, hablar de la producción e interpretación de relatos, involucra necesariamente remontarse a la cultura ancestral de diversas comunidades, en donde dejar un legado de la historia, las luchas y sufrimientos de dicha comunidad; recae en el testimonio de los participantes de dicha época, el cual es transmitido de generación en generación. Relatar historias, anécdotas, leyendas y mitos de diversos pueblos, se ha constituido en una forma de enmarcar la historia y entender cómo se ha transformado una comunidad. La narración está presente en todas las circunstancias de la vida, tal y como lo manifiesta Barthes (2008: p.65) “[...] El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habrá jamás en parte alguna un pueblo sin relatos [...]”.

Complementado lo anterior, Bruner (1990) también señala que los individuos no tienen una experiencia directa con el mundo, sino que la significación de esas experiencias, tiene relación con las interpretaciones que se hacen al respecto. “Dicha connotación no involucra únicamente los actos de significación del individuo, sino que es la interjección entre una mente individual o privada y un contexto o codificación social” (Bruner, 1990: p.29). De una u otra manera, al construir significados, se interpreta una experiencia en presencia de “otro”; para concluir algo sobre un fenómeno que está pasando o que ha pasado en un espacio y tiempo, se requiere leer la mente de ese “otro”, a través de una normatividad o convenciones culturalmente estipuladas para entender la idea que se pretende expresar. Según Turner (1996):

La historia, como una actividad mental, es similarmente constante y sin reconocimiento, y más importante que una historia en particular. [...] Las historias clásicas que conocemos

mejor son pequeñas historias de eventos en el espacio: El viento sopla las nubes a través del firmamento, un niño arroja una piedra, la madre sirve la leche en un vaso, una ballena nada en el agua. Estas historias constituyen nuestro mundo y son completamente inmersas, -no nos podemos resistir a ver la pelota en el juego de tenis. Nuestra experiencia como adultos, de hecho, revuelve la vertida de una bebida en un vaso, llevándola a mirar el pájaro volar, mirar el avión descender, etc. (Turner, 1996: p. 13)¹

Finalmente cabe resaltar que la narración, como producción cultural, está inmersa en la cotidianidad del ser humano, haciendo que la historia se prolongue de generación en generación, por las características sociales que envuelven al individuo en un contexto social.

1.1.1 Tipos de narración

Se han visto hasta ahora, las generalidades de la narración como una estructura compleja por su simbolismo y su trascendencia cultural en las sociedades de todas las épocas; ahora se advierte sobre los tipos de narración presentes en el género literario. Por su parte, la narración puede ser de carácter *real o ficticio*. Cuando la narración describe hechos, sucesos y actores que pueden ser verídicos, se aduce que su naturaleza es real; pero si por el contrario, los acontecimientos, actores y las acciones son imaginarios o mezcla entre la realidad y la fantasía, se consideran como narraciones de ficción. La narrativa de ficción utiliza elementos de la realidad que funcionan de cierta manera social y los relaciona con aspectos, que aunque se sabe que son imaginarios, adquieren relevancia por su participación en los textos narrativos.

Es por ello, que en los cuentos de hadas, las fábulas, etc., se utilizan elementos que de una u otra forma, ayudan a solucionar o son los partícipes directos en el desarrollo del problema; animales que hablan, objetos reales o fantasmagóricos que tienen vida, entre otros; son ejemplos claros de la naturaleza artificial de las narraciones. Por su parte, la capacidad para crear mundos

¹ Traducción de la investigadora

posibles, es una característica de los relatos de ficción; aunque las mentiras o falsos testimonios bien elaborados pueden constituirse en relatos de ficción (para quien los dice como para quien los escucha), creer en narraciones fantásticas como: “Caperucita Roja”, “La bella durmiente”, entre otras, hace que las narraciones fantásticas tengan aceptación en el lector.

Al mismo tiempo, Jack Goody (cf. 1999 citado por Contursi y Ferro (2000: p. 14-15)) afirma que la narrativa, entendida como “largas secuencias con un valor simbólico dentro de una sociedad, en nuestra cultura, están íntimamente relacionadas con la alfabetización”; por ello puede manifestarse que las narraciones, en las sociedades occidentales, se presentan de forma oral y escrita por su creciente dominio del paso de la oralidad a la escritura. Finalizando este aparte, se puede sintetizar, que a partir del análisis de los tipos de narraciones, la producción y adaptación de mundos posibles y la combinación con la realidad; todos estos factores mezclados, hacen que la producción de textos sea más compleja y rica en contenidos por su variedad. Es por ello, que a continuación se analizarán las partes propias de la narración, presentes en la superestructura de su construcción.

1.1.2 Partes de la narración

Se puede afirmar que, desde Aristóteles, todo texto narrativo presenta tres partes fundamentales denominadas: *inicio*, *nudo* y *desenlace*. El *inicio* es donde se hace la presentación del marco general: personajes, ambiente y la situación inicial que se muestra estable, la segunda parte está constituida por el *nudo o clímax* que es la parte donde se inicia el problema de la historia, es allí donde los personajes empiezan a vivenciar las vicisitudes de la vida en busca de soluciones al problema que ha generado desequilibrio y por último se encuentra el *desenlace o final* que es la parte que involucra la resolución del conflicto y es allí donde se genera la “*moraleja*” denominada por Contursi (2000), como mecanismo de reflexión del actuar humano.

Dentro de la diversidad de la narración y su estructura de análisis, es necesario discriminar cada uno de sus elementos constitutivos para entender a fondo el papel de las microestructuras (elementos) en la macroestructura general (narración), por ello se ha retomado

el texto de María Eugenia Contursi y Fabiola Ferró (2000), como referente teórico para dicho análisis. Posteriormente se analizarán los elementos constitutivos de la narración que son eje motor para analizar la microestructura de toda narración.

1.1.3 Elementos de la narración

Para Contursi y Ferro (2000), la narración presenta una serie de elementos que categorizan su estructura interna; dichos constituyentes, involucran una serie de actores que sufren cambios a través del tiempo y utilizan el lenguaje como mecanismo de mediación social y cognitiva. Adicionalmente afirman que una historia es como una fábula constituida por una serie de acontecimientos que les suceden a unos actores o agentes, de forma lógica y cronológica. Las autoras citadas sostienen que:

También se afirma en el texto que los elementos narrativos son: la sucesión de eventos, la unidad temática (por lo menos un actor sujeto), los predicados que indiquen transformación, un proceso transformacional de unidad de acción compuesto por una situación final –que permite precisar la temporalidad de la sucesión de eventos-, la causalidad narrativa (la tensión de la puesta en intriga, que domina el proceso transformacional o acción), y la evaluación o moraleja. (Contursi y Ferro, 2000 p: 12-28).

Equivalentemente, Contursi y Ferro (2000), aseguran que la narración es comprendida como una modalidad fundamental del funcionamiento cognitivo, ya que no sólo usa el lenguaje como forma de simbolismo sino que también lo adecua a un plano social, para ser interpretado por los individuos inmersos en una cultura, sosteniendo también que:

Tanto en la vida cotidiana como en los espacios de saber reconocidos por las instituciones académicas, la narración está presente, al menos, como forma estructuradora del conocimiento, de la inteligibilidad y como productora de sentidos, en tanto el discurso

narrativo es el soporte del plano de la expresión, como sostiene Eco. (Contursi y Ferro, 2000: p. 101)

Adicional a lo anterior, se suma que Contursi y Ferro (2000) establecen que es evidente que la narrativa sea una práctica socialmente simbólica, ya que sólo puede tener significación mediante la interacción de códigos lingüísticamente aceptados por una comunidad determinada. Además, también reconoce la existencia de diversos contextos sociales, culturales e históricos en donde la narración tiene una relación directa con el sujeto, haciéndose partícipe de un fenómeno comunicacional a través del lenguaje.

Asimismo, Contursi y Ferro (2000) manifiestan que aunque la narración se pueda concebir de diversas maneras, posee elementos similares que permiten la organización del pensamiento en un texto narrativo, como lo son: el narrador, la historia, los acontecimientos, los actores y el código.

- **El narrador:** Es un elemento indispensable en la narración para darle sentido lógico a la misma; puede presentarse en primera persona, en el caso de la autobiografía; o el más usual es el de tercera persona, en donde expone su punto de vista, asumiendo una postura determinada frente a las situaciones que complejizan a los personajes, ya que posee conocimiento de los hechos que son relevantes en la historia. Según Contursi y Ferro (2000):

El narrador es el que se encarga de relatar la historia, introducir a los personajes, describir los acontecimientos desde un punto de vista particular haciendo que el relato adquiera un significado global y una estructura particular y por último, situar la historia en un espacio y tiempo determinados. Es también quien puede dar cuenta de cómo los personajes perciben o asumen ciertas acciones, convirtiéndose así en un focalizador de ese personaje. Eso quiere decir que aunque hayan digresiones o saltos temporales, la historia se sostiene. (Contursi y Ferro, 2000: p. 51)

Existen dos tipos de narradores: El primero es el *narrador-personaje* quien es la persona que vive la acción y relata lo que sucede y la sitúa en un tiempo y espacio determinado y el segundo es el *narrador externo* quien opta por hablar de las experiencias de otros, también situando los eventos en un marco determinado. Adicionalmente, en un relato puede existir más de un narrador, lo que le permite a la historia adquirir diversos tipos de perspectivas. Según Contursi y Ferro (2000) existen otras dos categorías de narrador que tiene que ver con el punto de vista que adopte, en relación con los acontecimientos relatados:

- **El omnisciente y el testigo.** El primero tiene un conocimiento total de la fábula, o sea que sabe los acontecimientos que ocurren lógicamente y cronológicamente y además puede dar cuenta de los estados mentales de los personajes, incluso conoce sus sentimientos; mientras que el segundo solamente posee un conocimiento parcial, ya que explica las acciones que ejecutan los personajes pero no la vida interna. (Contursi y Ferro, 2000: p. 51)
- **La historia:** En el relato, es el conjunto de sucesos que se narran, “es la sustancia del contenido, procede de una manera lineal desde un momento inicial hacia un momento final”. (Contursi, 2000: p. 35). Es un compendio de acontecimientos desarrollados cronológicamente en un tiempo y espacio determinados aunque la presentación de los sucesos pueden variar de acuerdo a la intención del autor. Existe claramente una distinción entre la fábula y la trama, según estas autoras. En primer lugar, según Contursi (2000: p. 34), “la fábula procede de manera lineal desde un momento inicial (Tiempo 1) hasta un tiempo final (Tiempo X)”.

También estas autoras, sostienen que la trama representa una forma particular, ya que puede involucrar dos grandes categorías el orden en que suceden los eventos denominados “anacronías narrativas”: la prolepsis es la proyección del evento hacia delante para evocar un suceso por anticipado (anticipaciones) y la analepsis, que

surte el efecto contrario, es decir que evoca un recuerdo anterior, es decir que realiza una mirada hacia atrás (retrospección) para elaborar el relato. Dichas anacronías narrativas pueden presentarse en cualquier nódulo de la trama; en el inicio, nudo y/o desenlace. (Contursi y Ferro, 2000: p. 43)

- **Los acontecimientos:** Según Gómez, Félix et al. (2004)², los acontecimientos son causados por los personajes, los cuales transcurren de forma física y mental consecutivamente:

Los acontecimientos son concebidos como la transición de un estado a otro y son causados o padecidos por los actores como resultado de las acciones que se realizan. En tal sentido, los acontecimientos ocurren simultáneamente en el plano de los hechos y en el de la conciencia de los actores. (Gómez et al., 2004: p. 17-18)

- **Los actores o actantes:** Este término ha tenido diversas variaciones en su composición, los personajes denominados seres animados o inanimados, han sido reemplazados por el término “actor”, ya que tiene una presencia tanto física como psicológica dentro de la narración. Pero a partir del modelo actancial de Greimas (1982) citado por Contursi y Ferro (2000: p. 86), se ha encontrado que el actor tiene mayor relación con la acción que desempeña, denominándose a sí como “actante” y puede encontrarse en diversas formas como: sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante y oponente.
- **Código:** Es el sistema formal de reglas y normas que estipulan el entendimiento del lenguaje a través de la lengua; a partir de él, el emisor envía el mensaje y el receptor lo codifica y lo interpreta. El código utilizado por los personajes; puede ser de tipo

² Gómez, Félix A. et al. (2004). “Procesos cognitivos creativos que subyacen a la producción de narrativa de ficción”. Tesis maestría, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

verbal (oral y/o escrito), *visual* (tiras cómicas, onomatopeyas), icónico, gestual, entre otros.

- **El tiempo:** La narración se organiza en torno a un eje temporal. Relatar o narrar historias es divulgar acontecimientos o hechos que han ocurrido en un tiempo anterior al momento en que se produce la enunciación o anticiparse a un suceso que aún se encuentra en el futuro. Esto es válido para todo tipo de narraciones: periodísticas, históricas, biográficas, literarias y cotidianas. Marín (2000), afirma que:

[...] Todo relato pone en juego dos temporalidades: la situación narrada y la que se deriva del acto narrativo en sí. Hay un tiempo que dura la sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos que el relato narra y un tiempo que requiere el espectador para recorrer la secuencia de significantes que constituyen la narración. (Marín, 2000: p. 87)

Finalmente, es claro ver que en toda narración se pueden distinguir los siguientes elementos: el narrador o persona que cuenta la historia, los personajes, la acción o serie de acontecimientos que se relatan, y el espacio y tiempo en el que estos ocurren. Es por ello que precisar sobre su pertinencia en el momento de analizar textos, también permite entender lo incomprendido en la complejidad de la narración.

1.2 Gramática del relato

Dentro de la evolución del género narrativo, el siglo XX tuvo la presencia de diversos autores que se dedicaron a estudiar la estructura interna del relato; entre ellos se pueden nombrar a Propp (1928), Genette (1962, 1972), Barthes (1966), Todorov (1966), Greimas (1966), Rumelhart (1975), Thorndyke (1977), Mandle y Johnson (1977), Stein y Glenn (1979), entre otros; quienes encuentran que el texto tiene una organización específica que está compuesta por reglas que le dan una coherencia global; es decir que permite que el oyente pueda entender los diversos sucesos o episodios de una historia.

Dentro del estudio de las gramáticas del relato, el lenguaje tiene un papel protagónico, ya que es el responsable de organizar y mediar la experiencia individual dentro de un entorno real y obviamente social; pero dicha transformación al plano textual es más compleja en la medida que cuando escribimos debemos, demostrar con palabras aquello que está oculto en nuestro “yo” interno. Por el planteamiento de dichas dificultades, Ruíz de Mendoza (1994: p. 114) afirma que “[...] Podemos pensar, por tanto, que la función comunicativa es esencialmente procedimental. Si esto es así, no podemos hablar de esquemas interpersonales y textuales, sino más bien, como hemos venido haciendo, de «procedimientos» interpersonales y textuales”. Por tal razón, el autor establece las diferencias entre los “macro-esquemas” y los “micro-esquemas”:

Los primeros son objetos conceptuales con variables abiertas que se completan según lo exijan las necesidades del discurso. [...] Lo que hemos denominado macro-esquemas son esquemas genéricos de tipo organizativo en los que se inserta cualquier ordenación micro-esquemática estereotipada... Sin embargo, podemos proponer para su consideración dos ejemplos de estructura macro-esquemática: las gramáticas de la narración que son consistentes con el procesamiento textual y los módulos cognitivos de planes + objetivos que involucran la inteligencia artificial (Schank y Abelson (1977)) (Ruíz de Mendoza, 1994: p. 115- 117)

Según Ruíz de Mendoza (1994: p. 117), estos módulos se pueden concebir como una unidad debido a que el comportamiento humano se puede conceptualizar en torno a objetivos; por ello la gramática de la narración de Thorndyke, permite esquematizar la estructura de los relatos, acomodando la información (explícita e implícitamente) en función de los objetivos propuestos por el texto:

1. **Marco:** está compuesto por los personajes, el lugar y el tiempo
2. **Tema:** se subdivide en uno o más acontecimientos y un objetivo global

3. **Trama:** consta de episodios que se componen de sub-objetivos, intentos de solución y consecución.
4. **Solución:** Se da respuesta al objetivo global; dicho esquema aparece a continuación referenciado en el Cuadro 1.

Cuadro 1. Macro-esquema de la narración fundamentado en la gramática de la narración de Thorndyke (1977) por Ruíz de Mendoza (1994: p. 117)



Teniendo en cuenta que en este trabajo de investigación se busca que el estudiante transforme un texto narrativo (paremia) en un relato de vida que se proyecte a su cotidianidad; el modelo de la gramática de la narración de Thorndyke (1977), es el esquema ideal ya que el relato de vida está conformado por una estructura episódica que permitiría hallar las correlaciones desde el contenido de la paremia hasta el plano de la cotidianidad. Desde el punto de vista de las proyecciones selectivas y lo afirmado por Martínez Rebollar (2003), se puede decir que la paremia selecciona ciertos aspectos de la vida del sujeto que son relevantes para él y les busca correlato en una narración que sigue una estructura como la anteriormente expuesta.

1.2.1 Relato de vida o narraciones en primera persona

En la actualidad, los relatos de experiencias, las crónicas y las historias de vida son estructuras muy utilizadas para entender el accionar del ser humano, ya que mediante la fragmentación del texto, se pueden dilucidar aspectos relevantes del individuo, objeto de estudio. Las narraciones humanas presentan diferentes matices de la vida cotidiana; según Rey et al. (2000), esta clase de narración presenta diversas formas de representación según sea su intención comunicativa, por ejemplo existe: la historia de vida, el relato de vida, la autobiografía, el diario o memoria, entre otros. Para Mallimaci (2006: p. 1), los estudios biográficos y las historias de

vida utilizados como: método, enfoque, instrumento de investigación, estudio de caso, han mostrado claramente la importancia del relato, como fenómeno histórico cultural; adicional a ello, el autor establece la diferencia entre historia de vida y relato de vida:

Quizás sea importante remarcar una diferencia entre “*life history*” y “*life story*”; la ‘historia de vida’ y el ‘relato de vida’. La primera investiga sobre un individuo determinado donde se incluye su propio relato y es complementado por el investigador con otros documentos. Se basa en un amplio recorrido en la vida de una persona donde los hechos cronológicos son el hilo conductor. En cambio, “*life story*” o el “relato de vida”, es una reflexión de lo social a partir de un relato personal. Por eso se sustenta en la subjetividad y la experiencia del individuo, no teniendo que ser este último una persona especial, ya que sólo basta con ser parte de la sociedad a la cual se estudia. (Mallimaci, 2006: p.2)

En este proyecto de investigación se hace alusión al relato de vida como experiencia particular del ser humano, ya que sólo se toma una porción o situación particular a partir de la reflexión que le produce la interpretación de una narración, siendo catalogada por Turner (1996) como “historia” o por Contursi (2000) como “fábula”. Por su parte, para Rey et al. (2000) el relato de vida se define como:

Un texto narrativo cuyo propósito es compartir una emoción, una experiencia personal o situaciones vividas intensamente durante un momento de la vida. Para hacer la narración, el autor busca en su memoria, en sus recuerdos. El texto es producido entonces algún tiempo después de haber sucedido los hechos narrados. Es un relato en primera persona: YO es el narrador y el objeto de la narración: se trata de un relato donde el “yo” está implicado, donde el sujeto se ve a sí mismo y sobre lo que ha pensado, sentido o hecho. (Rey et al., 2000: p. 13).

A modo de conclusión, se puede decir que el relato de vida es una fuente inagotable de información que permite, de una u otra manera, reconocer el interior de un individuo, y como ese individuo opera en una cultura y en una sociedad, es importante entender su relación consigo mismo y con su comunidad; tal y como lo manifiesta Bruner (1987):

Vivimos en un mar de relatos y como el pez que según el proverbio será el último en descubrir el agua, tenemos nuestras propias dificultades para entender en qué consiste nadar entre relatos. No es que carezcamos de competencia para crear nuestras explicaciones narrativas de la realidad; ni mucho menos. Si algo somos, es demasiado expertos. Nuestro problema, más bien, es obtener conciencia de lo que hacemos tan fácilmente”. (Bruner, 1987: p. 166).

Entender cómo sucede un hecho particular es información propia y precisa de quien lo vive; quién mejor puede expresar sus ideas, sentimientos y emociones, sino aquella persona que las ha experimentado; por ello en la producción de relatos se debe tener presente ese mecanismo que Bruner establece como pensamiento narrativo; el cual es el manifiesto del pensamiento en la voz de la experiencia. El siguiente apartado se enfocará básicamente en la concepción del pensamiento narrativo según Bruner (1987), sus características y funciones en la interpretación de los significados que son producidos por la mente humana.

1.3 Pensamiento narrativo

En primera instancia, Bruner (1987: p. 23) concibe “la mente humana como una herramienta creadora de significados y no solamente como un objeto que procesa información”. Por ello, él ha distinguido dos modos de pensamiento: por un lado, el pensamiento paradigmático o proposicional (lógico-científico) en el cual se resaltan las generalidades de las cosas; plantea relaciones causales, verdaderas o verificables, universales y atemporales; y por el otro está el pensamiento sintagmático o narrativo en donde sobresalen las diferencias, las particularidades, las vicisitudes de las personas. También establece que “no se muestra la verdad sino la

verosimilitud en un espacio de tiempo determinado” (Bruner, 1987: p. 23). Estas dos modalidades básicas de funcionamiento cognitivo desligan al ser humano de una tradición literaria en particular; encaminándolo al uso de diversas formas de manifestaciones en la construcción de la realidad.

Cada modalidad presenta principios y características propias que las proyectan en dos formas diferentes de analizar y comprender la realidad; es decir, categorizándolas o clasificándolas mediante diversos criterios. La presencia de una argumentación bien construida, puede ser utilizada para convencer o persuadir a una persona. Bruner (1987) manifiesta que: “los argumentos convencen de su verdad, los relatos de su semejanza con la vida. En uno, la verificación se realiza mediante procedimientos que permiten establecer una prueba formal [...] En el otro, no se establece la verdad sino la verosimilitud.” (Bruner, 1987: p.23).

Ahora se analizarán cada una de las características que posee el pensamiento narrativo, ya que es uno de los fundamentos principales de este trabajo de grado; estableciendo a grosso modo, las generalidades con respecto al pensamiento paradigmático estipulado por Bruner (1997).

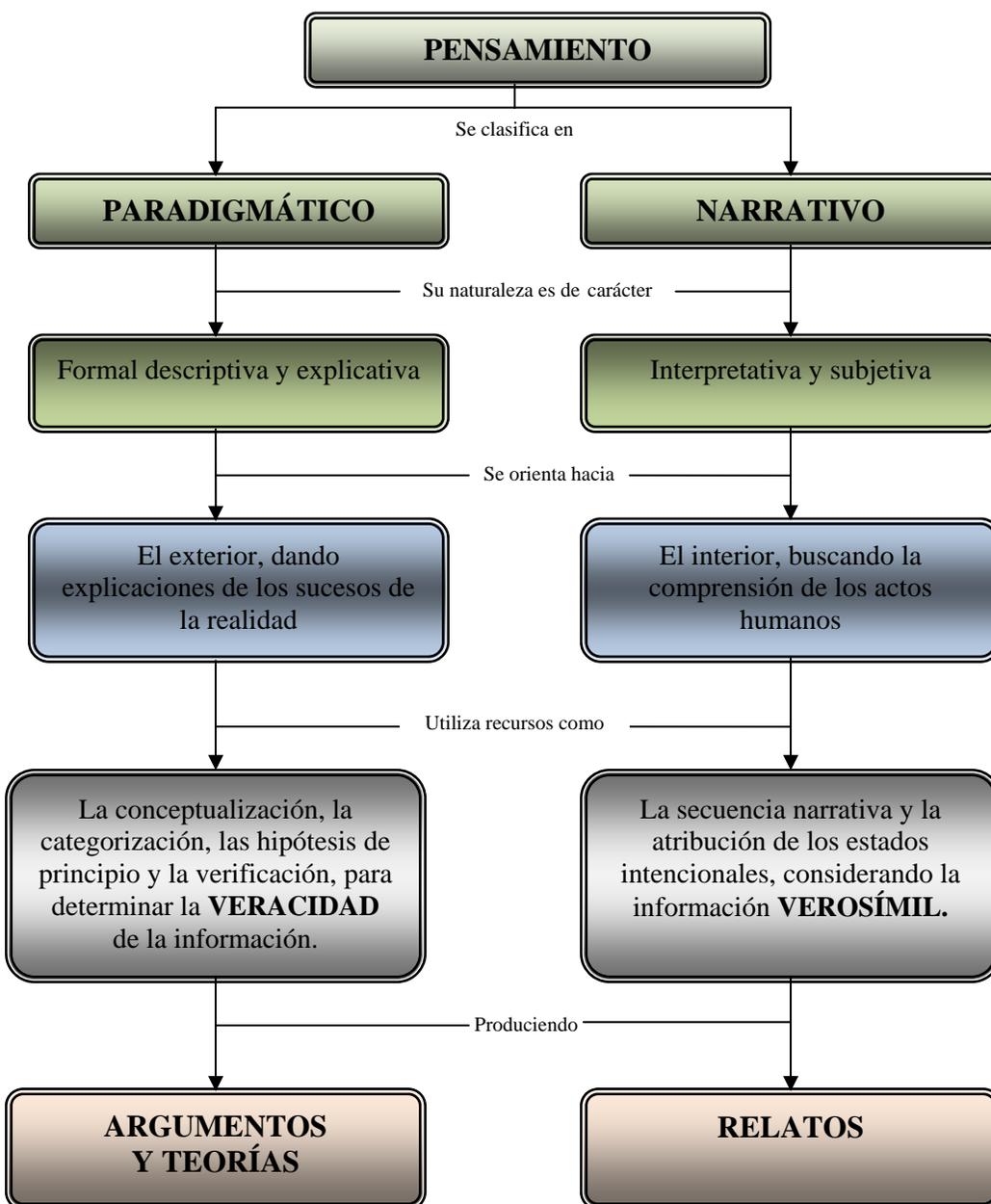
1.3.1 Características del Pensamiento Narrativo

Inicialmente para Bruner (1997: p. 25), el pensamiento narrativo es de índole subjetivo e interpretativo porque su objetivo principal va dirigido a explorar el “interior” del ser humano; esta modalidad se compone de una serie de argumentos a través de secuencias narrativas que involucran los estados intencionales como producto para elaborar: relatos, crónicas, obras dramáticas, históricas creíbles, aunque no todas las veces sean verdaderas, pero que se respetan por su semejanza con la realidad. Con estas manifestaciones literarias, se pretende responder a unas necesidades, netamente sociales; para entender este tipo de pensamiento se requiere de la interpretación de las acciones, conductas e intenciones humanas, de las vicisitudes y consecuencias de ser un individuo social que participa en un tiempo y espacio determinado.

Siguiendo el análisis, Bruner (1997: p. 26) reconoce la naturaleza del pensamiento paradigmático el cual es de carácter formal, descriptivo y explicativo, sus objetivos se orientan hacia el “exterior”, está regido por un sistema formal de descripción y explicación, empleando para ello, procesos verificables de la información, considerando estos fenómenos como invariables e independientes de la conciencia del observador. Su campo de acción incluye las entidades observables y las diversas series de mundos posibles que pueden derivarse del análisis y verificación de dichas formas; generando hipótesis de principios. De la misma forma, ocurre con procesos tales como: la conceptualización, categorización, empleo de hipótesis de principio, verificación, etc., para obtener como resultado, argumentos y teorías verificables.

Sin embargo, Bruner (1997) afirma que los relatos están compuestos, en primera instancia, por los estados intencionales y el nivel de conciencia de sus actores para reproducir sus experiencias de vida; en segundo lugar, por el resultado de la negociación de significados en un medio social y por último por la capacidad de coherencia para articular adecuadamente el relato: “...la habilidad para construir narraciones y para entender narraciones es crucial en la construcción de nuestras vidas y de un –lugar- para nosotros mismos en el posible mundo al que nos enfrentemos...”. (Bruner, 1997: p. 59). En la Figura No 3., se presentan las diferencias generales entre el pensamiento narrativo y paradigmático, respondiendo a su naturaleza, orientación, recursos y producto en el plano real; sin embargo se hará mayor énfasis en el pensamiento narrativo, ya que es el objeto de estudio principal en este trabajo de grado.

Como se mencionó anteriormente, las narraciones tienen un carácter universal, protegen de los cambios inesperados de la vida, manteniendo o liberando al hombre de los miedos de la antigüedad. En este último aspecto, es claro ver que la verosimilitud y la verdad, juegan un papel protagónico en cuanto a la forma cómo se transmite la historia, ya que como se manifestó anteriormente, una historia puede estar fundamentada en algún suceso irreal pero de acuerdo a la forma como se dé a conocer, puede ser real tanto para el escucha como para el que lo argumenta. Tal y como se aprecia en el Cuadro 2.

Cuadro 2. Diferencias entre el Pensamiento Paradigmático y Narrativo según Bruner (1997)

Comprender la importancia de los relatos y su trascendencia a través del tiempo en la vida de las diferentes sociedades; hace que el relato se convierta en un instrumento del pensamiento infalible en la conservación de las tradiciones culturales de toda comunidad. A continuación se analizarán las funciones inherentes al pensamiento narrativo, en la construcción de significados de forma colectiva, teniendo en cuenta que éste se hace a partir de negociaciones entre miembros de la misma comunidad con la presencia del lenguaje como vehículo o puente entre el

pensamiento y la puesta en escena; no se debe desconocer que la realidad hace parte vital del pensamiento narrativo, ya que ésta permite determinar la veracidad, tanto de la historia como de los personajes y demás elementos presentes en su producción.

1.3.1.1 Funciones del pensamiento narrativo

Como ya se ha mencionado, las narraciones tienen un carácter universal que involucra características peculiares que van más allá de los dominios de una comunidad o época histórica en particular. Acorde con Bruner (1997), la narración es importante tanto para un individuo como para la cohesión que pueda estructurar los relatos dentro de una sociedad, porque el conocimiento de las normas que rigen cualquier comunidad son transmitidas mediante el relato: “La habilidad para construir narraciones y para entender narraciones es crucial en la construcción de nuestras vidas y de un –lugar- para nosotros mismos en el posible mundo al que nos enfrentemos”. (Bruner, 1997: p. 59)

Ahora bien, al interior de las narraciones existen funciones que se vuelven vitales en la interacción con una comunidad y su cultura, siendo una herramienta fundamental para la organización y representación de la experiencia del individuo; es por ello que la narración se vuelve una operación indispensable para que la mente pueda materializar sus constructos internos. Ahora se verá con más detalle, las funciones que son inherentes a la función narrativa:

- **LA FUNCIÓN DE LA INTENCIONALIDAD:** Las narraciones permiten explicar los comportamientos de los actores a través del análisis de sus estados intencionales; determinando así los sucesos que produjeron una acción específica en el individuo. Balbi (2004: p. 314) señala que la “intencionalidad es como un rasgo distintivo de los procesos mentales humanos y un sistema innato de categorías que cumplen la función de organizar la experiencia”.
- **DESVIACIONES DE LO CANÓNICO:** La explicación de las razones por las cuales suceden determinadas acciones humanas, se ven reflejadas en las narraciones que se salen de un orden preestablecido, creando vínculos comprensibles entre lo excepcional

y lo corriente. De esta forma, las narraciones se convierten en instrumentos de mediación para la negociación social de significados, entre lo canónico establecido por la sociedad o cultura y aquello que se sale de este orden.

- **EL PODER DE LA EVOCACIÓN: LA ORGANIZACIÓN DE LA CONCIENCIA Y LA AUTOCONCIENCIA:** Según Balbi (2004, p.314), en todo relato están presentes los dos panoramas concernientes al pensamiento narrativo: “la acción y la conciencia”. En el primero se destacan los argumentos sobre la acción que ejecutan los actores y la intención o la meta a la cual pretenden llegar; en el segundo se enfatiza en la descripción de lo que saben, piensan o sienten los que intervienen en la acción.

De otro lado, Bruner (1997: p. 66) plantea cómo la elaboración de marcos proporciona un medio de construir el mundo, de caracterizar su curso, de segmentar los acontecimientos que ocurren en él, etc. “...Si no fuésemos capaces de elaborar esos marcos, estaríamos perdidos en las tinieblas de la experiencia caótica y probablemente nuestra especie nunca hubiera sobrevivido...”. El análisis de estos marcos ayuda a darle sentido social y significativo a los diferentes puntos de vista que adoptan los actores dentro de la historia.

- **EL TIEMPO Y LOS CRITERIOS DE INTERÉS:** Las narraciones segmentan el tiempo subjetivamente y organizan los acontecimientos siguiendo unos criterios específicos que son otorgados por el narrador para explicar claramente, los sucesos específicos de la narración. Por tal motivo, los relatos se convierten en un compendio de eventos a través de los cuales, el hombre puede expresar sus experiencias de vida en la colectividad. Además el hombre entiende el presente en relación con el pasado y el futuro, por lo tanto, la temporalidad es un componente básico en donde el individuo ordena la experiencia subjetiva.
- **LA IDENTIDAD:** Esta función permite secuencializar la propia experiencia o la del otro, destacando la identidad del sujeto en el momento de realizar la narración. Bruner

(1997: p. 119) explica como el “yo” que construyen los seres humanos es el resultado de un proceso de construcción de significados. Además sustenta que “...el yo cuando narra, no se limita a contar, sino que además justifica, y el yo cuando es protagonista siempre está, por así decir, apuntando hacia el futuro”.

- **EL POSTULADO NARRATIVO:** Para Bruner (1997: p. 58), existen dos formas en las que el individuo organiza y pone en escena su conocimiento del mundo a través de su experiencia de vida; una forma se encarga del análisis de las cosas “físicas” correspondientes al pensamiento lógico-científico y la otra se encarga de analizar a la “gente y sus relaciones”, siendo filial del pensamiento narrativo; por tal motivo es necesario pensar que la narración sea un eje fundamental en la formación de la cultura como lo es la estructuración de su propia vida, como ente social.

Finalmente, es claro ver que cada uno de los postulados de Bruner (1997), tiene una directa relación con el plano social, ya que el hombre no existe solo sino que pertenece a una sociedad. Desde esta perspectiva psico-cultural, el autor asume como premisa que “la educación no es una isla, sino parte del continente de la cultura”. Y también brinda una visión de la educación en los siguientes términos:

La educación no es sólo una tarea técnica de procesamiento de la información bien organizado, ni siquiera sencillamente una cuestión de aplicar ‘teorías del aprendizaje’ al aula ni de usar los resultados de ‘pruebas de rendimiento’ centradas en el sujeto. Es una empresa compleja de adaptar una cultura a las necesidades de sus miembros, y de adaptar a sus miembros y sus formas de conocer a las necesidades de la cultura. (Bruner, 1997: p.62)

Por ello, la función que ha venido desempeñando la escuela, durante décadas, debe transformarse y adaptarse a las nuevas necesidades del entorno de los educandos, ya que así no se suplen las necesidades sólo del individuo, sino también de su comunidad inmediata. A

continuación se analizará la mente como ese espacio que genera significados, no sólo científicos, sino también históricos, sociales y cotidianos; configurándose así como una mente dispuesta a establecer lazos entre la cotidianidad y la universalidad del lenguaje a través de los relatos.

1.4 La mente literaria

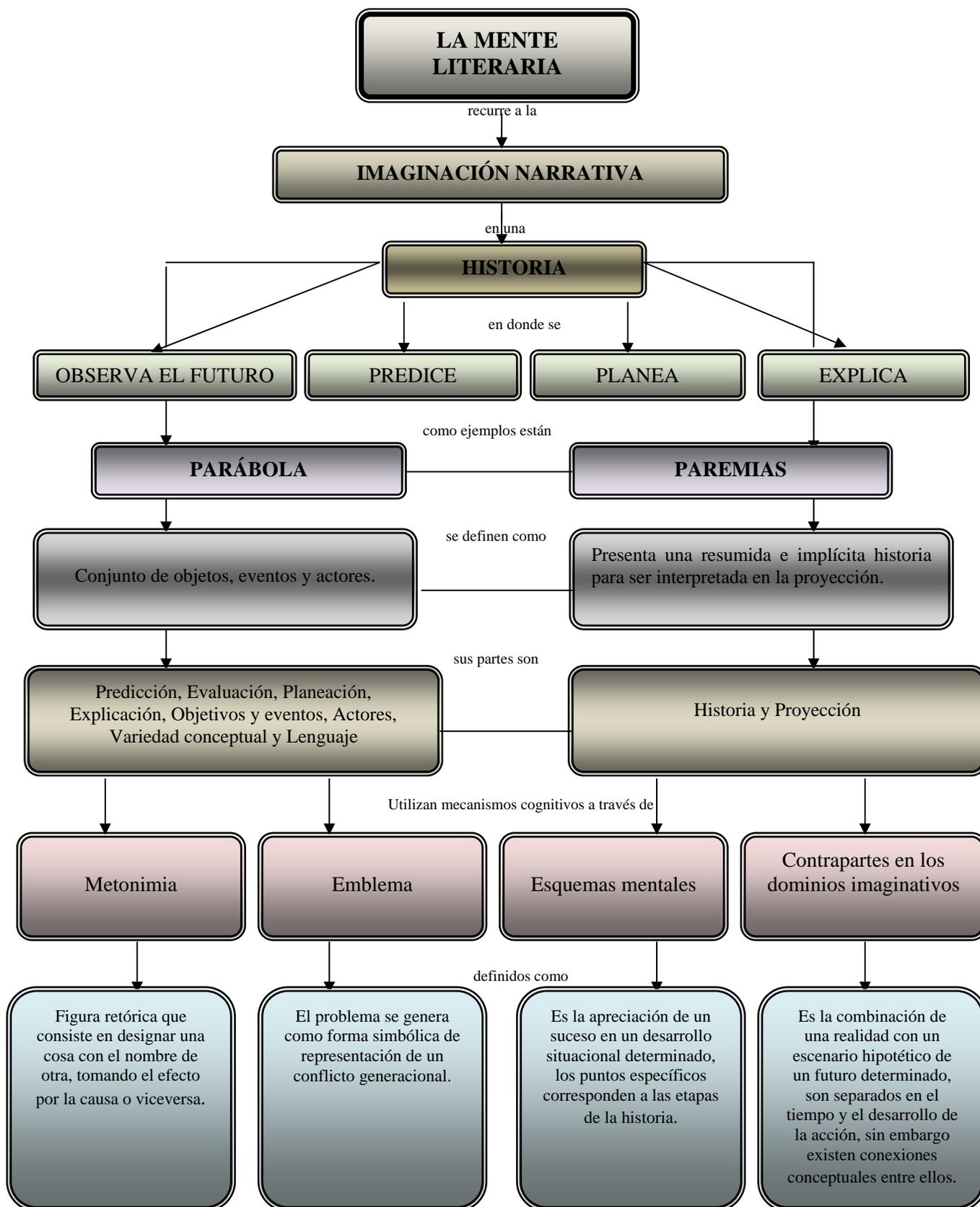
Hablar de la mente humana, ha sido un paradigma que ha involucrado diversas artes, Descartes fue uno de los pioneros en la resolución del enigma que enmarca la dicotomía: mente – cuerpo; sin embargo con el tiempo, sus teorías fueron criticadas ya que no se ha podido mostrar cómo se hace la interacción entre estos elementos, uno virtual y el otro hecho materia. Sin embargo, allí en ese espacio que no es tangible para el ser humano, se esconden los más hermosos y terribles recuerdos, aquellas vivencias que marcaron nuestra vida que no tienen una línea divisoria entre el pasado, el presente y el futuro; porque conjugar estos tiempos es tan cotidiano como el hecho de respirar. Según Turner (1996):

Para estudiar la mente, debemos llegar a sentirnos cómodos con el hecho que la mente generalmente no trabaja como aparenta. Esto suena paradójico. Esperamos que nuestro sentido introspectivo de la mente sirva como guía razonable a la naturaleza actual de la mente. Esperamos que nos den una idea suelta que, una vez reforzada por la ciencia, representará los funcionamientos de la mente³. (Bruner, 1996: p.6).

En el cuadro 3, se hace la síntesis general en cuanto a los conceptos de la mente literaria en dos representaciones formales: la parábola y las paremias y sus características generales en la historia.

³ Traducción de la investigadora

Cuadro. 3 Mapa conceptual sobre el texto “The Literary Mind” de Mark Turner (1996)



Retomando los postulados de Bruner (1997), que consideran que el ser humano, al estar inmerso en una cultura, está dotado de un sinnúmero de significaciones que han sido previamente negociadas en el contexto en el cual se desarrolla su vida; el hombre expresa sus necesidades, experiencias y en general, sus estados intencionales, a través de “*historias*” como muestra de las capacidades cognitivas del pensamiento. Siguiendo lo anteriormente planteado, Turner (1996: p. 4), señala que “la imaginación narrativa, es decir “la historia”, es el principal instrumento del pensamiento; la predicción, la planeación y la explicación de la historia, se convierten en el primer paso para que la mente sea esencialmente literaria”⁴.

Adicionalmente, Turner (1996) indica que la mente, cotidianamente relata hechos reales o ficticios, porque su naturaleza es esencialmente literaria y encuentra que tanto la capacidad mental y la literaria son la base de todo pensamiento. El ser humano no usa sus facultades como la memoria, la creatividad, entre otras, para solucionar problemas o recordar situaciones pendientes o datos específicos, sino para teñir su pasado, presente y futuro con una coloración más interesante que nuestra propia experiencia real. El lenguaje mismo, dice Turner (1996), es producto de la mente literaria, ya que cada frase que evocamos para interrelacionarnos con nuestro entorno, requiere de un lenguaje propicio para cada situación.

La capacidad narrativa, como actividad mental, es esencial en el pensamiento humano, la narración no permanece estática en una sucesión temporal de eventos, sino que de acuerdo a su intención comunicativa se proyecta a una realidad circundante, cambiante que involucra al ser humano en las vicisitudes de la realidad. Por ejemplo, para Turner (1996), desde que despertamos estamos utilizando la mente literaria para expresar sentimientos, emociones y reacciones frente a los sucesos de la vida misma, es por ello que considera la parábola y las paremias, como un gran laboratorio que tiene la capacidad de aglomerar grandes cosas en un espacio reducido; además, tienen la propiedad de combinar la historia y su proyección al plano de la cotidianidad porque una paremia involucra el análisis de las capacidades del pensamiento cotidiano y su variación para construir significados. La paremia envuelve la imaginación narrativa, a través del entendimiento de diversos objetos, eventos y actores organizados según el propósito de una “historia”:

⁴ Traducción de la investigadora

Las paremias comienzan con el uso de la imaginación narrativa - la comprensión de un complejo número de objetos, eventos, y actores, organizados mediante nuestro conocimiento de la “historia”. La historia se articula con la proyección: una historia es proyectada en otra. Esta clásica combinación produce uno de nuestros kinestésicos procesos mentales para la construcción de significado.⁵ (Turner, 1996: p.4)

Generalmente concebimos el pensamiento literario como algo periférico, que está alejado de nuestra cotidianidad y el cual es inherente a especialistas como: poetas, profetas, novelistas, etc. Ciertamente no pensamos que constituye la base de los procesos mentales, ya que tendemos a creer que las historias y las paremias; por ejemplo, son narraciones alejadas a los entornos cotidianos del ser humano porque muestran características e imágenes lejanas al entendimiento de nuestra realidad social; o peor aún, se piensa que el uso de metáforas y demás recursos estilísticos es propio de poetas y escritores de plana mayor. De otro lado, para Turner (1996), las paremias son una de las herramientas que se utilizan para que la mente sea narrativa; porque al igual que la parábola, éstas surten los efectos de ser una historia condensada que puede ser interpretada a través de la proyección:

[...]Las paremias frecuentemente presentan una condensada e implícita historia para ser interpretada a través de la proyección: “Cuando los gatos salen, los ratones hacen fiesta”, “Es mejor una vez colorado que cien descolorido”. “El mal trabajador culpa a sus herramientas”, “No estés entre un perro y su hueso”. En casos como estos, el objetivo de la historia - la historia que vamos a entender - ni siquiera se menciona abiertamente, pero a través de nuestra ágil capacidad para utilizar, tanto la historia como la proyección, nosotros proyectamos la fuente abierta de la historia en una historia de objetivo encubierto. “Cuando el gato sale, los ratones hacen fiesta”, dicho en una oficina, puede ser proyectada en una historia entre el jefe y sus trabajadores. Dicho en un aula de clase,

⁵ Traducción de la investigadora

puede ser proyectada en una historia de profesores y estudiantes. Dicho en relaciones sexuales, puede ser proyectada en una historia de infidelidad. (Turner, 1996: p. 4)

Por tal razón, Turner (1996: p. 6) establece que las historias o micro-textos se caracterizan por ser abstractos y que manejan “dinámicas complejas de integración de objetos, actores, y eventos”⁶, planteando una problemática que involucra la concepción que el mundo no viene con rótulos que indican la categoría de las cosas, eventos y actores pertenecientes a determinado suceso. Pero de nuevo, no reconocemos a cada historia como totalmente única, entonces se plantea la pregunta de ¿cómo formamos las categorías conceptuales de las historias y sus componentes básicos? Resumiendo, es claro ver que la capacidad narrativa es expresada por la mente a través del lenguaje, en diversos momentos de la vida cotidiana. Narrar sucesos que nos han sucedido a nosotros mismos o a otros, es una actividad continua y permanente entre los seres pertenecientes a una comunidad lingüística determinada.

1.5 Modelos mentales

Para Mark Turner (1996), los espacios mentales son representaciones internas que los sujetos construyen para simbolizar su realidad, se pueden explicar a través del análisis que plantea Rufina Gutiérrez (2004), en donde el constructo de modelo mental se crea en el ámbito de las Ciencias Cognitivas y específicamente, en el de la Inteligencia Artificial. Los principales investigadores que formulan conceptos sobre esta definición son Jonson-Laird y Norman; aunque presentan diferencias entre sus postulados, existen también puntos de encuentro tales como:

- En primer lugar, los modelos mentales tienen en común: los objetivos funcionales del sistema físico que se pretende modelizar, para qué se pretende modelizar y cuál es el estado final que se presentaría el sistema físico modelizado.
- En segundo lugar están los elementos que componen el nuevo constructo: Los elementos constitutivos esenciales en cada una de las tres etapas de modelización del

⁶

Traducción de la investigadora

nuevo constructo son: Una primera representación o “estado del mundo” del sistema físico que se modelizará. La segunda representación que tiene en cuenta un sistema de interferencia para predecir futuros cambios en el sistema modelizado; y la última representación, que se puede dar en el plano mental, en donde se hace un comparativo entre el sistema modelizado y la realidad.

- Estos modelos se desarrollan implícitamente en el individuo y aunque representan gran variedad de elementos sólo son representativos aquellos que se quieren resaltar en el sistema modelizado. Dicho esquema se puede ver en la Tabla 1. (Gutiérrez, 2004: p.34-54)

Tabla 1. Mapa conceptual sobre el texto “The Literary Mind” de Mark Turner (1996)

Funciones	Elementos constitutivos
-Explicar el comportamiento del sistema físico modelizado -Predecir futuros comportamientos del sistema físico modelizado	1)Una representación del sistema físico o “estado del mundo” que se quiere modelizar 2)Una segunda representación, derivada de la primera, dotada de un sistema de inferencia que permite la predicción de futuros estados del sistema que se está modelizando. 3)La segunda representación se puede ejecutar mentalmente, de manera que se puede comparar esta ejecución mental con el comportamiento del sistema “real” modelizado si éste se pone en funcionamiento.
Otras características comunes	
-Los modelos mentales pertenecen al ámbito de los conocimientos implícitos (no están en el ámbito de la conciencia explícita del usuario) -Los modelos mentales no son completos (no contienen todos los elementos del sistema que quieren representar, sino sólo los que son útiles para el propósito del usuario)	
Tabla 1. Comparación de los elementos comunes de las concepciones de Jonson-Laird y Norman acerca de los Modelos Mentales.	

De otro lado, para dichos autores los modelos mentales construidos, también presentan unas características de semejanzas y varianza latentes en cuanto a su estructuración y selección del escenario en donde se ejecutan; por ejemplo los elementos presentes en el modelo pueden corresponder en ambos dominios y al estar inmersos en el sistema modelizado pueden ser evaluables; sin embargo la coherencia entre los elementos puede variar de acuerdo a la función del modelo; haciendo que en algunos de ellos no se presenten los mismos rasgos del modelo que pertenece a la realidad. Dicha síntesis se puede apreciar en la Tabla 2.

Tabla 2. Semejanzas y diferencias de las concepciones de Jonson-Laird y Norman citados por Rufina Gutiérrez (2004).

Jonson-Laird (Trad. Minskyana)	Norman (Trad. McCarthyana)
-Correspondientes (evaluables) → dotados de mecanismos reestructuradores -Coherentes	-Correspondientes (evaluables) → dotados de mecanismos reestructuradores -No necesariamente coherentes (pueden aparecer contradicciones al ejecutarse el modelo)
-Robustos	-No necesariamente robustos (la predicción puede fallar si cambia el “escenario”)
Tabla 2. Semejanzas y diferencias de las concepciones de Jonson-Laird y Norman acerca de la puesta en marcha de los Modelos Mentales.	

Secundariamente, se puede ver que los modelos mentales propuestos desde la perspectiva de Fauconnier, entrelazan la concepción de modelo y espacio mental; dichos conceptos serán desarrollados a continuación para establecer el análisis de los espacios mentales, en el cual se desarrolla un acto comunicativo a través del lenguaje.

1.6 El modelo de Fauconnier

Por su parte, Fauconnier (1984 citado por Grigüelo (2002: p.3)) plantea desde la semántica, que existen dos concepciones del lenguaje: una enfocada en la “*linealidad y estratificación jerárquica*”, y otra que concibe una idea “*dinámica del lenguaje*”, siendo un producto de las relaciones que generan el conocimiento. Por tal razón, la teoría de los espacios mentales se enmarca en lo que Fauconnier (1984: p. 9) denomina un modelo pragmático-cognitivo, mostrando la producción como:

Una construcción mental permanente, relativamente abstracta, de espacios, de elementos, roles y relaciones en el interior de estos espacios, de correspondencias entre ellos y de estrategias para construirlos a partir de índices, tanto gramaticales como pragmáticos.
(Grigüelo (2002: p. 3))

Teniendo en cuenta que la comunicación es el primer factor potencializador para que el lenguaje sea dinámico, Grigüelo (2002: p. 3) argumenta que se requiere la presencia de los conectores como constituyentes de una función pragmática, para que entrelacen elementos de uno u otro espacio, de forma adecuada, utilizando el principio metonímico denominado identificación; en donde se mantiene la subordinación de factores para afirmar que existe una relación de elementos cuando se identifica un primer elemento a partir de un segundo constituyente. Esta autora retoma el ejemplo clásico que verifica dicha estructura (2002):

“Platón está en el estante de la derecha”, lo que hace posible la función de identificación, es la mediación del conector pragmático que ligó el término “disparador” (Platón), con el “blanco “o “meta” (libros), por referencia a un saber colateral (Platón escribió libros). Si el disparador hubiera sido conectado con otro blanco (p.e. “discípulo de Sócrates), la comunicación no hubiera sido exitosa. Como se puede apreciar, los espacios producen sus campos de pertinencia y adecuación que no refieren al “mundo real”, sino a lazos entre los esquemas, conceptos, modelos cognitivos idealizados, roles estereotipados, que son construcciones no individuales, fundamento de esos espacios. (2002: p. 3)

Adicionalmente, Fauconnier citado por Grigüelo (2002: p.4) encuentra que la función pragmática está compuesta de elementos como los introductores, el verbo ser, la descripción, etc.; los cuales permiten la identificación de diversos tipos de espacios mentales: como lo son “temporales, espaciales, de dominios o prácticas, hipotéticos o contrafactuales, modal-temporales, presuposicionales, etc. Los conectores pragmáticos abiertos pueden relacionar varios espacios”.

En esta teoría se encuentra que los diferentes espacios mentales, ya sea que están inmersos en la cotidianidad, la educación, lo laboral, familiar, etc., tienen características propias y por ello su funcionamiento es diferente; por tal razón, entender la lógica en la cual se estructura cada espacio, afirma Grigüelo (2002: p.4), aporta a la formación del pensamiento crítico en el

individuo, en la medida en que pueda entender cómo es la dinámica propia de cada espacio, sus reglas particulares y sus constituyentes; la lengua por ejemplo, funciona de acuerdo a unos roles o funciones, tal y como lo estipula Grigüelo (2002: p. 4)

Asimismo, dos expresiones equivalentes en cuanto a su función pueden corresponder a espacios mentales distintos. Tal es el caso de los enunciados “Edipo desposó a Yocasta” y “Edipo desposó a su madre”. Desde esta perspectiva, entonces, los espacios mentales son en verdad, sistemas. (2002: p.4).

En conclusión se puede inferir que aunque dos dominios parezcan tener rasgos similares, el sistema permite particularizar sus componentes de acuerdo a su intención comunicativa.

1.7 Espacios mentales

Siguiendo con la anterior afirmación que sostiene que los espacios mentales son sistemas, es claro ver que el “*espacio mental*” corresponde a los mundos posibles en la filosofía. Por tal razón, Grigüelo (2002: p. 6) argumenta que este modelo tiene su origen en la lingüística-pragmática-cognitiva, haciendo referencia a una “configuración dinámica de trayectorias semióticas a partir de las cuales se conocen y organizan los fenómenos”; estableciendo claramente una diferencia entre un espacio mental y un mundo posible.

Adicional a ello, Ruíz de Mendoza (2001) sostiene que la varianza radica en que un espacio mental no sigue un perfil exacto a la realidad sino que contiene un MCI (Modelo Cognitivo Idealizado). Según este autor “Un MCI es una estructura cognitiva idealizada con el fin de apoyar tareas de comprensión y razonamiento. Su función es la de representar la realidad desde cierta perspectiva. Es un término que designa cualquier concepto construido sobre la base de nuestro conocimiento del mundo”. (Ruíz de Mendoza, 2001: p. 5)

Esta afirmación de los espacios mentales según Ruiz de Mendoza (2001), como un conjunto integrado de elementos de un dominio conceptual es construido por la mente humana con el fin de efectuar operaciones cognitivas de cualquier tipo; los espacios mentales están constituidos por aspectos tanto abstractos como concretos y ésta última, suple las necesidades de representación de la modalidad abstracta. Adicional a ello, Turner (1996) se une a esta afirmación diciendo que en la cotidianidad no se encuentran “rótulos” con los nombres de las cosas que nos indican sus características: esto es una silla, esto es una mano, etc. Según Ruíz de Mendoza (2001) existen cuatro grupos de MCI:

1. **Proposicionales o conjuntos de relaciones de predicado-argumentos (Marcos** según Fillmore, 1985; Fillmore y Atkins, 1994): El ejemplo dado por Ruíz de Mendoza (2001: p. 5) es la situación que involucra la *compra-venta* de diversos objetos en donde existen elementos tales como el vendedor, la mercancía y el instrumento para efectuar la comercialización (moneda). En este caso, el marco genera unas complejas redes de conexión conceptual en donde existen diversos factores tales como la “*herencia*” que consiste en aquella información que es procedente de un dominio o marco particular y que traspasa ciertos rasgos a otro marco o dominio conceptual.
2. **Metafóricos:** Este tipo de MCI está compuesto por las proyecciones que se dan entre dominios conceptuales diferentes y requieren de mayor dominio tanto del lenguaje como del lenguaje figurado que representa el dominio fuente. (Dentro de los primeros investigadores de este fenómeno que estudia los MCI se encuentran Lakoff & Johnson, 1980)
3. **Metonímicos:** A diferencia del MCI metafórico; este modelo representa las proyecciones internas que se generan dentro de un mismo dominio fuente y que al ser proyectadas se siguen los mismos rasgos y elementos del dominio fuente al dominio meta.

- 4. Imagístico-esquemáticos:** En este modelo se hacen unas representaciones topológicas preconceptuales, en donde están presentes las nociones de movimiento, parte-todo, espacio tridimensional acotado, y las orientaciones especiales. (Ruíz Díaz de Mendoza, 2001: p.5)

1.8 Espacio mental “proyección”

La proyección es la capacidad que la mente tiene de llevar elementos de un contexto a otro con el que se comparte una estructura análoga; y desde el punto de vista de las proyecciones selectivas, se puede decir que las paremias seleccionan ciertos aspectos de nuestra vida y les buscan correlato en una narración que sigue una estructura episódica. Lo seleccionado es más relevante; lo no seleccionado queda en segundo plano. Según Turner (1986) la proyección por su parte, se ve reflejada en la historia en la que el asno le ayuda al buey a evitar los excesos del trabajo de la granja y luego éste tiene que reemplazar el oficio que el buey estaba realizando; de la misma forma se ve el ejemplo de lo que le sucederá a Shahrazad por empeñarse en tratar de ayudar a los sufrimiento de las vírgenes. Por tal razón entender cómo opera el mecanismo cognitivo aún no tiene el sustento teórico suficiente para dar respuesta a dicho interrogante. Turner (1996) manifiesta que:

La historia, la proyección y las paremias, hacen el trabajo por nosotros. Ellos hacen que la vida cotidiana sea posible porque son la base del pensamiento humano; ellos no son básicamente- o incluso importantemente- de entretenimiento. Para estar seguros, las clases de historias que estamos propensos a ponerles atención de su posición como el producto de la narración de historias, y ellos a menudo tienen un lado interesante. Nosotros podemos, por lo tanto, pensar que la narración de historias tiene una actuación especial, más bien que una actividad mental constante. (Turner, 1996: p.6).

Adicionalmente, Kiczkovsky (2009: p. 5 -7) sostiene que Turner encuentra que: “los micro-relatos desarrollan los mecanismos cognitivos imaginativos más importantes de una

lengua, por medio de la proyección o *mapping* que arrastra todos los procesos cognitivos involucrados en el relato”; esto quiere decir que cada una de las experiencias sensoriales y relevantes para el individuo son llevadas desde un dominio fuente a un dominio meta; conservando algunos rasgos significativos por el ser humano.

También se coloca como ejemplo que al prestar atención o percibir una situación y extenderla a otras similares; le corresponde a los mecanismos proyectivos imaginativos permitir el traslado de ciertas características de un dominio fuente (el dominio de la situación bien conocida), hacia el dominio meta (situación que no se conoce muy bien).

1.8.1 Dominios cognoscitivos

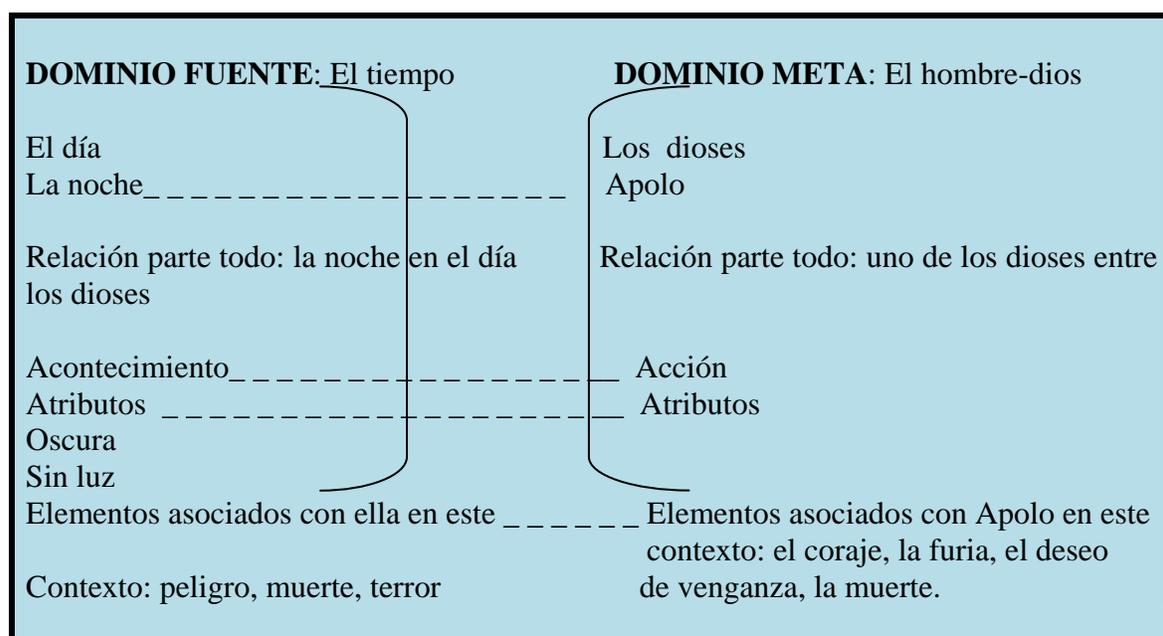
Adicionalmente, la teoría de Lackoff y Turner, citados por Martínez (2003: p. 5) argumenta que existen dominios cognoscitivos: “un dominio se proyecta sobre otro. Por dominio debe entenderse una amplia organización de conocimiento, tal y como es nuestro conocimiento sobre el tiempo, los viajes, el cuerpo humano, etcétera. Un dominio es una zona de experiencia sobre la realidad”.

Según Martínez Rebollar (2003), la proyección en las expresiones metafóricas presenta rasgos parciales o totales de un dominio o campo de nuestra experiencia. El dominio proyectado suele llamarse *dominio fuente* o *dominio donante* y el que recibe la proyección es denominado *dominio meta* o *dominio receptor*; en donde un gran número de atributos, entidades y conocimientos pueden ser llevados desde el dominio fuente al dominio meta. Adicional a ello, las proyecciones de imágenes funcionan paralelos a los mapeos metafóricos: a partir de un dominio determinado fuente (la mañana) se proyecta un dominio conceptual meta (el día); es decir que se proyectan algunos rasgos muy marcados o relevantes para darle coherencia a la proyección resultante. En el cuadro 4, se ven los rasgos propios de la noche (características propias del elemento: color, forma, movimiento, etc.).

Con la aplicación del modelo de los dos dominios, es fácil encontrar la correlación entre algunas comparaciones, analogías o metáforas presentes en estructuras semánticas específicas,

según la intención comunicativa del escritor. Sin embargo, Turner y Fauconnier citados por Martínez Rebollar (2003: p. 6), “han sostenido la idea de que el modelo de los dos dominios es realmente una parte de un modelo más general de proyección conceptual, el cual ha sido llamado “modelo multiespacial” o “modelo de los dominios múltiples” por su generalidad.”

Cuadro 4. Proyección del dominio fuente al dominio meta según Fauconnier y Turner citados por Martínez Rebollar (2003).



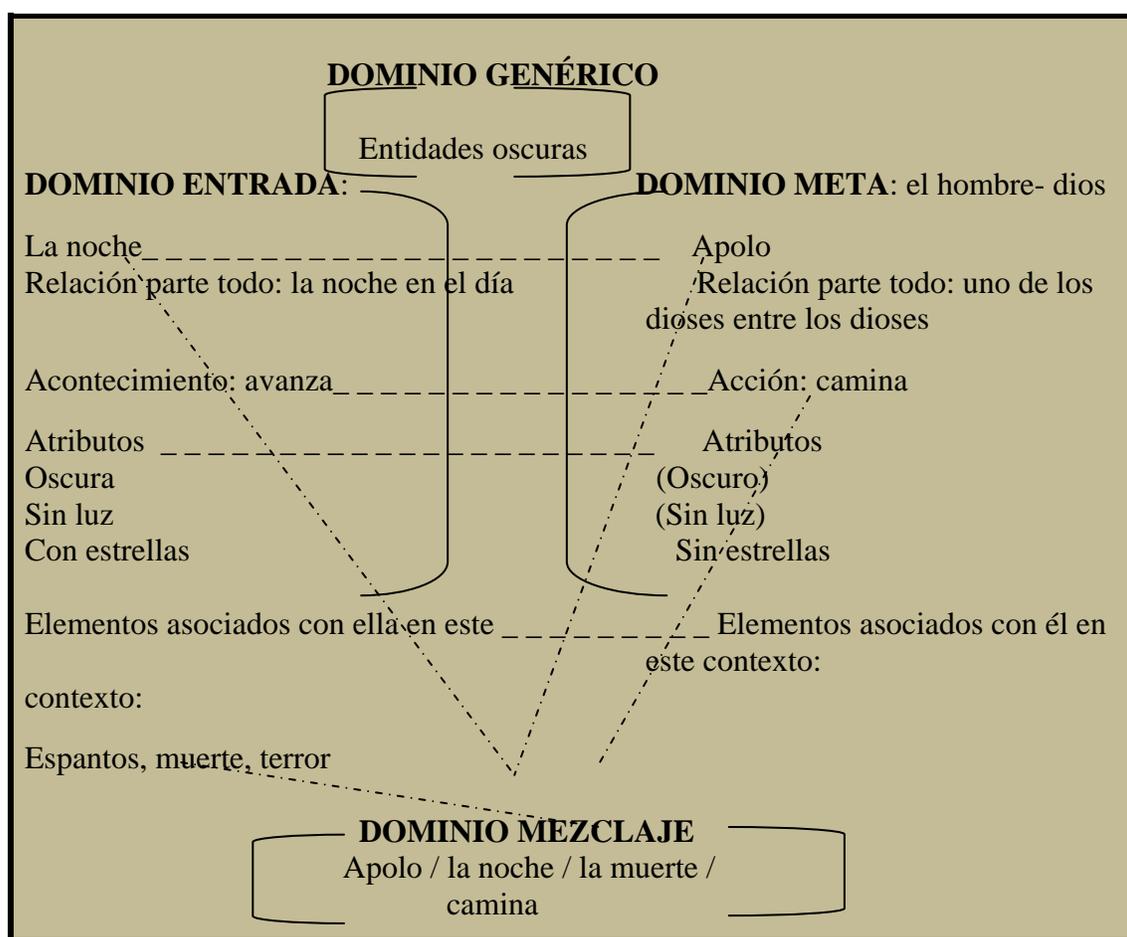
También Martínez (2003: p.6) ha encontrado que existe un modelo que representaría mejor la relación de los elementos que intervienen en una proyección de espacios de índole conceptual; la muestra más clara es el “modelo multidominios es el de los cuatro dominios o cuatro espacios”. En un ejemplo citado por este autor en la oración: “y caminaba semejante a la noche”, se encuentra plasmado el modelo propuesto por Fauconnier y Turner, distribuido en: dos dominios fuente o de entrada; dos dominios medios: uno genérico y el otro de mezclaje. Siguiendo este modelo multidominios se hará la presentación en el cuadro 5, de sus componentes. Sin embargo, Martínez (2003) define claramente la función de cada dominio:

- a) **Dominio de entrada:** Este dominio también es llamado *dominio fuente* que involucra los espacios o zonas de experiencia o entidades que participan en el proceso. Análogamente, Turner y Fauconnier citados por Martínez rebollar (2003) prefieren denominarlo “*input*” o espacio de entrada.
- b) **Correspondencia entre las contrapartes que constituyen un dominio de entrada:** Aquí se establece relación entre los atributos de los dominios de entrada en aspectos como: rasgos, elementos de estructura entre los dominios que se corresponden entre sí.
- c) **Proyección selectiva:** Como su nombre lo indica se refiere a que la información que se proyecta es específica; en un ejemplo dado por Martínez (2003: p. 7) “En la expresión “Pedro es un corderito” no se quiere decir que Pedro tiene lana o que bala. Solamente algunos rasgos del dominio fuente (la pasividad del corderito) se proyectan sobre el dominio meta (la pasividad de Pedro)”.
- d) **Dominio genérico.** Según Martínez (2003: p.7), en este dominio se presenta una organización más general, es decir que abarca la información relevante de los dominios de entrada y la cual será proyectada en el dominio de salida. En esta estructura se incluyen los denominados: “clases límites, ciertos marcos muy esquemáticos, estructuras actanciales o funcionales, imágenes esquemáticas y así, para que el mecanismo de proyección funcione debe haber propiedades comunes entre los dominios de entrada”.
- e) **Dominio de mezclaje conceptual:** Este dominio incluye la información seleccionada que será próxima a proyectar, son los rasgos relevantes desde los otros dominios y, en ocasiones, estructura una nueva para proyectarse. En el cuadro 5 se ilustra el proceso mental entre la proyección y la mezcla conceptual entre la semejanza (el dominio genérico) y la correspondencia de contrapartes entre los dominios de entrada.

Según Martínez (2003), la proyección y el mezclaje conceptual involucran más aspectos que la sólo la comparación o la metáfora; por tal razón, Fauconnier y Turner han propuesto que este modelo se acople a diversas manifestaciones literarias como lo son: analogías, parábolas, fábulas, proverbios, refranes, etc. Adicionalmente, Martínez Rebollar (2003: p.8) llamó “*zonas de interés*” a los tipos de experiencias en que predominantemente piensan los personajes o el

narrador. Esas zonas, constituidas como centros de irradiación de imágenes, están integradas por dominios cognoscitivos diversos”. Con relación a la naturaleza descriptiva- interpretativa de esta investigación, se indagará exclusivamente por las proyecciones de experiencia de lo cotidiano, expuestas por dicho autor.

Cuadro 5. Modelo multidominios según Turner y Fauconnier y ejemplificado por Lino Martínez Rebollar (2003)



1.8.2 Proyección de dominios de experiencias cotidianas

Como se mencionó con anterioridad, las “zonas de interés” corresponden a los sucesos que se vuelven relevantes para el actante; en muchas ocasiones los sucesos en su entorno familiar, tienen mayor relevancia que otros aspectos de índole laboral, por así decirlo. En la

mayoría de los textos narrativos, aparecen recursos estilísticos que permiten embellecer el lenguaje común y lo transforman en un relato maravilloso; es decir como argumenta Martínez (2003: p. 11) que en los textos “con frecuencia, ocurre que lo ordinario, cotidiano y familiar se proyecta sobre lo maravilloso, ajeno y extraordinario. La cotidianidad tiene varios dominios de manifestación: los oficios, lo familiar o incluso lo animal e instintivo”; los cuales pueden ser reflejados en pequeñas historias o micro-relatos de lo cotidiano.

Según Martínez Rebollar (2003: p. 13), un ejemplo de un micro-relato o historia condensada y que puede proyectarse a diversos ámbitos, es el refrán: “tanto cuida el diablo a su hijo hasta que no le saca un ojo”, en el plano familiar puede ser una madre que sobreprotege a su hijo; en el plano amoroso, una situación de celos enfermizos y en lo laboral, un escritor que corrige tanto un escrito que termina arruinándolo. En el proceso mental de la paremia, se evidencia la presencia de varios relatos de entrada (en este caso es cada una de las acciones que soporta el personaje en un espacio y tiempo determinado), la correspondencia entre contrapartes que está compuesto por los dominios de entrada y la proyección selectiva se da entre relatos, generando así, no una mezcla de rasgos sino de relatos.

En conclusión, retomando el texto las Mil y una noches, Shahrazad ve todo en forma de juego en cierta manera aunque se trata de su presente, su virginidad, su vida y hasta su propia vida; está también su relación marital con Shahriyar y su futuro con él. Ella también entra en la majestuosidad de los instrumentos que posee la mente: *historia* y *proyección*, porque ella vivirá entre la vida y la muerte y la habilidad que tenga para narrar historias cada noche. Además se puede dilucidar que la mente posee diversos espacios de interacción entre sus producciones internas y lo externaliza por medio de la lengua, es muy importante en el análisis que se hará a los relatos de vida de los estudiantes; entender el propósito de sus espacios proyectivos y cómo se organiza el discurso para producir textos que respondan al relato de entrada y su estructura episódica y actancial. Por último se verán las generalidades de la paremia (refrán, dicho y proverbio) como elemento mediador entre la gramática del relato y su proyección al relato de vida.

1.9 Las paremias

En este apartado se pretende definir la terminología propia de la paremia, como objeto fundamental o *input* para realizar la proyección de los relatos de vida de los estudiantes de grado séptimo y grado once. Se ha encontrado que el término paremia proviene del francés *–parémie* que está catalogado como una “unidad funcional memorizada en competencia que se caracteriza por la brevedad, el carácter sentencioso y consabido” (Sevilla Muñoz, 1993: p. 15). En este universo paremiológico se ha encontrado la presencia de: refranes, sentencias, proverbios, apotegmas, aforismos, máximas, etc., las cuales están presentes en todo tipo de literatura; sin embargo el tipo de paremia más numeroso es el refrán, por su alto contenido moral, ya que es utilizado para realizar una crítica de los defectos que posee el ser humano en el modelo de conducta que aplica en su cotidianidad.

Las paremias involucran una gran serie de temáticas que son pertinentes a las vicisitudes y conflictos que atraviesa el individuo en su desempeño como ente social; las paremias se enfocan en temas de índole sentimental, ético y moral del individuo en sí mismo y en su relación con el otro. Por tal motivo y para efectos de esta investigación, se hará una descripción de tres manifestaciones paremiológicas que se utilizan en la jerga cotidiana de la población juvenil, como lo es el caso de los refranes, dichos y proverbios, que pueden ser una herramienta o *input* para realizar una proyección de la paremia en su experiencia de vida a través del vehículo de la comunicación denominado: *lenguaje*.

Dentro de las paremias, como un ejemplo eficaz del lenguaje figurativo, existe un componente ineludible que es la metáfora, aquella partícula encargada de transformar el lenguaje convencional por su interpretación en una dimensión abstracta; es la parte de la proposición que nos permite identificar cuál es el soldado que al ser advertido no muere en guerra y que por su universalidad puede ser interpretado en diferentes contextos y ser proyectado en el plano real; las paremias no tienden a ser evaluadas como reales o irreales, sino por el contrario, por la representación que han llevado a través de generaciones, en el argot popular; reciben ese toque de verosimilitud por lo que Turner (1986) argumenta que la mente es esencialmente literaria, como se introdujo en páginas anteriores.

Por definición, en la gramática tradicional, la metáfora trata sobre la utilización de una palabra en particular que demuestra una expresión abstracta en reemplazo de otra sin referirse necesariamente a la comparación, según Dubois (1998: p. 422) “la metáfora es todo empleo de un término en sustitución de otro con el que se asimila tras la supresión de las palabras que introducen la comparación”. Sin embargo, para Lakoff (1992 citado por Gilbert, 1993: p.1) “las expresiones metafóricas no son parte peculiar del lenguaje sino del pensamiento y se presenta una mezcla entre ciertos dominios conceptuales, estas expresiones surgen de la cotidianidad con temas relacionados con el tiempo, cantidad, estado, propósito, etc.”.

De otro lado, las metáforas pueden ser entendidas como “*recipientes*” y se pueden categorizar por su naturaleza, un ejemplo de Lakoff (1992) radica en el tema relacionado con el término “cantidad”, el cual se puede ver como situaciones que se ven hacia arriba y/o hacia abajo, por ejemplo: los precios subieron, la tasa bajo, etc. En general, la metáfora conceptual es el puente entre la metáfora y la razón, ya que permite sustentar el uso cotidiano de varias expresiones que se usan en la vida real.

Según la “teoría de mezclaje” propuesta por Fauconnier y Turner, Lakoff (1992) sostiene que la metáfora conceptual cumple tres características:

- 1) La sistematicidad de las correspondencias lingüísticas
- 2) El uso de metáfora para regir el razonamiento y el comportamiento que se basa en dicho razonamiento, y
- 3) La posibilidad para entender extensiones novedosas en términos de las correspondencias convencionales" (Lakoff (1992) citado por Gilbert 1993: p.2)

Según el autor en la teoría de mezclaje, el razonamiento del ser humano puede ser manifestado mediante el mapeo de los componentes de una imagen-esquema desde un dominio de conceptos hacia otro. Se toma como ejemplo el significante: discusión – guerra y argumenta que: “Si discusión es una guerra, es una metáfora conceptual convencional, entonces nuestro

razonamiento sobre el proceso de discusión utilizará esquemas-imágenes del dominio conceptual de la guerra”. (Lakoff (1992) citado por Gilbert, 1993: p.2).

En esta investigación, la metáfora, se tomará como uno de los rasgos que permiten caracterizar la proyección de las paremias a relatos de vida de estudiantes de grado séptimo y once. A partir del análisis de las paremias más frecuentes en la muestra de los estudiantes del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda; se estipuló que las frases paremiológicas más utilizadas por ellos son: refranes, dichos y proverbios, para lo cual se procederá a hacer una pequeña síntesis de las características de cada clase de paremia; aunque es necesario aclarar que no existen diferencias significativas entre las paremias, se pretendió indagar un poco sobre el origen y uso de ellas, en contextos sociales.

1.9.1 El refrán

En primera instancia, está sustentado teóricamente, que la paremia más utilizada por el ser humano es el refrán por su estructura bimembre y de origen popular; se dice que el refrán está inmerso en la cotidianidad y básicamente es de origen oral, con el fin de afirmar un acontecimiento como verdadero ya que por su naturaleza permite metaforizar los actos humanos convirtiéndose en un rasgo fundamental del cognitivismo.

Según Sevilla Muñoz (1993), el “refrán *-proverbe* en francés es una paremia con las siguientes características: es popular, repetitiva, célebre, universal, posee temática general, de frecuente estructura binaria y sentido idiomático, se basa en la experiencia.” (Sevilla, 1993: p. 5). Por otro lado, el refrán al ser considerado como una de las representaciones de la filosofía popular, aporta al entendimiento de sentencias establecidas según el contexto en el cual operan, para solucionar o justificar las circunstancias que rodean la cotidianidad del ser humano o la sociedad en general; dichos problemas radican en factores asociados al dinero, el amor, la salud, la apariencia, la vida, la muerte, la avaricia, envidia, y demás temáticas que rodean de diversos sentimientos y valores morales del ser.

Según, Ramírez (2006: p. 231) el refrán se “configura como un microacto de habla inserto en el hecho discursivo y que generalmente se concreta y realiza en un contexto pragmático”. En una situación como las que representa el refrán, el pensamiento y el desarrollo cognitivo del individuo convergen en el momento que se hace la inferencia del significado global del refrán para reconocer su importancia y razón de ser, comunicativamente hablando. Éste se presenta en forma de afirmación y trae consigo, en su estructura generalmente bimembre, una condición y su respectiva conclusión; por ejemplo si se analiza el refrán: *la mona aunque se vista de seda, mona se queda*, no se refiere al vestido en sí, sino a una parte de carácter físico y su cambio con relación a la esencia en cuanto a valores de la persona o situación referida.

Claro está que la inferencia depende también del contexto en el que se enuncia el refrán y de la información global que se desprende de él. Por ello, Riera (2008) afirma que:

Este modelo de inferencia se explica en el contexto del refrán como enunciado, y de otras informaciones que proporciona la situación, el contexto de la conversación y en general los imaginarios simbólicos en los que se mueven los interlocutores (*setting*). En este marco se produce el acontecimiento creativo de la interpretación, el cual depende de la capacidad cognitiva de los interlocutores para construir contexto de significancia — significado y sentido—; es decir, en este marco, se activan la comprensión e interpretación coherentes con el principio de relevancia, en el cual la interpretación se detiene en un momento y no continúa hasta el posible agotamiento del enunciado. (Riera, 2008: p. 6).

Por ello, entender la metáfora del refrán tiene un gran beneficio, permite reconocer la estructura morfológica y sintáctica de su naturaleza, haciendo una traducción plausible en cuanto a la extracción de su sabiduría y relevancia en la sociedad. Según Riera (2008) el refrán popular tiene muchas características similares con otras manifestaciones literarias y han sido confundidas frecuentemente. Los verdaderos refranes deben constar de los siguientes elementos esenciales:

- Son frases concisas y completas

- En estilo directo, sentenciosos y ameno
- Índices de la sabiduría popular
- Compuestos por autores anónimos
- Transmitidos de generación en generación
- Y de uso común y eficaz en la vida de una nación. (Riera, 2008: p.7)

En conclusión, tal y como afirma Rivas (2002: p.15), el refrán tiene el propósito de persuadir e influenciar al individuo o colectividad que lo escucha para que asuma una acción determinada en un momento especial; para que como afirma Grize (1990 citado por Ramírez y Álvarez, 2006: p. 230) “es una manera de actuar lingüísticamente sobre el otro con la intención de incidir en sus esquemas cognitivos elaborados en un determinado contexto de actividad social y que hacen posible construir el sentido del hecho lingüístico”.

1.9.2 El Dicho

En primera instancia, un “*dicho*” según Casares (1969: p. 69) “es una locución que tiene forma de oración subordinada y es reducible, conceptualmente a un adverbio simple, a un verbo o a un sustantivo”. Por ejemplo: terminó *en menos de lo que canta un gallo*. De otro lado, Rivas (1978: p. 29) afirma que, al igual que los proverbios, éstos gozan de una entonación particular haciendo que se constituyan como un “*sistema de significación cerrado*” que demuestra toda la sabiduría popular a través de frases de carácter sentencioso y moralizante; también se puede decir que el dicho popular no es un elemento connotado porque no hay que buscar el significado fuera de la expresión, sino que ella misma permite el entendimiento de su globalidad; ejemplo: *Cosa prometida, cosa debida*.

Otras características fundamentales del dicho y también del proverbio, son las siguientes:

- a) **Ausencia del artículo:** *Hierba mala, nunca muere*

- b) **Ausencia de antecedentes:** *Quien a hierro mata, a hierro muere*
- c) **Inobservancia del orden convencional de las palabras:** *Herradura que chapalea, clavo le falta.*
- d) **Ciertos caracteres lexicales obsoletos que permiten igualmente poner fecha al proverbio o dicho popular:** *La misma jeringa con otro bitoque.* (Rivas, 1978: p. 30)

Al igual que las demás estructuras paremiológicas, el dicho también tiene su representación rítmica y binaria y se presentan unas características en la composición de cada parte de la frase:

- a) **La frase puede estar en el tiempo presente del indicativo:** *Más vale pájaro en mano que ciento volando*
- b) **La paremia puede estar en imperativo:** *No dejes para mañana lo que puedes hacer hoy*
- c) **Oposición de dos proposiciones:** *Se cuenta el milagro / pero no el santo*
- d) **Oposición de dos proposiciones sin verbo:** *Muerte deseada / vida comprada*
- e) **Oposición de dos grupos de palabras dentro de la proposición:** *Dádiva de ruin a su dueño se parece*
- f) **Repetición de palabras:** *Quien a hierro mata, a hierro muere*
- g) **Presencia sintagmática de parejas de oposición de palabras:** *A Dios rogando y con el mazo dando* (Rivas, 1978: p.30-31)

1.9.3 El Proverbio

Por su parte el proverbio es un texto condensado en donde se puede extraer una sabiduría que ha nacido en la sociedad; por ello se considera que tiene un carácter más culto y filosófico, se

puede decir que por su uso, es menos frecuente que un refrán. Los proverbios tienen la particularidad de tratar sobre los valores morales básicos designados por la historia de la humanidad. Adicional a ello, los proverbios son elementos que tienen intrínsecamente una connotación, es decir, que al igual que las demás paremias tiene una transferencia en cuanto a significación de un dominio a otro; en palabras de Greimas (citado por Rivas (1978: p. 29)): “Connotación es para nosotros la transferencia del significado de un lugar semántico (aquel en el que se situaría de acuerdo al significante) a otro”; adicional a ello, los proverbios también se caracterizan por su factor de atemporalidad, como afirma este autor:

El carácter arcaico de los proverbios constituye por tanto una “puerta fuera de la temporalidad” de las significaciones que éstos contienen; es un procedimiento comparable al “érase una vez” de los cuentos y leyendas, destinado a situar en el tiempo de los “dioses y los héroes” las verdades reveladas en el relato. (Rivas, 1978: p. 31).

Además, una de las características de los proverbios es que tienen en su esencia una exhortación o prohibición hacia el plano de la moralidad, además no cuentan con elementos mnemotécnicos, es decir que requiere de un análisis profundo de la exhortación que se pretende hacer. De otro lado, Luria (1985: p.116) afirma que para la “comprensión de los proverbios es imprescindible desprenderse ante todo del significado objetual directo y sustituirlo por el análisis del sentido interno”. Esta declaración involucra que el significado juega parte importante en la interpretación de las paremias, por ello se debe mirar el texto más allá de mera estructura sintáctica. Como síntesis, se puede concluir que los proverbios presentan las siguientes características:

- Tiene un estilo poético con presencia de figuras literarias como el paralelismo (acción que presenta dos ideas o pensamientos), la elipsis (omisión de cierta información que se aduce es sobre-entendida), etc.
- Lenguaje compacto y conciso para facilitar la memorización
- Frecuentemente presenta rima y está escrito en líneas como el verso

- El proverbio más común tiene solamente dos líneas, pero puede tener tres, cuatro, o aún más líneas. (Rivas, 1978: p. 32).

Establecer diferencias significativas entre cada uno de los universales de las paremias es disciplina particular de la paremiología; sin embargo en este trabajo de investigación se pretende analizar tres clases de paremias que son susceptibles a la proyección, tal y como lo establece Turner (1996: p. 6) afirma que con las parábolas y las paremias, al igual que sucede con el lenguaje en sí mismo, podemos entender cómo operan todas las formas de manifestación de esas interpretaciones (refranes, dichos y proverbios) sujetas a un contexto en particular. Este autor asume que estudiar la mente, nos puede hacer sentir muy bien en la medida que entendamos que la mente no marcha de la forma como pareciera funcionar.

1.10 Desarrollo ontogenético de los adolescentes (12 años a 17 años aproximadamente)

Uno de los objetivos, de la teoría de origen cognitivo- evolutivo, es fortalecer la identidad personal, entendida como una unidad particular dentro de un entorno netamente social, para efectos de entender el desarrollo de diferentes habilidades, tanto motrices como cognitivas en edad escolar y como sustento de este trabajo de grado, se ha decidido trabajar con los estudiantes que se encuentran iniciando y terminando esta etapa ya que dichos estudiantes, según las concepciones de Luria (1985) son poseedores de un tipo de pensamiento abstracto.

Para Luria (1985), la actividad intelectual en los seres humanos va ligada al desarrollo de los procesos de conceptualización que van evolucionando y mejorando durante las diferentes etapas de su vida, los cuales se hacen posible gracias al lenguaje. Dentro de su teoría se plantea que existen tres formas esenciales del comportamiento:

1. **Carácter primario:** Aquí es donde el comportamiento es netamente sensorio-motor, responde a reacciones innatas, la conducta es instintiva y la percepción es directa.

2. **Comportamiento directo o perceptor:** Se desarrolla mediante la utilización de los órganos de los sentidos para reconocer situaciones explícitas, inicia el procesamiento de decodificación de la información.
3. **Comportamiento intelectual:** En este nivel, la abstracción es un componente vital del aprendizaje, permite una asimilación de formas complejas mediadas por el lenguaje, ya que se tiene dominio de los códigos que traen consigo la información. Adicional a ello, los procesos que se vivencian en la mente comienzan a materializarse hacia el exterior y es entonces, donde la percepción puede cambiar porque se pasa de lo sensorial a lo racional.

También Luria (1985) afirma que en los seres humanos se desarrollan dos clases de pensamiento, un pensamiento práctico o figurativo y un pensamiento productivo. El primero responde a una actividad intelectual que “transcurre en los marcos del campo directo y se subordina por entero a las leyes de la percepción directa e inmediata” (Luria, 1985, p 11); ya que el ser humano actúa a partir de la percepción y el contacto directo con los objetos que se encuentran en el entorno. En segundo lugar, el pensamiento productivo está relacionado con la capacidad que tienen los individuos para resolver problemas, pero ya no bajo el influjo de la percepción directa, sino como resultado del establecimiento de conexiones lógicas complejas obtenidas a través del uso de un lenguaje que motive un pensamiento discursivo abstracto o lógico-verbal.

Por otro lado, para Espejo (1986: p. 42) el pensamiento y el lenguaje son formas exclusivas de representar la realidad del ser humano; ya que no existe en el mundo ningún objeto que no sea representado por el signo, el cual constituye la imagen que el pensamiento materializa en la realidad; por tal motivo define que el individuo desarrolla y perfecciona sus funciones vitales durante el transcurrir del tiempo a través de la maduración psicobiológica de la inteligencia lingüística o también denominada “lógica de los conceptos” (Espejo: p. 50); afirma que el pensamiento lógico- lingüístico se desarrolla , como sostiene Piaget, entre los 11 y 15 años aproximadamente, porque en este estadio, el individuo tiene conocimiento de las cosas y las

situaciones de la realidad, puede generar situaciones entre la realidad y la fantasía en un campo más abierto, ya que posee el dominio del lenguaje.

Desde una perspectiva psicológica, Puyuelo (2005: p. 93) sostiene que el aprendizaje y el desarrollo del lenguaje están influenciados por aspectos contextuales; dichos espacios son determinados por las necesidades particulares del individuo a lo largo del ciclo vital:

1. **Contexto social:** el lenguaje se aprende en un contexto social determinado, ya que el lenguaje es netamente social, se requiere de un proceso interlocutorio para aprender.
2. **Contexto de las necesidades personales e intereses:** el lenguaje es el vehículo para comunicar los deseos y necesidades, éstos influyen en las expresiones y palabras que el niño aprende para transmitir adecuadamente su mensaje.
3. **Contexto de la actividad mental individual:** el lenguaje es el medio por el cual se transmiten las ideas, estas se expresan especialmente en la adolescencia; ya que como afirma Luria (1985) el ser humano ya tiene dominio propio del lenguaje y de los códigos abstractos que los componen.

A continuación se realizará una síntesis de las principales características del desarrollo ontogenético de los adolescentes, quienes son los actores principales en este trabajo de grado, según Puyuelo (2005: p. 101); el cual está representado en el cuadro 6.

Cuadro 6. Características del desarrollo del adolescente según Puyuelo (2005) y Espejo (1986)

TIPO DE PENSAMIENTO	ETA-PA	EDAD	CARACTERÍSTICAS
LÓGICO – LINGÜÍSTICO ABSTRACTO O PROPOSICIONAL (Espejo (1986))	A D O L E	12 a 13 años aprox.	<ul style="list-style-type: none"> • Tienen aún rasgos de la niñez e infancia y son receptivos al aprendizaje. • Se fijan más en los detalles, en las expresiones de la gente en el entorno y empiezan a hacer juicios de las acciones. • Se construyen operaciones proposicionales ligadas a la comunicación verbal. • Se entiende mucho mejor el lenguaje figurativo en algunas metáforas. • Se puede hablar de temas abstractos como los sentimientos y acontecimientos reales o irreales.

	S C E N C I A		<ul style="list-style-type: none"> • Usa adverbios, conjunciones y otras formas morfológicas y sintácticas.
		14 a 17 años aprox.	<ul style="list-style-type: none"> • Pueden utilizar el lenguaje de forma más abstracta. • Comprenden los significados abstractos y los proverbios. • A nivel pragmático, pueden usar el sarcasmo, la broma o el doble sentido efectivamente. • Uso deliberado de metáforas: el cerebro es como un ordenador. • El dominio del lenguaje abstracto se aproxima al del adulto, reconoce que las perspectivas de cada persona pueden ser diferentes.

Teniendo en cuenta las características estipuladas, por Puyuelo y Luria, con relación al desarrollo ontogenético del adolescente; en este trabajo de grado se optó por trabajar con los estudiantes de grado séptimo que se encuentran en edades de los 11 a los 16 años, seleccionando únicamente 8 estudiantes (pertenecientes al género masculino y femenino) de 12 a 13 años, porque es el rango de edad más representativo en el grado séptimo y son los que marcan la terminación de la pubertad e inicio de la adolescencia según Puyuelo; y los estudiantes de grado once, quienes se encuentran entre los 15 y 19 años, se seleccionó el rango de 16 y 17 años edad, por ser el más representativo de este grado, también se escogieron 8 estudiantes de ambos sexos para analizar las proyecciones de las paremias en sus relatos de vida.

2. METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Tipo de estudio

El presente trabajo de investigación sigue la metodología descriptiva- interpretativa que busca referir las propiedades o características de un fenómeno determinado, ocasionado a una persona o grupo determinado, sujeto a un análisis substancial; adicional a ello, busca entender operaciones de índole cognitivo y su respectivo producto, mediante la representación de situaciones y eventos decodificados a partir de la técnica de análisis de contenido, la cual permite entender cómo opera el discurso en ciertos tipos de textos; en este caso comprender cómo las paremias pueden ser proyectadas en relatos de vida de estudiantes de grado séptimo y once. El análisis de contenido le permite al investigador entender la información en tres dimensiones: la naturaleza de los datos y su funcionalidad; la realidad en la cual se figuran los datos y el contexto en el cual operan, teniendo en cuenta su función pragmática.

Esta metodología descriptiva permite seleccionar un método de interpretación de datos acorde a los objetivos propuestos por el investigador para solucionar el problema presente en la caracterización del espacio mental “proyección” en los relatos de vida de los estudiantes de grado séptimo y once. Para tal fin, la técnica de análisis de contenido apuntala a la interpretación de la comunicación de forma objetiva, sistemática y cuantitativa, entre los individuos pertenecientes al estudio; haciendo inferencias sobre la frecuencia de aparición de ciertas categorías y el orden que siguen, en los relatos de vida de los estudiantes de grado séptimo y once, mediante el software denominado Atlas ti 5.5.

El software Atlas ti 5.5 es un programa de análisis cualitativo de datos textuales, que permite interpretar un gran volumen de información, fragmentándola en pasajes o citas, la codificación y la escritura de comentarios, que sin el programa sólo podrían hacerse con colores y papel.

2.2 Caracterización de la población y muestra

La población referente a esta investigación pertenece a la jornada tarde del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D., dicha Institución Educativa es de carácter público y de tipo urbano, ubicada en la localidad once de Suba en la ciudad de Bogotá en la dirección: Calle 131 B No. 95-11. El colegio presta sus servicios desde el grado preescolar hasta undécimo grado, con una cobertura aproximada para 2.400 estudiantes, distribuidos en dos jornadas escolares, mañana y tarde.

La comunidad a la que pertenecen estos jóvenes se caracteriza por estar dentro de los estratos uno a cuatro, sin embargo la mayoría de ellos se encuentran en estrato 2, son habitantes del sector de Suba y zonas aledañas como lo son el barrio Gloria Lara, Aures I y II y Rincón de Suba; dichos estudiantes cuenta con los servicios básicos satisfechos y tienen acceso a medios de comunicación como la televisión, la radio e Internet, entre otros. Igualmente, son beneficiados con algunos programas de aprovechamiento del tiempo libre liderados por la Secretaria de Educación del Distrito Capital.

Para efectos de esta investigación se tuvieron en cuenta dos aspectos primordiales para seleccionar la muestra: el primero, que los estudiantes correspondan al periodo inicial y final de la etapa de la adolescencia porque es allí donde se tiene mayor dominio del lenguaje y pueden comprenderse significados abstractos y el lenguaje metafórico que contienen las paremias; en segundo lugar se escogieron los rangos de edades más significativos en cada nivel y están representados en la Tabla 3.

A partir del análisis de las necesidades de este proyecto de investigación, se realizó un muestreo sistemático seleccionando de la población general, una muestra aproximada del 10% de los estudiantes de estos grados y que constituyen el rango de edad más significativo de cada nivel: 8 estudiantes de grado séptimo entre los 12 y 13 años, quienes representan el 67.85% de la población general y del grado once, se seleccionaron 8 estudiantes entre los 16 y 17 años que constituyen el 76.66% de la población general. Dicha muestra está clasificada dentro del desarrollo del pensamiento lógico-lingüístico según la denominación de Espejo (1986).

Tabla 3. Descripción de la población general objeto de estudio

GRADO SÉPTIMO				GRADO ONCE			
EDAD	FEM	MASC	%	EDAD	FEM	MASC	%
11	5	2	8.33	15	3	0	5.0
12	15	12	32.14	16	16	8	40.0
13	17	13	35.71	17	14	8	36.66
14	4	8	14.28	18	2	3	8.34
15	2	3	5.95	19	0	3	5.0
16	0	3	3.58	20	0	3	5.0
TOTAL	43	41	100 %	TOTAL	35	25	100%

2.3 Fases de la investigación

En esta etapa de la investigación, se siguieron unas fases de análisis en donde se pretendió validar los instrumentos de investigación a partir de una conceptualización teórica clara y posteriormente la selección de una metodología acorde al análisis de contenido; a continuación se explicarán en detalle las fases de la investigación:

- **Fase 1. ANÁLISIS PREVIO - UNIVERSO:** Se hizo el análisis de la estructura de 150 paremias, encontrando que dicho término involucra refranes, dichos y proverbios propios de nuestro saber cultural; y que se encuentra en su mayoría, de forma bímembre. Sin embargo, para el autor Mark Turner (1996) estas paremias son representadas por la generalidad del *proverbio* en inglés o *refrán* que puede ser la traducción al español. Posteriormente, se elaboraron dos prueba piloto para convalidar el contenido, mediante revisión de especialistas en el tema de la lingüística cognitiva, de las cuales se seleccionó la más pertinente para la tarea cognitiva (Ver anexos).
- **Fase 2. SELECCIÓN DE UNIDADES DE ANÁLISIS:** Según el autor Mark Turner (1996), toda historia presenta rasgos similares que pueden ser proyectados e identificados en un contexto determinado. Dichas categorías de análisis siguen fielmente los postulados

de Mark Turner (1996); sin embargo por la diversidad que representan los espacios mentales, se seleccionó la gramática del relato de Thorndyke (1977) para analizar las partes en las cuales se presenta un relato, en este caso, un relato de vida. Para tal fin, se establecieron unas subcategorías y se elaboraron unos códigos para ser interpretados mediante el programa Atlas ti 5.5, los cuales permitirán establecer en qué forma y frecuencia se utilizan las subcategorías en el espacio mental “proyección”; a continuación se explicarán en la Tabla 4:

Tabla 4. Esquema de la gramática del relato de Thorndyke (1977) aplicada al espacio mental “proyección” de Mark Turner (1986)

CAT.	SUBCATEGORÍA	CÓDIGO
M A R C O	<p>ACTANTES: Reconoce cuáles son los actantes, personajes del relato y la función que desempeñan en la situación planteada en la paremia (refrán, dicho o proverbio).</p> <p>Estos actantes pueden ser principales cuando en ellos recae la acción y secundarios cuando participan en el relato o son los gestores de la sentencia para ser reflexionada por el actante principal. Por ello, pueden ser algún miembro de la familia, colegio, amigos o una persona diferente a su entorno cotidiano.</p>	<p>ACTANTE (Principal):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yo 1 • Padres 1 • Familia 1 • Amigos 1 • Otros 1 <p>ACTANTE (Secundario)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yo 2 • Padres 2 • Familia 2 • Amigos 2 • Otros 2
	<p>LUGAR: Es la parte donde se indica el espacio y se desarrolla la acción; generalmente se presenta al inicio del relato. En algunos relatos existe un espacio de entrada y un espacio de salida. Los lugares más comunes de los estudiantes son: la casa, colegio y fiesta. Adicional a ello, algunos relatos no describen el lugar o muestra un lugar diferente a los planteados.</p>	<p>LUGAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Casa • Colegio • Fiesta • Desconocido • Otros lug.
	<p>TIEMPO: Es la ubicación temporal de la situación del relato. Demuestra la evocación de eventos sucedidos en el pasado y que se pueden mantener en el presente o proyectarse hacia el futuro.</p>	<p>TIEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasado • Presente • Futuro

T E M A	<p>EXHORTACIÓN: Es la enseñanza que se busca dejar en el otro a través de una sentencia, exhortación o advertencia que se pretende transmitir a través de una analogía, paralelismo o semejanza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • EXHORTACIÓN LITERAL: <p>La exhortación literal es donde se aplica la paremia en la cotidianidad; es decir que se transforma al lenguaje convencional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • EXHORTACIÓN FIGURADA: <p>La exhortación figurada evoca la paremia en su esencia formal y no surte cambios en su estructura.</p>	<p>EXHORTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exh. Literal • Exh. Figurada
T R A M A	<p>EVENTOS: Son las acciones que se vuelven el elemento desencadenante para la resolución de la problemática presentada por los actores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CAUSA <p>La acción que establece la situación que requiere la exhortación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONSECUENCIA <p>Resultado del evento inicial que conlleva la reflexión de la situación.</p>	<p>EVENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Causa • Consecuencia
	<p>OBJETOS: Son los elementos que, analógicamente, representan la variación de la acción. Estos pueden ser objetos físicos o materiales que son figurados mediante el lenguaje metafórico.</p>	<p>OBJETOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Físicos • Abstractos
S O L U C I Ó N	<p>MENSAJE: Es el propósito o respuesta a la intención determinada por la paremia, después de interpretarla, entenderla y contextualizarla.</p>	<p>SOLUCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reacción • Solución

- **Fase 3. INSTRUMENTOS:** En primer lugar, se diseñó una prueba exploratoria para establecer cuáles son las paremias más utilizadas por los estudiantes y cuáles se pueden proyectar con más facilidad; en segundo lugar se elaboró una encuesta a 3 docentes de grado séptimo y 3 de grado once, para indagar y posteriormente validar el constructo sobre la proyección de las paremias más pertinentes para ser proyectadas por los estudiantes; y por último, se creó la tarea cognitiva para ser aplicada a la muestra seleccionada y así, obtener resultados a partir del análisis de contenido de los relatos de vida. (Ver anexos).

- **Fase 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS:** En esta fase se tabularán las pruebas escritas con el fin de establecer los porcentajes más representativos de cada prueba y así proceder a hacer el análisis de resultados y conclusiones conducentes a mejorar las prácticas pedagógicas.

2.4 Instrumentos de investigación

Después de realizar el estudio teórico y metodológico del espacio mental “proyección”; se procedió a diseñar y a pilotear aquellos instrumentos que permitan obtener los resultados más adecuados para la resolución del problema de investigación. Por ello se elaboraron dos pruebas exploratorias, con el fin de aportar de manera efectiva a esta investigación; dichas pruebas fueron convalidadas por expertos en el plano de la lingüística cognitiva para seleccionar así la muestra que respondería eficazmente a lo anteriormente planteado.

Esta prueba exploratoria consta inicialmente de una conceptualización previa de las paremias: ¿Qué es un refrán, dicho o proverbio?; en la segunda parte se le propone al estudiante que escriba 10 paremias (refranes, dichos y proverbios) que utilice continuamente; posteriormente se le indaga sobre el significado abstracto que adquiere la paremia y el origen de la misma. Y en la última parte, la cual aporta los relatos de vida, se le sugiere al estudiante escoger las tres paremias más significativas y proyectarlas en una situación de su vida cotidiana donde hayan sido vivenciadas. (Ver anexos).

El segundo instrumento elaborado fue una encuesta a tres docentes del grado séptimo y tres docentes del grado once; el docente de Lengua Castellana, el docente de Ciencias Sociales y el Director de Grupo, quienes conocen ampliamente el desempeño académico de sus educandos. El instrumento inició con la conceptualización de los términos paremia y proyección y posteriormente recogió las 10 paremias más nombradas por los estudiantes durante la prueba exploratoria; se les solicitó a los docentes que valoraran cada paremia de acuerdo a la facilidad para ser proyectada considerando la escala de 0 a 5, ésta última como la que más se le facilitaría a los estudiantes para proyectar. (Ver anexos)

El tercer instrumento fue la tarea cognitiva que involucró las tres paremias más conocidas por los estudiantes y se les indagó por cada una de las categorías propias planteadas por Turner (1996): actor, evento y objeto y cómo se pueden proyectar en los relatos de vida de los estudiantes. Posteriormente se les solicitó que plasmaran cuál es el mensaje de cada paremia y que de acuerdo a ese mensaje, relataran una situación de su vida diaria donde las hayan utilizado. (Ver anexos)

3. RESULTADOS

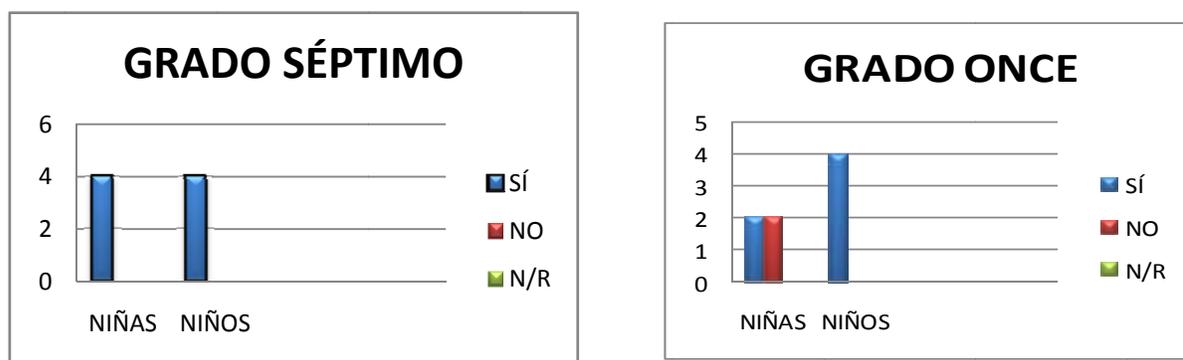
3.1 Resultados prueba exploratoria

La prueba constó de 5 ítems aplicados a la muestra seleccionada; las tres primeras preguntas indagan sobre preconceptos que tienen los estudiantes con relación a los conceptos: refrán, proverbio y dicho; en la pregunta 4 se le solicita al estudiante escribir un listado de 10 paremias que usen frecuentemente y en el quinto punto se le solicita al estudiante que seleccione las tres paremias más significativas y luego escriba un relato de vida donde haya vivido o usado la paremia. Los resultados por edades y grados son los siguientes:

Tabla 5. Pregunta 1: ¿Sabes qué es un refrán?

SÉPTIMO								ONCE							
F				M				F				M			
ED	SÍ	NO	N/R	ED	SÍ	NO	N/R	ED	SÍ	NO	N/R	ED	SÍ	NO	N/R
				11	1			15		1					
				12	1			16	1			16	2		
13	1			13	1			17	1	1		17	2		
14	2		1	14	1										
Tot.	4				4			Tot.	2	2			4		

Fig. 1 Comparativo sobre el concepto de refrán en Grado Séptimo y Grado Once



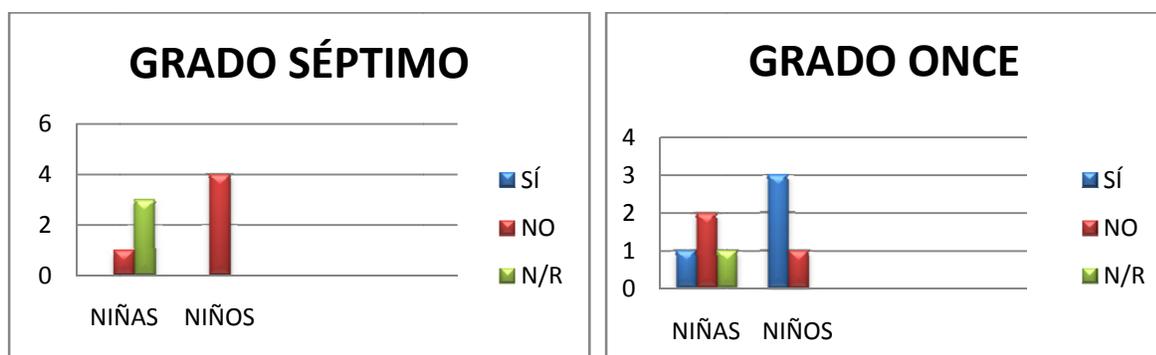
- El 100% de los estudiantes de grado séptimo concluyeron que saben qué es un refrán, definiéndolo en general como: un dicho popular que es antiguo pero que aún tiene

vigencia, se utiliza para no herir los sentimientos de las personas y tiene un toque de humor; adicional a ello, deja una enseñanza. En cambio en grado once, el 100% de los niños argumentaron saber qué es un refrán definiéndolo como una frase o dicho agudo y sentencioso de uso común que deja una enseñanza; las niñas por su parte, el 50% manifestó que desconocían el significado del término refrán y el 50% restante optó por no responder. En general, se puede inferir que los estudiantes reconocen el uso del término refrán y lo aplican en los contextos de su cotidianidad; prueba de ello es analizada en las proyecciones que realizan de dichas paremias en sus relatos de vida.

Tabla 6. Pregunta 2: ¿Sabes qué es un proverbio?

SÉPTIMO								ONCE							
F				M				F				M			
ED	SÍ	NO	N/R	ED	SÍ	NO	N/R	ED	SÍ	NO	N/R	ED	SÍ	NO	N/R
				11		1		15		1					
				12		1		16	1			16	1	1	
13			1	13		1		17		1	1	17	2		
14		1	2	14		1									
Tot.		1	3			4		Tot.	1	2	1		3	1	

Fig. 2 Comparativo sobre el concepto de proverbio en Grado Séptimo y Grado Once



- Con relación a la pregunta si saben qué es un proverbio, se estableció claramente que los estudiantes de grado séptimo no conocen el término mencionado, sin embargo un estudiante que afirmó no conocerlo, lo definió como una sentencia o refrán. Por su parte, sólo el 50% de la muestra de grado once afirmó conocer el significado del término y lo

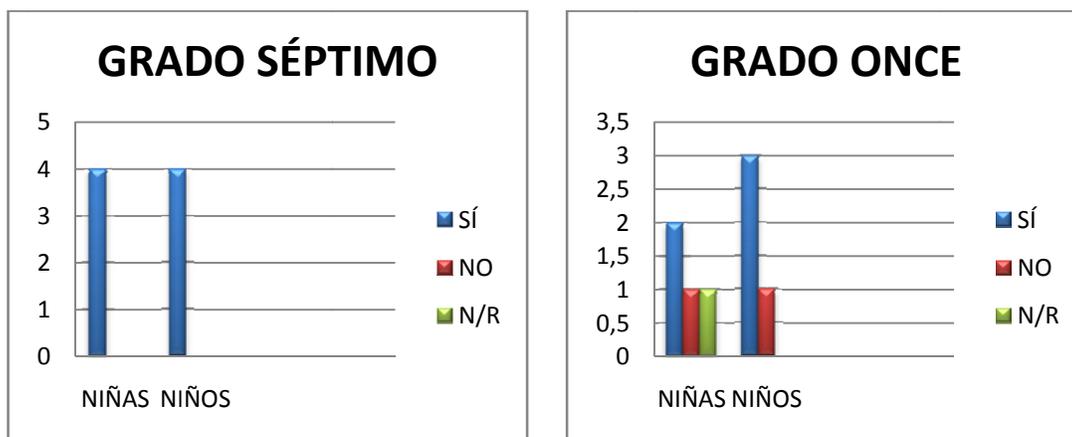
definió como una sentencia breve que deja una enseñanza que pasa a través de generaciones o culturas.

- En conclusión, se puede decir que por el carácter filosófico y particular que presenta el proverbio, no es común encontrarlo en el habla cotidiana de los estudiantes; sin embargo tal y como afirma Puyuelo (2005), los estudiantes que se encuentran en la adolescencia son más aptos para interpretar proverbios que niños que se encuentran en edades inferiores a la adolescencia, porque este proceso de análisis requiere mayor dominio, tanto del lenguaje como del pensamiento abstracto.

Tabla 7. Pregunta 3: ¿Sabes qué es un dicho?

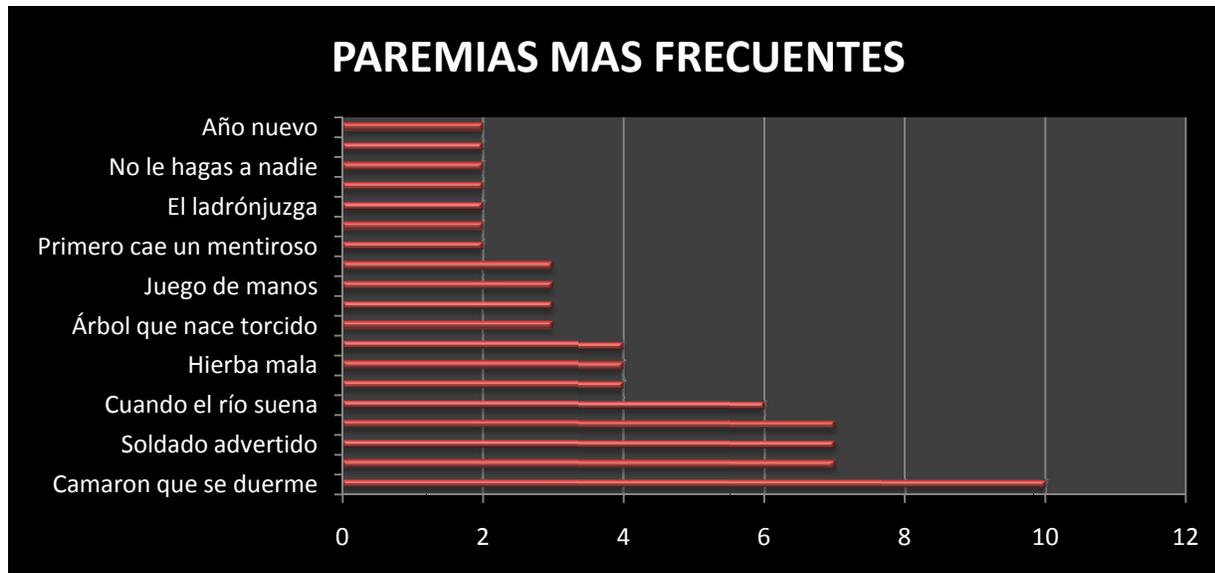
SÉPTIMO								ONCE							
F				M				F				M			
ED	SÍ	NO	N/R	ED	SÍ	NO	N/R	ED	SÍ	N O	N/R	ED	SÍ	NO	N/R
				11	1			15		1					
				12	1			16	1			16	2		
13	1			13	1			17	1		1	17	1	1	
14	3			14	1										
Tot.	4				4			Tot.	2	1	1		3	1	

Fig. 3 Comparativo sobre el concepto de dicho en Grado Séptimo y Grado Once



- A la pregunta formulada si sabes qué es un dicho, el 100% de los estudiantes de grado séptimo respondieron afirmativamente definiéndolo como una frase o conjunto de palabras con tono sentencioso para prevenir, advertir algo con un significado justo y claro. Por su parte, el 70% de los estudiantes de grado once afirmaron conocer el concepto y lo definieron como una frase de uso común que deja una enseñanza; el 30% de los estudiantes no sabían cómo definir el concepto o simplemente no respondieron. En general, se puede decir que tanto el concepto de refrán como el dicho son más usados por los estudiantes por su universalidad y popularidad, en cuanto a que son frases paremiológicas del argot común de los individuos.
4. Ahora bien, las paremias más utilizadas por los estudiantes encuestados son las siguientes que están presentes en la fig. 4:

Fig. 4 Paremias utilizadas de forma más frecuente por los estudiantes de Grado Séptimo y Grado Once

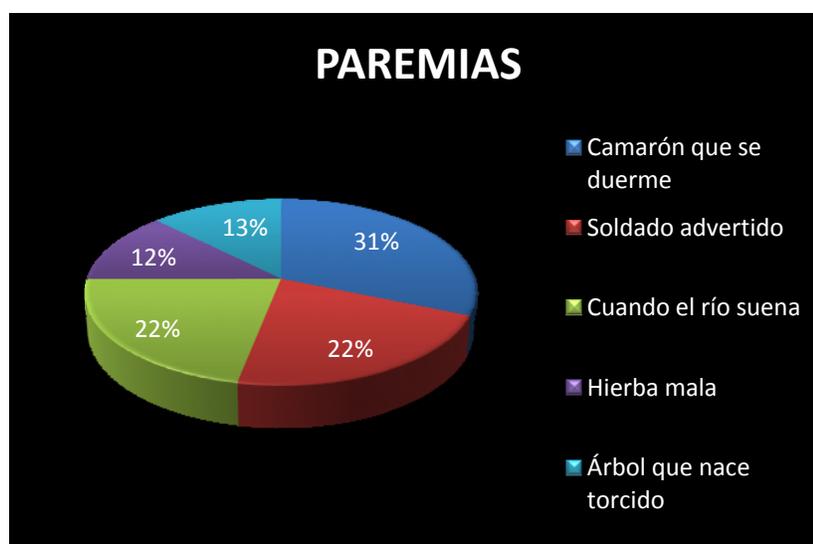


- En esta figura se analizaron las paremias (dichos, refranes y proverbios) que los estudiantes han escuchado y que pueden ser aplicados en contextos cotidianos; las paremias relacionadas en el cuadro anterior, corresponden a las paremias más nombradas en las respuestas dadas por los 16 estudiantes indagados. Dentro de las frases

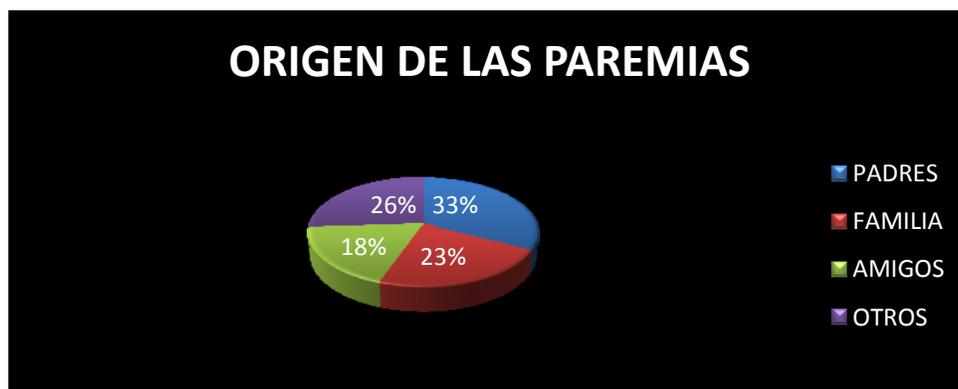
paremiológicas más nombradas se puede decir que el 90% de ellas corresponden a los refranes, los cuales están catalogados como el grupo de paremias más amplio y universal.

- Adicional a ello, se tuvo en cuenta el origen del aprendizaje de los proverbios, ya que como afirma Martínez (2003), el contexto es relevante en el momento de realizar una proyección porque cuando el individuo habla de los temas que le son de interés, la producción está más completa de detalles. Ver fig.5.

Fig. 5 Porcentaje de utilización de las paremias

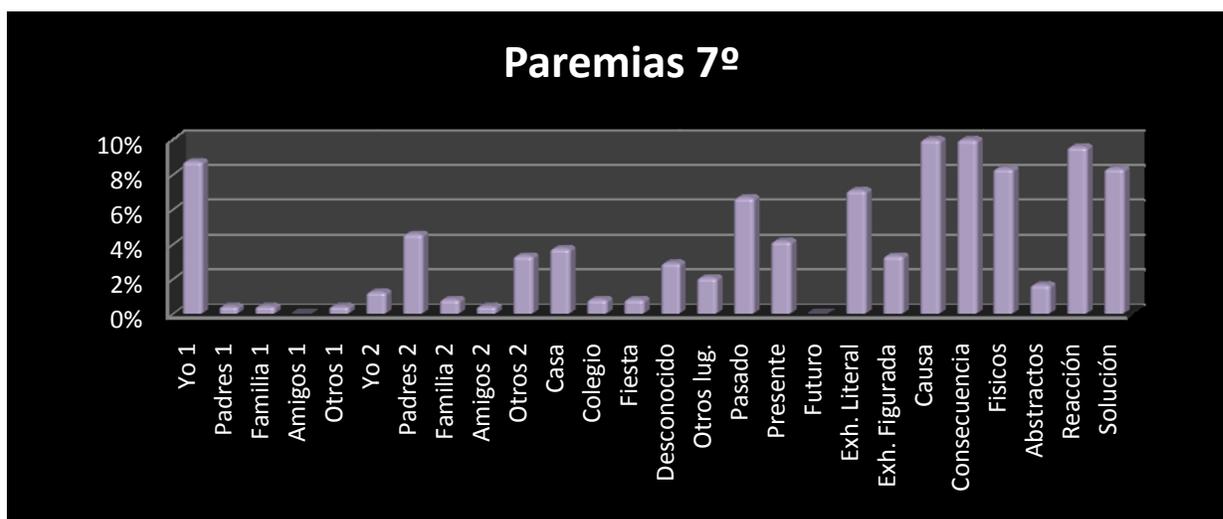


En esta figura se puede apreciar que el 31% de los estudiantes evocó la paremia: Camarón que se duerme se lo lleva la corriente, el 22% Soldado advertido, no muere en guerra y Cuando el río suena, piedras lleva; por su parte con un 13% Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza y por último, Hierba mala, nunca muere. En esta gráfica se destacan las cinco paremias más conocidas para la población general que hizo la prueba exploratoria; aunque se obtuvo un gran número de paremias según la experiencia directa de los estudiantes; se tomaron aquellas donde coincidentemente relataban ejemplos de la cotidianidad. Ahora en la fig. 6 se apreciará un aspecto relevante en donde se le indagó a los estudiantes en qué lugar o de qué persona aprendieron la paremia; ya que la fuente y la intención comunicativa permiten claramente entender el contexto que aborda cada paremia.

Fig. 6 Origen de las paremias

- De lo anterior se puede inferir que la primera fuente de aprendizaje de las paremias por parte de los estudiantes, es de sus padres con un 43%, seguidamente se encuentra la familia en general con un 30% que involucra abuelos, tíos, primos, hermanos, etc.; posteriormente se encuentran los amigos en un 25%, en donde se recogen también los compañeros de colegio y por último, el 2% está compuesto por varios factores de aprendizaje como lo son las novelas, el periódico, el padre de la parroquia, el doctor, etc.
 - Se recalca con este análisis, que uno de los procesos principales de aprendizaje se da al interior del hogar a través de las paremias, en donde el lenguaje sentencioso y de advertencia que comprenden estas frases, hacen que el individuo entienda la exhortación que remite una paremia en su interior.
5. En este ítem, los estudiantes debieron seleccionar las tres paremias más significativas, de acuerdo a las categorías planteadas por Turner (1996) siguiendo el modelo de gramática del relato de Thorndyke (1977), allí se les sugirió relatasen una situación de su vida diaria en donde hayan sido partícipes de la paremia. Adicional a ello; se les pidió que fuesen lo más claros posibles con la situación descrita en el aporte detallado de aspectos, lugares y eventos relevantes en la situación planteada; en la fig. 7; se encuentra la síntesis de las categorías y los códigos encontrados en el análisis de los relatos de vida de los estudiantes de Grado Séptimo mediante el programa de análisis de datos textuales, Atlas ti 5.5:

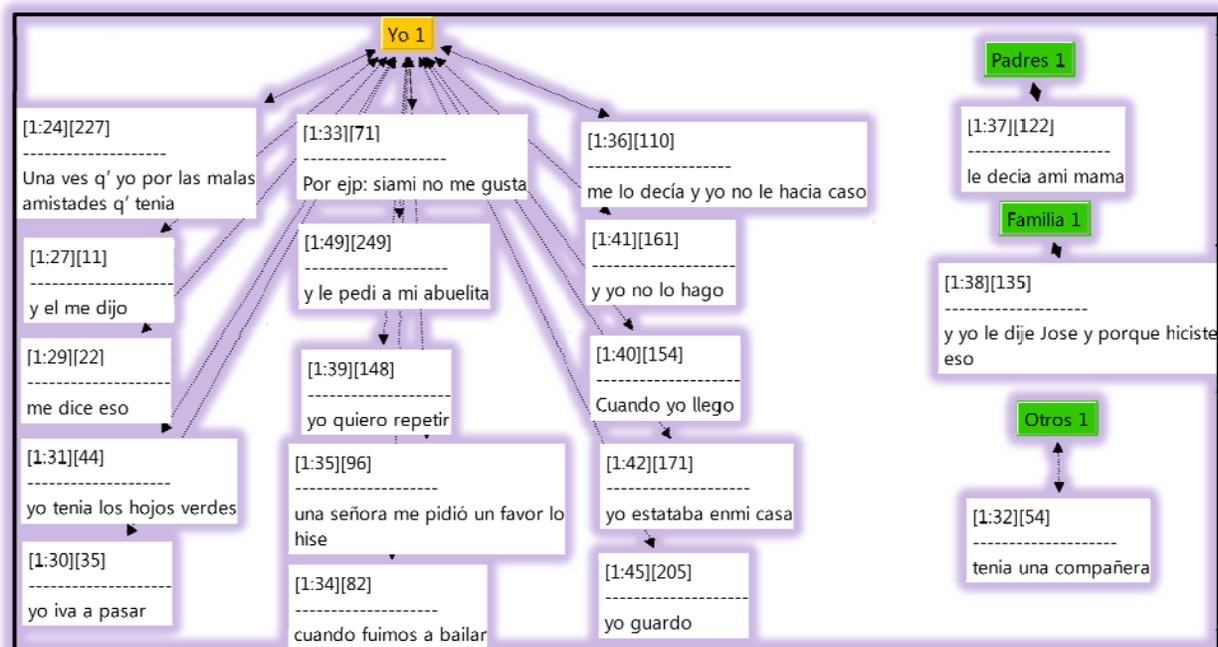
Fig. 7 Prueba exploratoria – Grado Séptimo



- En la categoría del relato de vida denominada “marco”, se pudo analizar que en la primera subcategoría de los actantes (principal): el 90% de los estudiantes realizó un relato de vida en primera persona, mostrando que han vivenciado las paremias en sus experiencias personales; el 10% restante hizo relatos en tercera persona, hablando sobre alguna situación vivida por sus padres, algún familiar o situaciones vistas en televisión. De otro lado, con relación a los actantes secundarios o de quien han recibido la sentencia, se puede inferir que quienes más usan las paremias como mecanismo de advertencia son los padres con un 50% de los actantes presentes en los relatos de los jóvenes; el 30% lo ocupan otras personas tales como docentes, doctores y compañeros de clase, entre otros.

El 10% de las paremias son usadas por los mismos estudiantes para decírselas a otras personas como amigos o familiares; el 10% restante está focalizado en la familia (7%) y los amigos en un 3%. En conclusión se puede decir que los estudiantes conocen las paremias como un lenguaje común y al ser significativo para ellos, puede ser proyectado en el plano cotidiano. En la fig. 8 se muestra una síntesis de algunos apartes del relato de vida de los estudiantes, mediante el programa Atlas ti 5.5, en donde se hace presente la primera subcategoría: *actante principal*.

Fig. 8 Síntesis de la subcategoría: Actante principal



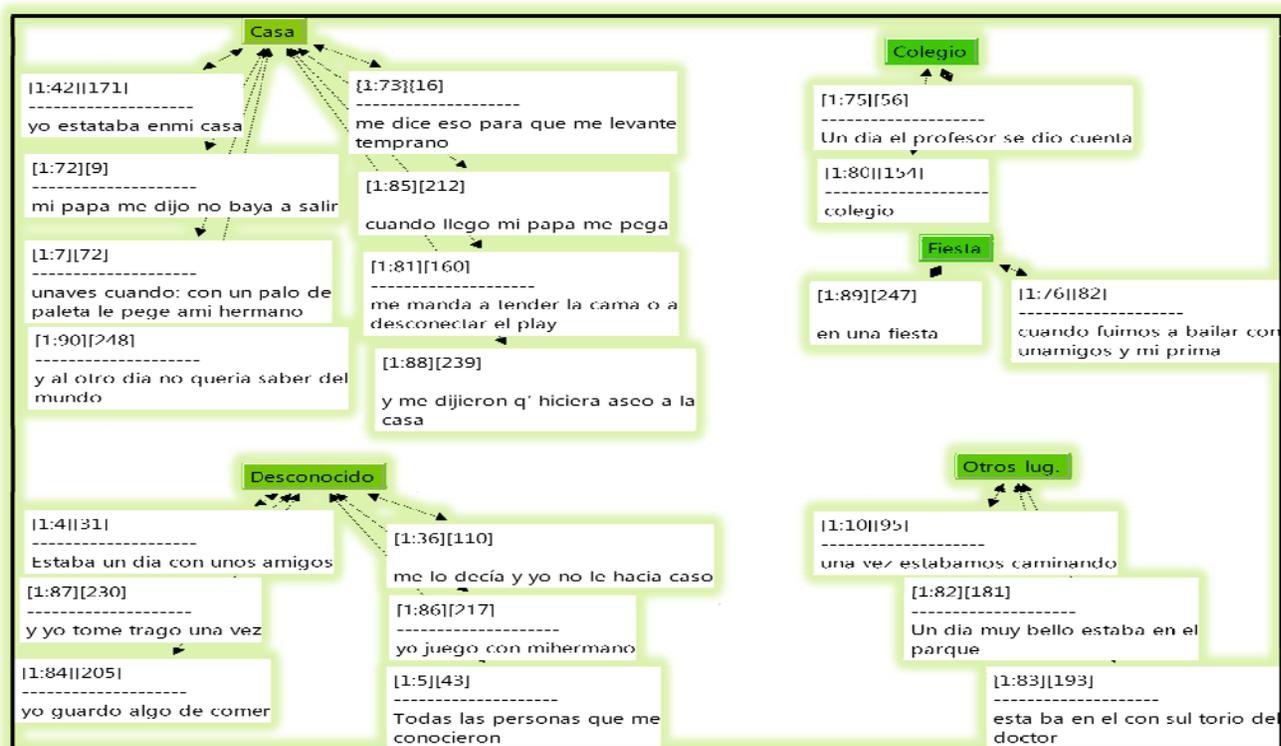
En la Fig. 9 se hace un pequeño esbozo de los códigos presentes en la subcategoría: *actante secundario*.

Fig. 9 Síntesis de la subcategoría: Actante secundario



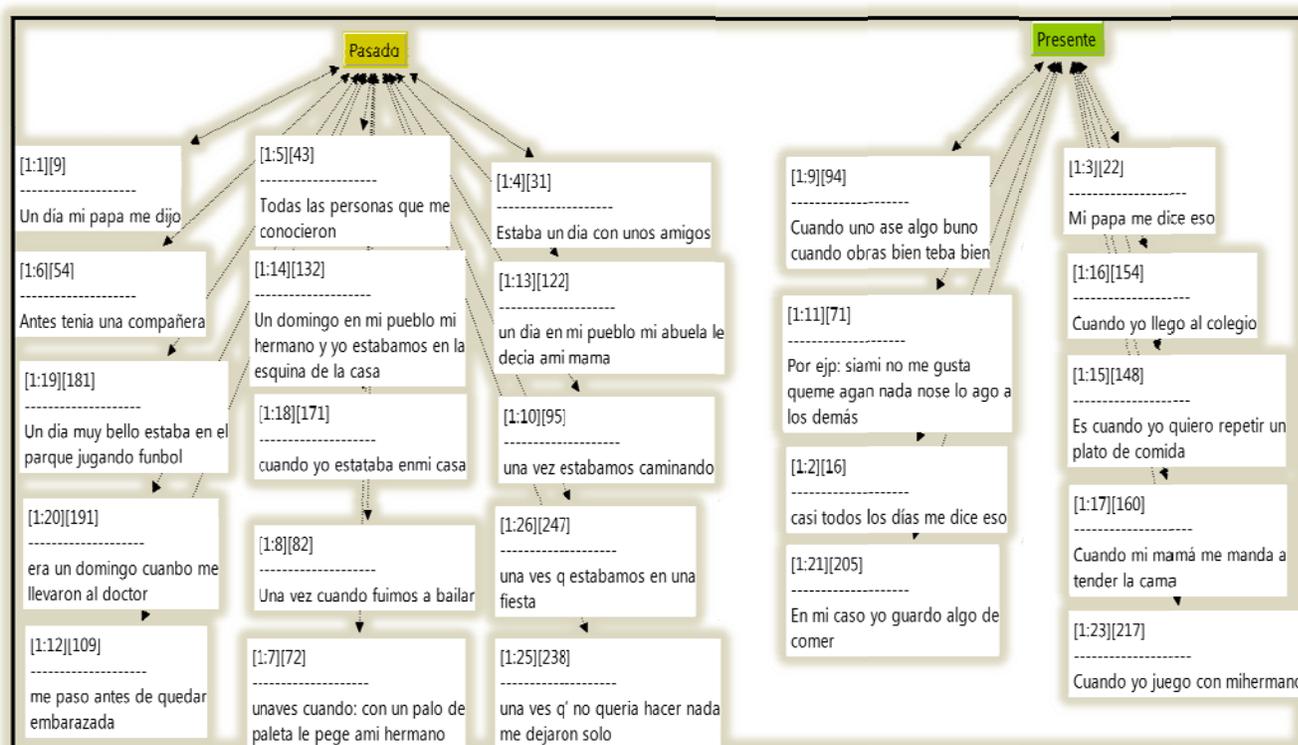
- La segunda subcategoría del *marco* es el lugar donde se ejecuta la sentencia que evoca la pemia, es claro ver la relación que existe entre quién la dice como en el espacio en donde se desarrolla la acción; por ello es coherente encontrar que la primera fuente de aprendizaje de las pemiias sea el hogar con un 38%; en segundo lugar se encuentran diferentes lugares que no son nombrados en los relatos con un 28% de frecuencia; aunque algunos de ellos reflejaban situaciones familiares se decidió codificar como lugares desconocidos para no viciar las respuestas de los estudiantes; otros lugares recogió el 20% de aquellos espacios donde ocurren los eventos; en especial para los niños, los lugares más comunes para advertir de las sentencias son los campos deportivos; el colegio y las fiestas ocupan cada uno un 7% de las respuestas de los jóvenes. Por ello se puede analizar que el seno materno es el principal espacio de aprendizaje de los jóvenes y es allí donde se hacen las primeras construcciones en cuanto al plano convivencial. La síntesis de esta categoría puede ser vista en la Fig.10:

Fig. 10 Síntesis de la subcategoría: Lugar



- La última subcategoría del *marco* demuestra que el 65% de los relatos se manifiestan en tiempo pasado, en donde se evocan eventos que han marcado algún comportamiento del ser humano y el 35% de los acontecimientos se manifiestan en tiempo presente. En esta subcategoría se encuentra presente continuamente la analepsis, en donde el individuo hace una retrosección de un evento en particular y lo recuenta desde el pasado hacia el presente y viceversa. En la fig. 11 se puede apreciar la síntesis con relación al tiempo de los relatos de vida.

Fig. 11 Síntesis de la subcategoría: Tiempo

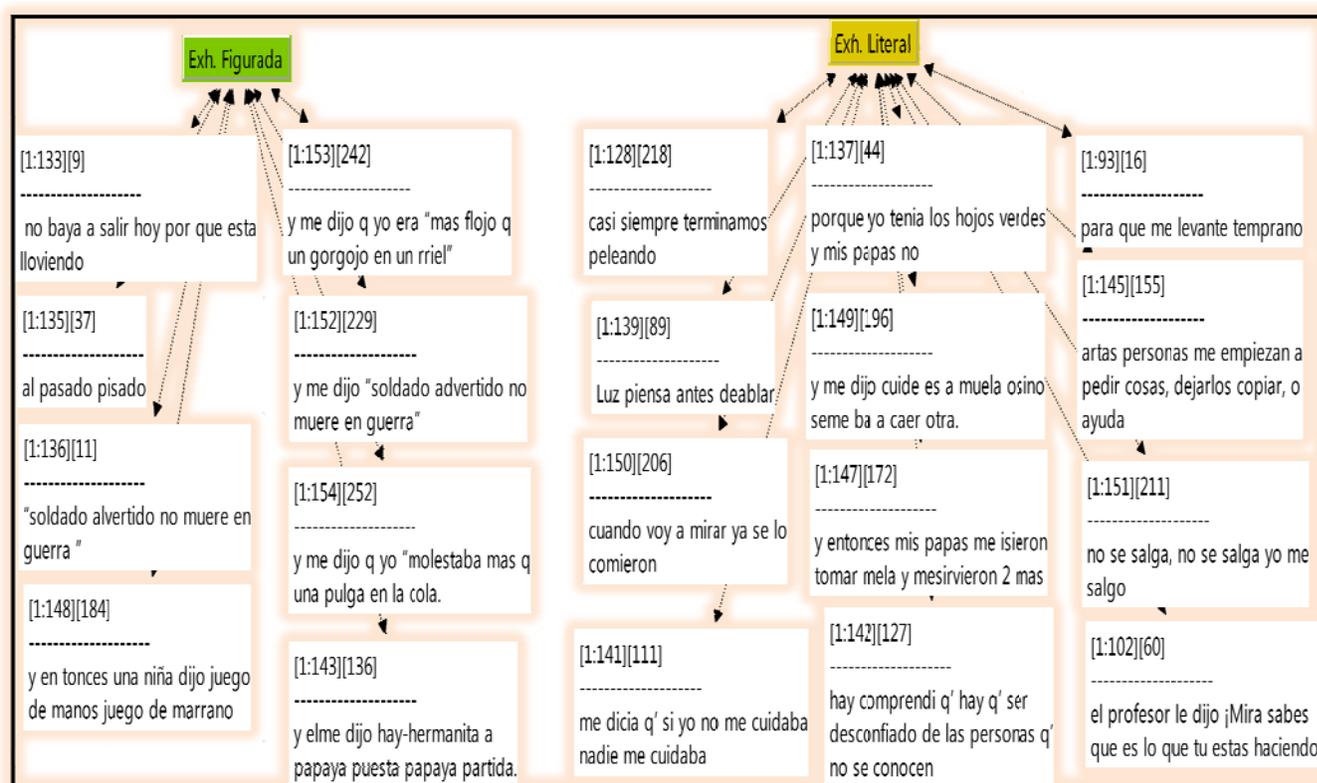


- Con relación a la segunda categoría denominada por Thorndyke como *tema*, se definió y codificó en esta investigación que es la sentencia que se produce a partir de la pemia específica y la cual puede ser literal o figurada. El 70% de los niños tradujeron el lenguaje abstracto volviéndolo concreto, haciendo que el mensaje o propósito de la pemia se transforme a un lenguaje cotidiano; sin embargo el 30% restante mantuvo el significado abstracto; aunque la situación planteada por los estudiantes refleja la

proyección desde el dominio meta al dominio fuente, no hubo mezclaje en cuanto a las características de la paremia inicial y su concordancia con el plano real.

- La ejemplificación de las paremias exploratorias de grado séptimo, con relación al tipo de exhortación está plasmado en la fig. 12:

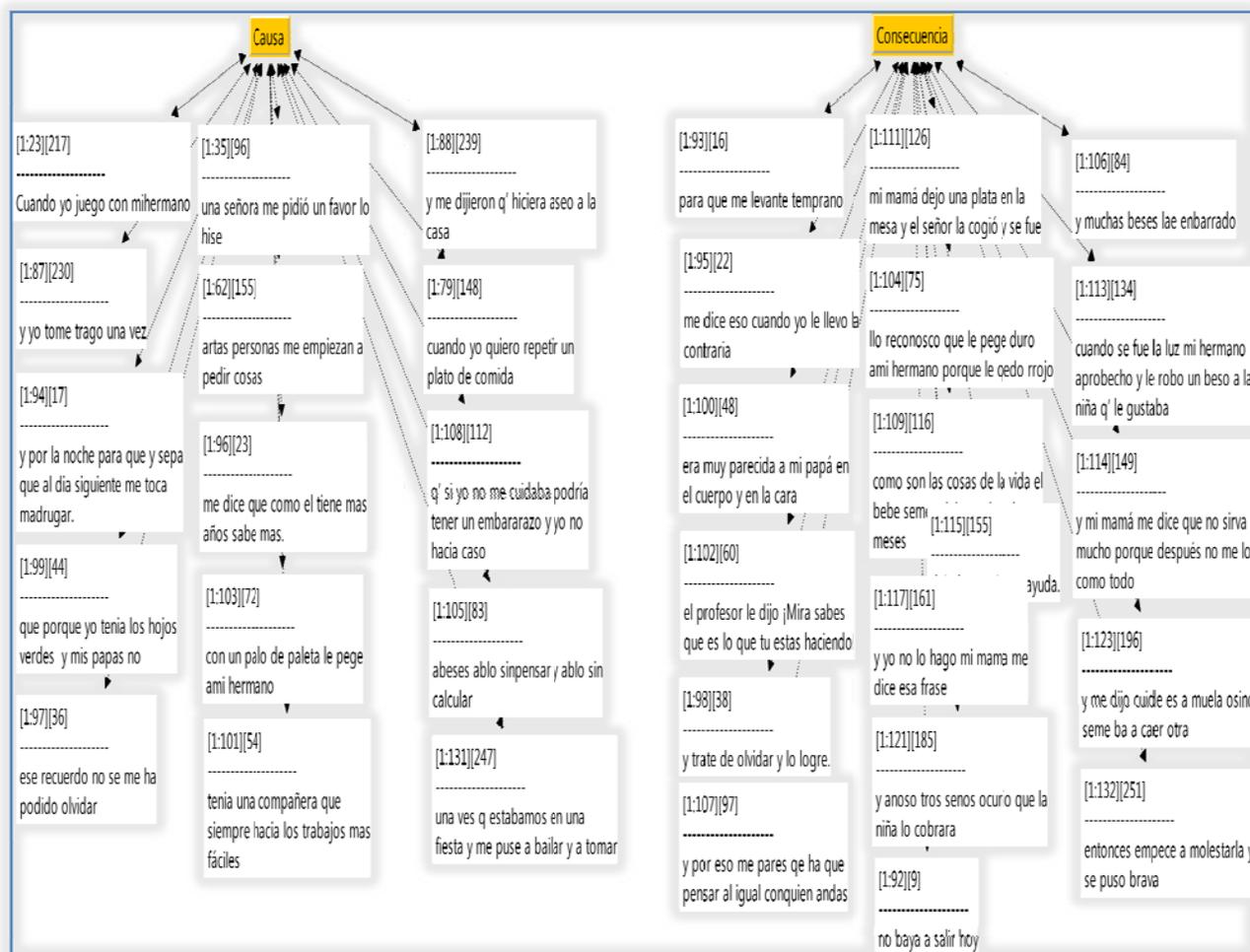
Fig. 12 Síntesis de la subcategoría: Exhortación Literal o Figurada



- Los eventos y objetos cumplen con la tercera categoría de este modelo de relato que es la *trama*; como su nombre lo indica es allí donde el evento sufre cambios y desestabiliza a los personajes; en las paremias es claro ver que por su estructura bimembre, el evento se presenta en dos partes; en la primera se presenta la causa que produce la sentencia y en la segunda parte se presenta la consecuencia que advierte la paremia. El 100% de los estudiantes reconocen cuál es la causa de no obrar de una manera determinada y cuál es la consecuencia o resultado de la misma.

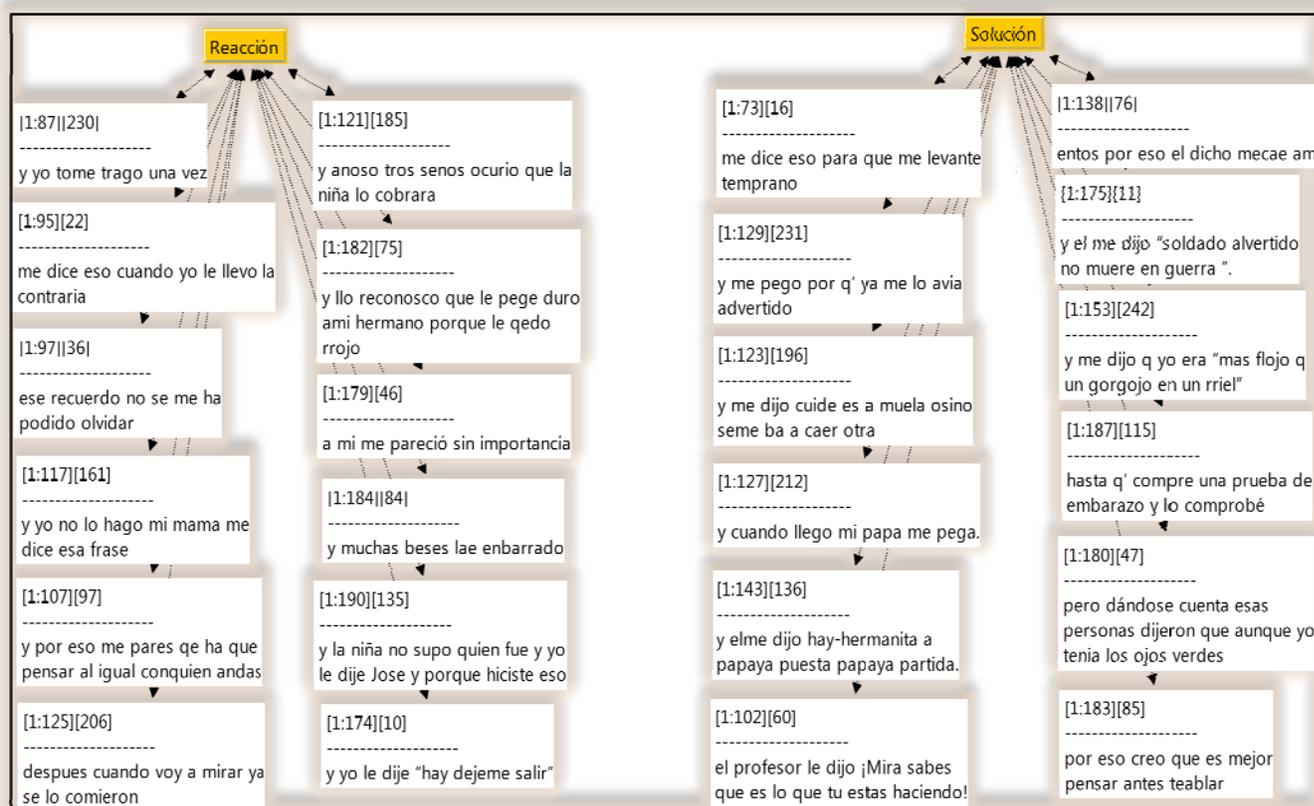
- Por ello es que las paremias no discurren de su contenido moralizante y sentencioso porque son verosímiles para la muestra estudiada. En la fig. 13 se pueden apreciar los eventos que se encuentran divididos en causas y consecuencias por la naturaleza misma de la paremia; ya que ésta al ser una sentencia de carácter bimembre; es decir que en cada una de sus dos partes presenta un evento que previene para no cometer errores y en el segundo afirma la intención comunicativa inicial. Ejemplo: Soldado *advertido*, no muere en guerra; A Dios *rogando* y con el mazo *dando*; la mona aunque se *vista* de seda, mona se *queda*.

Fig. 13 Síntesis de la subcategoría: Exhortación Literal o Figurada



Adicional a ello, el evento viene acompañado de un elemento relevante; al decir soldado advertido no muere en... requiere del objeto que es la guerra. Sin embargo, hay paremias que involucran objetos físicos (caballo -colmillo, árbol-tronco, etc.) y otros abstractos (Dios- ayuda, camarón-corriente). En el caso de las paremias escogidas por los estudiantes, el 85% aproximadamente reconoció que el objeto era físico y el 15% mantuvo un referente abstracto. Ahora bien en la fig. 14 se plantea la síntesis de la subcategoría solución.

Fig. 14 Síntesis de la categoría: Solución

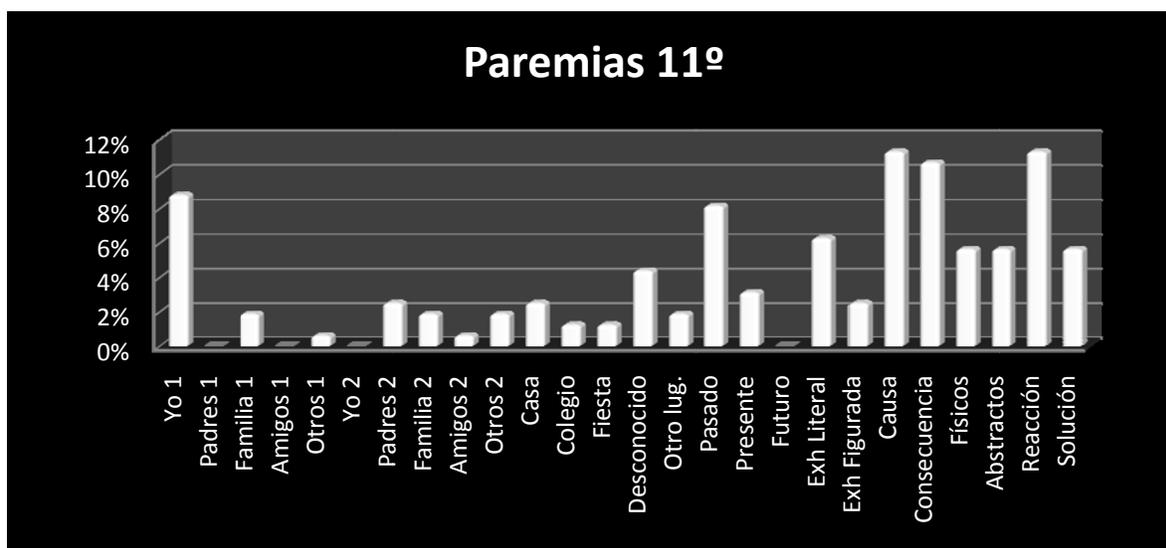


- En la última categoría del modelo de Thorndyke denominada *solución*, se pudieron dilucidar dos aspectos importantes en la terminación del relato de vida; la reacción y la solución o enseñanza que le dejó la paremia a los estudiantes. Para el 95% de ellos, la paremia generó un espacio de reflexión o evaluación en donde tomaron la decisión de seguir un camino determinado; el 5% no asintió la necesidad de reflexionar al respecto de

la situación enunciada. Y por último se encuentra la solución de la problemática planteada en la trama del evento; el 80% de los estudiantes encontró la solución para no repetir nuevamente un evento incorrecto y la moralizó para su vida y el 20% restante sólo enunció la situación sin dejar la huella moralizante que tienen las paremias. Ver fig. 13

En conclusión se puede decir que los estudiantes de 12 y 13 años tienen predisposición a la proyección aún cuando no reconozcan todas las categorías en su sentido abstracto. Ahora bien, en esta siguiente parte del análisis se van a revisar los resultados obtenidos en la muestra de Grado Once; en la fig. 15 se da la síntesis de la prueba exploratoria:

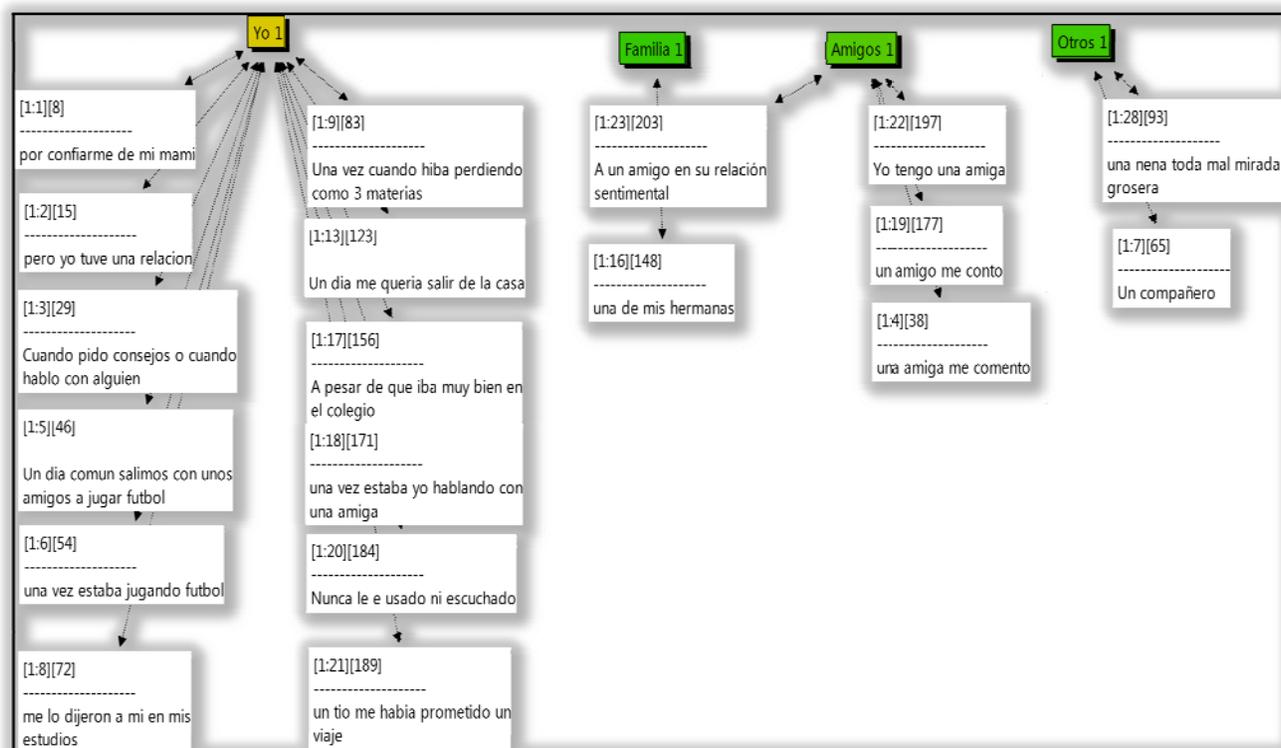
Fig. 15 Prueba exploratoria – Grado Séptimo



- En la categoría del relato de vida denominada “marco”, se pudo analizar que en la primera subcategoría de los actantes (principal): el 81% de los estudiantes se proyectan como el actor principal de las paremias; el 15 % de los estudiantes relatan sucesos en tercera persona que han sido vivenciados por hermanos, primos o tíos y el 4% refieren situaciones externas como compañeros, etc. Con relación a quien enuncia las paremias o participa de ellas en el relato Actante secundario, se encuentra que el 23% de dichas enunciaciones son recibidas por parte de los padres; el 18% de algún familiar; el 10% de algún amigo o amiga; y el 18% de otra persona; el 31% de la población no hizo referencia

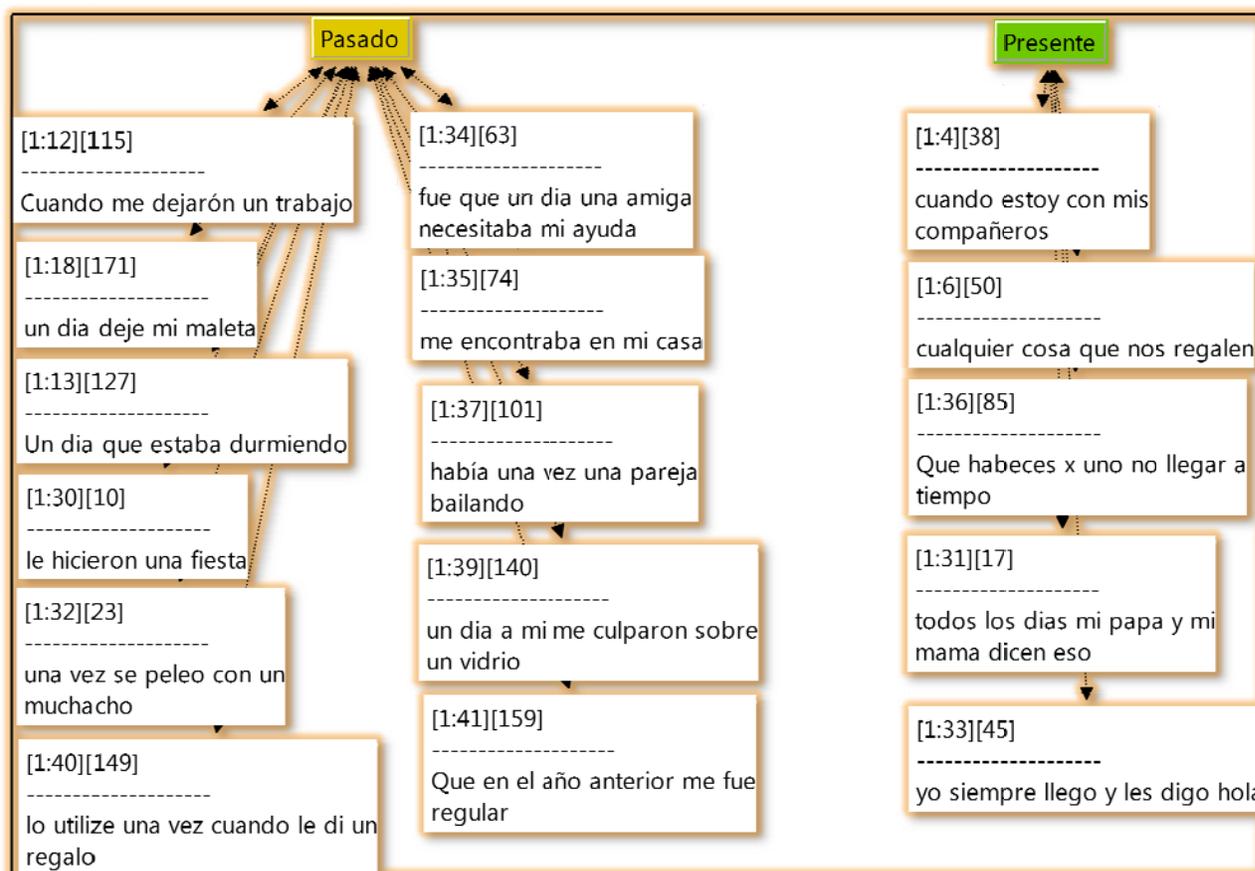
a alguna persona que haya intervenido en los relatos de vida. Cabe recalcar que en este caso, también las premias son aprendidas, en su mayoría, en el seno familiar. A continuación se presenta la síntesis en la fig. 16

Fig. 16 Síntesis de la subcategoría: Actante principal



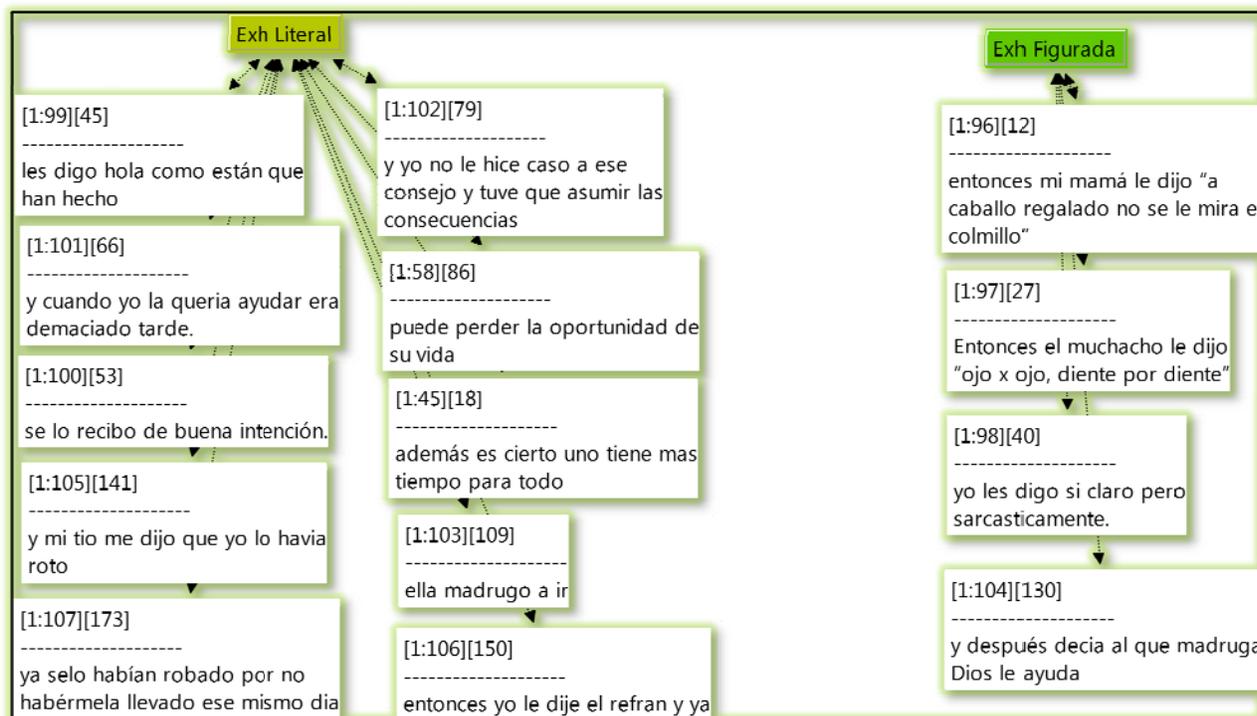
- La segunda subcategoría del *marco* denominada: lugar demuestra que el 32% de los lugares donde ocurre la evocación de la premias es un lugar desconocido en el relato; se infiere que donde ocurre no tiene tanta relevancia para los actantes; en segundo lugar se encuentra la casa con un 23%, y con un 10% cada uno se encuentra el colegio y las fiestas como espacio de esparcimiento de la juventud; por último con un 15% se encuentran otros lugares en donde se aducen a las premias como partidos de fútbol, entre otros.
- La última subcategoría del *marco* que corresponde al tiempo demuestra que el 80% de los estudiantes relata situaciones en el pasado y el 20% en el presente; al igual que en los relatos de grado séptimo se ve la anacronía de la analepsis, en donde se evocan eventos del pasado y sentencias en el presente en el modo indicativo. Ver fig. 17.

Fig. 17 Síntesis de la subcategoría: Tiempo



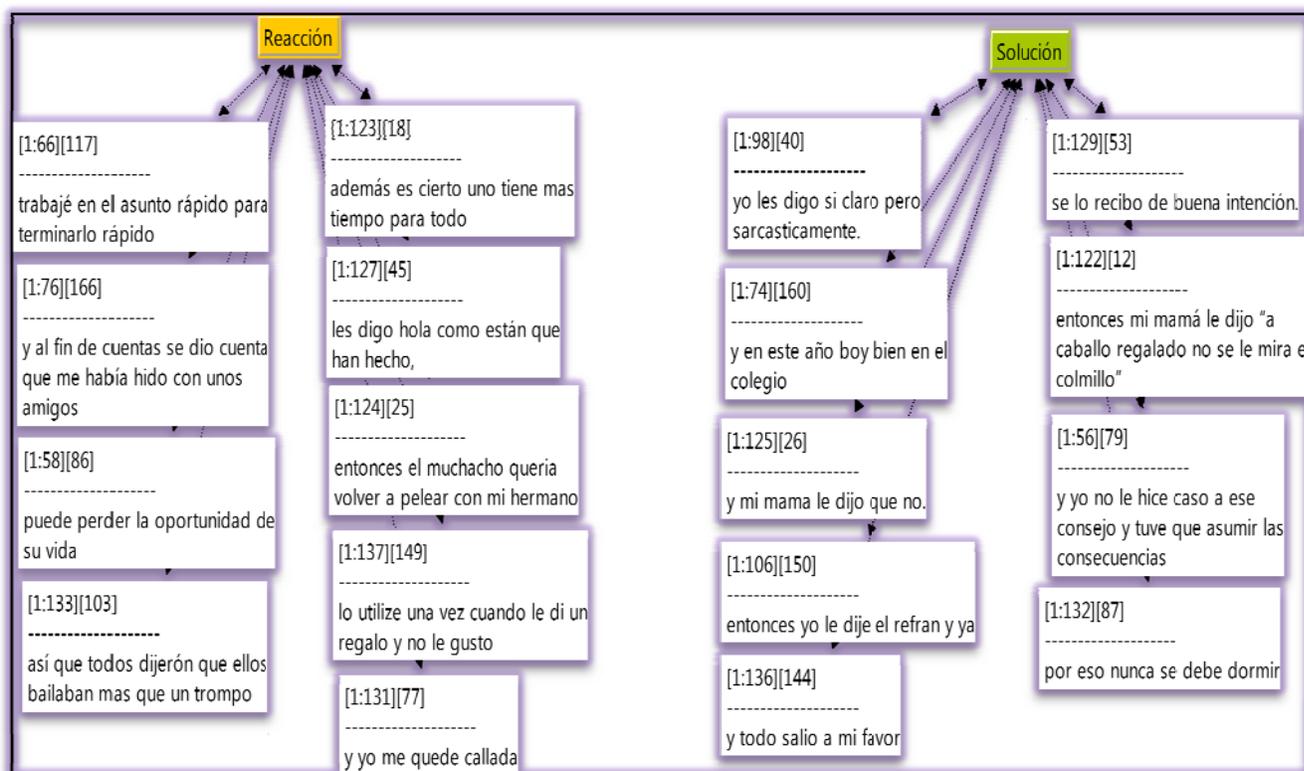
- Con relación a la segunda categoría denominada por Thorndyke como *tema*, el porcentaje de la exhortación literal está presente en el 60% de los relatos de los estudiantes y por ende, el 30% de ellos mantienen la exhortación de forma figurada; el 10% no proyectaron las paremias porque no las habían vivenciado. Al igual que los estudiantes de grado séptimo tienen la disposición de proyectar las situaciones a su plano cotidiano.
- En la figura 18 se hará la síntesis de la exhortación y clasificación que proponen los estudiantes de grado once para entender cuál es la esencia de la paremia.

Fig. 18 Síntesis de la subcategoría: Exhortación



- Los eventos y objetos cumplen con la tercera categoría que es la *trama*; el 100% de los estudiantes entienden claramente las dos acciones presentes en la paremia proyectada, reconociendo qué cosa conlleva a otra. Adicional a ello, el objeto se presenta el 50% como elemento físico y 50% como elemento abstracto. En la proyección de estas paremias se encontró que no todos los estudiantes proyectaron las paremias a su plano cotidiano.
- En la última categoría del modelo de Thorndyke denominada *solución*, la reacción está presente en las proyecciones de los estudiantes en su totalidad; sin embargo la solución sólo es dada por el 50% de la población. Al igual que las proyecciones de grado séptimo, la solución no es vital dentro del entendimiento de la paremia. Para ejemplificar las respuestas dadas por los estudiantes se puede analizar la fig. 19.

Fig. 19 Síntesis de la categoría: Solución



3.1.1 Comparativo entre grado séptimo y grado once

- Con relación a la subcategoría del actante principal, predomina en ambos grados el interés por mostrar las situaciones de índole personal; una de las razones para hacer la investigación mediante pruebas escritas, se cimentó en que los estudiantes no se sienten cómodos para hablar en público de su ser interior y mucho menos de aquellas situaciones en donde han sido penalizados por una falta en particular. De otro lado, con respecto al actante secundario; para los estudiantes de grado séptimo, la figura paterna juega un papel importante en sus relatos de vida porque en su mayoría han recibido las sentencias de sus padres; a diferencia del grado once, el estudiante de este rango de edades tiene diversas fuentes de aprendizaje, el seno materno ya no es el que impone abiertamente las reglas sino que sus amigos, familiares y en general su entorno, aportan a la formación en valores del individuo.

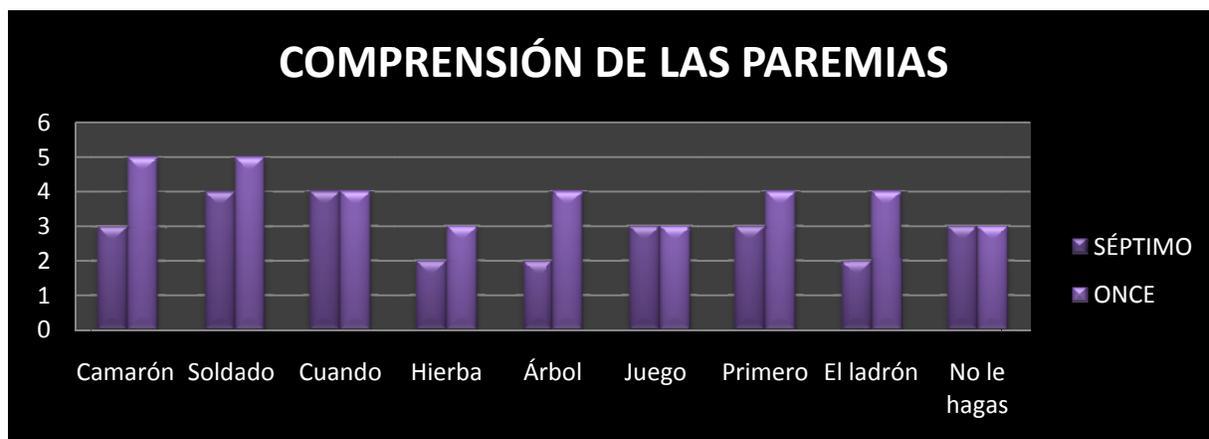
- Referente al tiempo, es claro ver que los estudiantes de ambos grados hacen sus proyecciones en tiempo pasado y presente, y los mezclan en ambos sentidos; aunque son sentencias que pueden usarse en diferentes tiempos no las llevan al tiempo futuro como prevención de hechos venideros.
- La exhortación es entendida por la mayoría de los estudiantes haciendo que ellos entiendan el sentido real de la situación planteada por la paremia y se vuelva un hecho de la cotidianidad que es susceptible a ser proyectada.
- Los estudiantes identifican las dos acciones presentes en la paremia, tanto las causas como las consecuencias y claramente pueden ser proyectadas en el plano de lo cotidiano.
- Con relación a los objetos, en el grado séptimo se encuentra que las proyecciones de los objetos son más físicos que abstractos; mientras que en el grado once se encuentra la proyección de igual manera, tanto física como abstracta.
- En cuanto a la reacción y la posible solución al problema planteado en la paremia, es claro ver que genera más impacto en los estudiantes de grado once que en los de séptimo; sin embargo la solución aún es un elemento que no se encuentra completamente establecido en los relatos de vida, como podría pasar en relatos de diversa índole. Es decir, se reflexiona sobre la situación considerada inadecuada pero no presenta relevancia en la enseñanza que plantea la paremia.

3.2 Resultados validación de constructo

La validación de constructo aportó al diseño de la tarea cognitiva; con este instrumento se encuestó a tres docentes de grado Séptimo y Once: el docente de Lengua Castellana; el docente de Ciencias Sociales y el Director de grupo, quienes conocen el diario vivir de sus estudiantes; para que seleccionaran, según su criterio, las paremias que más son susceptibles para ser proyectadas al plano cotidiano. Las respuestas de los docentes de cada grado fueron las siguientes:

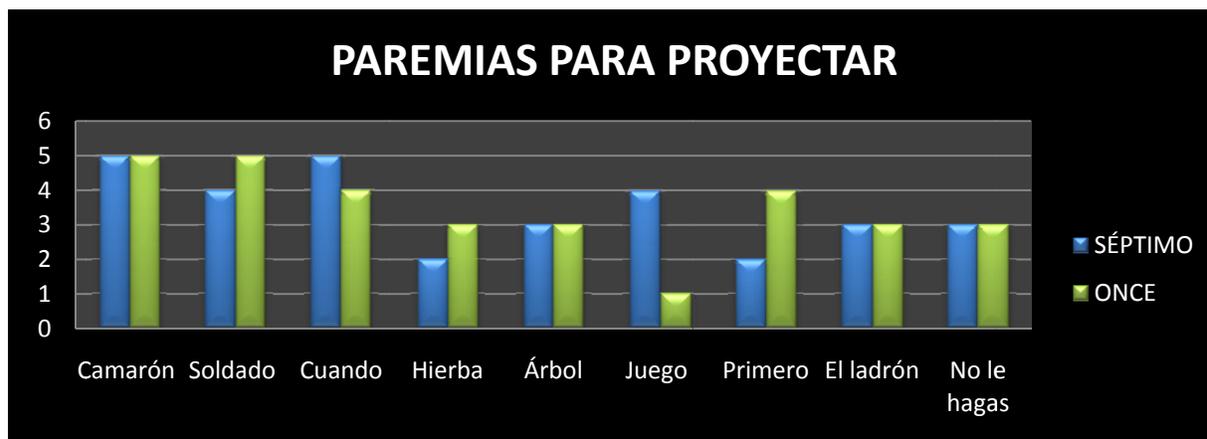
1. Diga en qué medida, las siguientes paremias pueden ser comprensibles para los estudiantes de 12 a 13 años y de 16 a 17 años respectivamente. Los resultados porcentuales están expresados en la siguiente figura:

Fig. 20 Grado de comprensión de las paremias en estudiantes de grado séptimo y once.



- Los docentes manifestaron que el grado de comprensión de las paremias, en los dos grados es el siguiente: *Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente*, puede ser en un 13%; *Soldado advertido, no muere en guerra* en un 15%; *Cuando el río suena, piedras lleva* en un 15%; *Hierba mala, nunca muere* en un 8%; *Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza* en un 8%; *Juego de manos, juego de marranos* en un 11%; *Primero cae un mentiroso que un cojo* en un 11%; *El ladrón juzga por su condición* en un 8% y *No le hagas a nadie lo que no quieres que te hagan a ti* en un 11%.
 - En conclusión, se vislumbra que los docentes también asumen que el factor edad influye en la comprensión de textos, como lo es en este caso las paremias; porque ellos siempre encontraron que el nivel de comprensión es más complejo para el grado séptimo que para el grado once.
2. Diga en qué medida estas paremias, según su criterio, pueden llegar a generar proyección en estudiantes de 12 a 13 años de edad y 16 y 17 años respectivamente:

Fig. 21 Grado de comprensión de las paremias en estudiantes de grado séptimo y once.



- Los docentes manifestaron que las paremias: *Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente*, puede ser proyectada en un 16%; *Soldado advertido, no muere en guerra* en un 16%; *Cuando el río suena, piedras lleva* en un 16%; *Hierba mala, nunca muere* en un 6%; *Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza* en un 10%; *Juego de manos, juego de marranos* en un 10%; *Primero cae un mentiroso que un cojo* en un 6%; *El ladrón juzga por su condición* en un 10% y *No le hagas a nadie lo que no quieres que te hagan a ti* en un 10%.

3. Según su criterio, diga en qué medida esas paremias aparecen en la cultura:

Fig. 22 Grado de comprensión de las paremias en estudiantes de grado séptimo y once.



- Los docentes manifestaron que las paremias son consistentes con la cultura, es decir que hacen parte de nuestro devenir histórico y social: *Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente*, en un 14%; *Soldado advertido, no muere en guerra* en un 14%; *Cuando el río suena, piedras lleva* en un 12%; *Hierba mala, nunca muere* en un 9%; *Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza* en un 15%; *Juego de manos, juego de marranos* en un 3%; *Primero cae un mentiroso que un cojo* en un 9%; *El ladrón juzga por su condición* en un 12% y *No le hagas a nadie lo que no quieres que te hagan a ti* en un 12%.
- Teniendo en cuenta que las observaciones de los docentes fueron conducentes con los resultados de los estudiantes; se escogieron las tres paremias que mayor porcentaje tuvieron, tanto en la prueba exploratoria de los estudiantes, como los conceptos de los docentes: *Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente*, *Soldado advertido, no muere en guerra* y *Cuando el río suena, piedras lleva*.

3.3 Resultados tarea cognitiva

La tarea cognitiva es el resultado de varias pruebas exploratorias que buscan entender cómo es el proceder de este espacio mental en la mente del individuo y cómo se materializa en los relatos de vida de los estudiantes. En la tarea cognitiva no se indaga por conceptos teóricos ya que la prueba exploratoria y la misma bibliografía han demostrado que no hay claras diferencias entre las diversas clases de paremias.

En este instrumento se estipularon tres paremias y a partir de ellas se establecen los rasgos representativos que son sometidos al *mapping* o proyección, ya que los referentes anteriores demostraron que los estudiantes proyectan aún cuando no sean conscientes de dicho proceso; por ello se desglosó cada paremia, analizando las concepciones y rasgos que serán proyectados desde el dominio fuente al dominio meta, según las categorías establecidas por Turner (1996) *actores, eventos y objetos*:

- **PAREMIA 1: Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente**

En la primera paremia se les solicitó a los estudiantes que definieran cada uno de los siguientes conceptos:

Cuadro 7. Cuadro comparativo del desglose de las paremias de grado séptimo y once.

CONCEPTO	GRADO SÉPTIMO		GRADO ONCE	
Camarón	PAREMIA DESGLOSADA	%	PAREMIA DESGLOSADA	%
	Comida de China	12	Persona	75
	El que se duerme	12	Animal marino	12
	Una persona	25	Nosotros	13
	Gente	13		
	Animal	38		
Dormirse	Se lo lleva la corriente	12	Llevarse la corriente	12
	Problemas	12	Perder / perder todo	12
	Dejar pasar algo	12	Quedarse en lo mismo	12
	No se avisa	12	Descuidarse	12
	No pone atención a lo que se dice	13	Estar mal	13
	La corriente lleva algo	13	Problemas	13
	Lo lleva fuertes corrientes	13	Lo dejan	13
	Pierde	13	Lo que pueda pasar	13
Llevarse la corriente	Lo llevar por estar distraído	12	Perder / todo	25
	No dejes que te lleve	12	Quedarse en lo mismo	13
	Lo que se deja pasar no vuelve	12	Involucrarse en un problema	13
	Pasa algo	12	Descuido	13
	Va a ocurrir rápido	13	Estar mal	12
	Se durmió y perdió	13	Que lo dejan	12
	La corriente lleva algo	13	Acción futura, puede pasar	12
	Lo llevan las aguas fuertes	13		
Corriente	La que se lo lleva a uno	14	Lo que se lleva	12
	Es fuerte y te lleva	14	Un camino / sin sentido	25
	Destino	14	Situación definida	12
	Algo sencillo	14	Problemas	25
	Advertencia	14	Atrás	13
	Corrientes de agua	15	Destino	13
	Aguas fuertes	15		

- En la conceptualización dada por los estudiantes sobre el actante; en grado séptimo es claro ver que la mayoría de los estudiantes definieron de forma literal el concepto de camarón; el 38% definió que es un animal; el 38% en cambio lo proyectó al plano abstracto definiéndolo como persona o gente; el 12% como el que se duerme y por último está el concepto de comida en un 12%. El grado once por su parte; proyectó en un 75% que el camarón es una persona; el 13% se adhiere a la anterior clasificación afirmando que somos nosotros mismos y el 13% lo definió literalmente como un animal marino. En conclusión es claro ver que el factor edad y la experiencia académica hace que se puedan metaforizar conceptos desde el plano verosímil; por ello se puede afirmar que el lenguaje va volviéndose más abstracto en la evolución de cada etapa del ciclo vital.
- Por su parte, el evento que a lo largo de esta investigación se ha denominado *causa*, estipula en grado séptimo que cada estudiante mantiene una idea propia de lo que significa dormirse y lo proyectan en forma negativa, el 12% afirma que es llevárselo la corriente, dejar pasar algo, problemas; en fin, aspectos netamente literales con relación al término tratado. Por su lado en grado once, el 25% manifiesta que es perderlo todo, y el 75% restante afirma que es estar mal, descuidarse, estancarse o involucrarse en un problema, entre otras observaciones negativas del concepto.
- Adicional a lo anterior, el segundo evento que representa las consecuencias de *dormirse*, es llevárselo la corriente; y allí los estudiantes de grado séptimo manifestaron que es a causa de estar distraído, por dormirse se lo llevo la corriente, algo va a pasar, etc. En grado once, los estudiantes manifiestan similitud entre dormirse y llevárselo la corriente con un 25% que afirma que es perderlo todo, el 25% restante concuerda que sucede cuando se está mal y tiene repercusiones para el futuro.
- Por último, al indagarles por el objeto *corriente*, el 28% de los estudiantes de grado séptimo afirmaron que es el destino o una advertencia; y el 72% restante hizo la conceptualización de forma literal, diciendo que es una corriente de agua, de aguas fuertes, etc. Por otro lado, grado once presenta una mayor abstracción del lenguaje, aduciendo que la corriente es un camino sin sentido piensa el 25%, destino, situación o problema que genera la dificultad es la concepción del 75% restante. En este caso se

reitera que los estudiantes que están terminando el periodo de la adolescencia presentan mayores capacidades para abstraer el lenguaje convencional del lenguaje metafórico.

Por otra parte; las proyecciones del relato de vida presentan variaciones en la tarea cognitiva con relación a la prueba exploratoria en la medida que los estudiantes, en su mayoría, proyectaron situaciones que para ellos fueron significativas e involucraron una paremia determinada. Pero en este caso fue claro encontrar que no todos los estudiantes encontraron significativas las tres paremias, aun cuando manifestaron conocerlas con anterioridad. Sin embargo a partir del mensaje que se pretende dejar con la paremia, que para los estudiantes de grado séptimo consistió en que se debe estar atento, no dejarse llevar por la corriente, no dejar pasar las oportunidades, despertarse; y para grado once fue similar en la medida que involucraba acciones a futuro como no dormirse/estancarse para salir adelante, no dejar pasar las oportunidades, estar atentos y no ser confiados. (Ver anexos)

- **PAREMIA 2: Soldado advertido no muere en guerra**

Cuadro 8. Cuadro comparativo del desglose de las paremias de grado séptimo y once.

CONCEPTO	GRADO SÉPTIMO		GRADO ONCE	
	DEFINICIÓN	%	DEFINICIÓN	%
Soldado	Le advierten algo	25	Desjuiciado	13
	No podrá morir en guerra	12	Uno mismo	12
	Persona / personaje	37	Persona	75
	Persona que salva el país	13		
	Soy yo	13		
Advertir al soldado	Advertir lo que va a hacer	15	Advertencia de la vida	12
	Advertir que no se deje	14	Ya se lo dije	12
	Decirle lo que pasará	29	Acontecimiento que no se debe hacer	25
	Decirle algo para su bien	14	Amenaza o advertencia	12
	Va a suceder algo	14	Recibir un consejo	13
	Advertir	14	Pautas sobre algo	13
		Llamado de atención	13	
No morir en guerra	Cometió un error y ya le advirtieron	15	No pasa nada malo	12
	Porque es valiente	15	No hay dificultad	12

	Si sabe no lo hace	14	No está en peligro	12
	Advertencia	14	Evitar inconvenientes en el futuro	38
	Evitar equivocaciones	14	Castigo	13
	Se equivocó	14	No equivocarse	13
	No lo maten	14		
	No pasa nada	14		
Guerra	Cuando le dicen “mire que le dije”	12	Suceso inesperado	12
	La guerra terminará para todos	12	Problemas	25
	La vida	12	Peligro	12
	Lo que está pasando	12	La situación	38
	No sucederá nada	13	El momento	13
	Lo que va a pasar	13		
	Personas que atacan otro país	13		
	Algo que me iba a pasar	13		

- En el análisis de los componentes de esta segunda paremia, se puede ver que la proyección es más abstracta que la anterior paremia en grado séptimo; para el 37% de los estudiantes el soldado es una persona o personaje de la paremia; para el 25% es la advertencia misma, para el 25% es aquella persona que combate por su país y para el 13% es la misma persona. En cambio, para grado once; el soldado es una persona en el 75%; es un ser desjuiciado, como calificativo negativo, en un 13% y es uno mismo para el 12%. En conclusión, se puede decir que esta paremia permite mayor proyección en el plano cotidiano porque se reconoce el sentido real del actante principal de la paremia.
- Con relación al primer evento como causa; el 56% manifiesta que es una advertencia; el 29% de los estudiantes de grado séptimo lo definió como aquella acción que prevé lo que pasará; el 15% advierte lo que va a hacer. Para el grado once, el 75% lo define como un llamado de atención, pautas para hacer mejor las cosas, etc. y el 25% lo definió como algo que no se debe hacer. En conclusión se puede establecer que los estudiantes reconocen la advertencia para evitar futuros contratiempos en diferentes contextos en los cuales se encuentran inmersos.

- En este caso, la consecuencia de la expresión “no morir en guerra” surge en grado séptimo como aquella exhortación que sugiere evitar errores y complicaciones en la toma de algunas decisiones. Para el 38% de los estudiantes de grado once; es una situación que se puede proyectar para el futuro y sugiere para el 72% restante que sea contemplado como un castigo o advertencia para no cometer equivocaciones.
- Por último, el concepto de guerra toma connotaciones bastante interesantes para la edad presente en grado séptimo, para el 12% representa la vida misma y/o lo que va a pasar; para el 25% representa lo que pasa y pasará en el futuro y para el 25% restante equivale a la transcripción literal de un soldado envuelto en una guerra. En grado once, el 38% identifica que la guerra es la situación en desequilibrio; el 37% sugiere que son los avatares de la vida y por último, el 25% asume que son los problemas cotidianos. En conclusión se puede dilucidar que para algunos estudiantes de grado séptimo aún no se puede realizar la transformación de ciertos conceptos metafóricos a la realidad; a diferencia de grado once que si presenta, en su mayoría un nivel lógico-lingüístico que le permite inferir fácilmente los temas ocultos en las paremias.

- **PAREMIA 3: Cuando el río suena, piedras lleva**

Cuadro 9. Cuadro comparativo del desglose de las paremias de grado séptimo y once.

CONCEPTO	GRADO SÉPTIMO		GRADO ONCE	
	DEFINICIÓN	%	DEFINICIÓN	%
El río	Que le va a pasar algo	15	Advertencia	12
	Te puede llevar lejos	15	Peleas o sucesos	12
	Situación	14	Fuente de agua	12
	Lo que pasa	14	Personas	38
	Algo traman	14	Algo que le interesa a uno	13
	Lo que se lo va a llevar	14	Lo que está pasando	13
	Corriente de agua	14		
Cuando suena	Advertencia	16	Advertencia	12
	Está bravo	17	Aviso	12
	Indicios de lo que va a pasar	33	Sorpresa	12
	Cuando le dicen a uno algo	17	Algo que alguien habla	13

	Cuando el río se mueve suena	17	Intención	13
			Rumor	25
			Llamada de atención	13
Piedras lleva	Lo que está pasando	15	Algo pasa	15
	Te lleva si no te avispa	15	Problema cotidiano	15
	Es lo malo	14	Misterio	14
	Algo que no cuadra	14	acontecimiento en una situación	14
	Misterio	14	Consecuencias	14
	Cuando ya se está pasando	14	Rumores con bases ciertas	14
	Lleva algo al moverse	14	Causas y consecuencias de un proceder	14
Piedras	Cuando pasa la situación	15	Cosas malas	15
	No puedes ser de piedra en tu vida	15	Problemas	14
	Cosas malas	14	Misterios	14
	No es gato encerrado	14	Situaciones	29
	Está ocurriendo algo	14	Consecuencias y problemas	14
	Cuando le tocó	14	Causas y consecuencias	14
	Parte de creación	14		

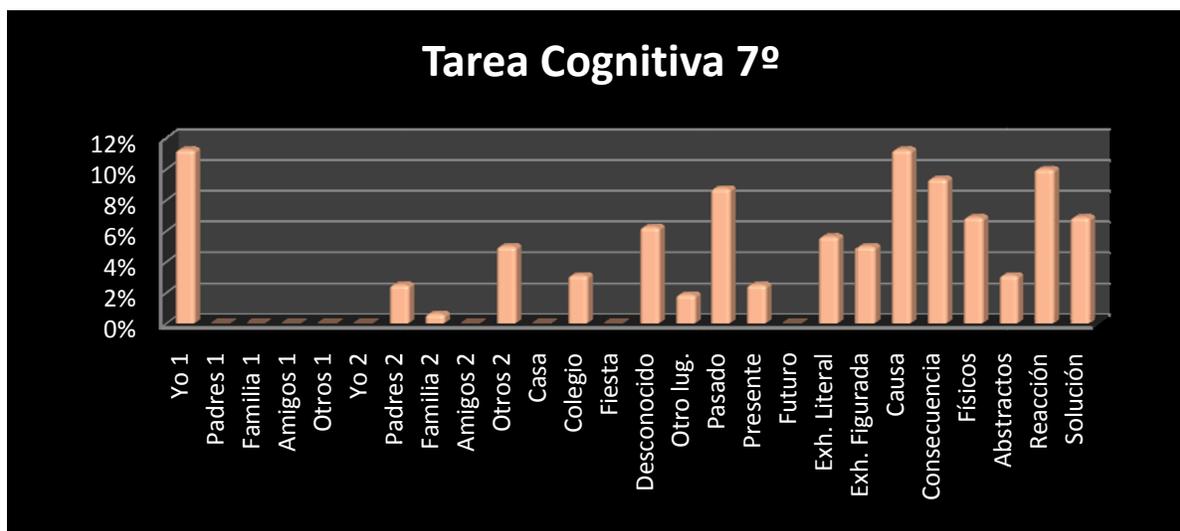
- En primera instancia, para el 43% de la población de grado séptimo el río representa la corriente de agua que es una manifestación textual del uso del concepto río; sin embargo para el 57% de la población se entiende la representación del río como la situación que está en desequilibrio por alguna razón. En cambio para el 68% de la población de grado once entienden el lenguaje abstracto que sugiere la paremia y el 38% conceptualizan que el río es la encarnación de las personas inmersas en un rumor o situación particular.
- En esta categoría, para el 66% de la población de grado séptimo se puede dilucidar entienden los indicios que desencadenan una situación particular, estar atentos o avisparse ante el problema; sin embargo el 34% de ellos, entiende que cuando el río suena es porque está bravo o lleva algo para ser escuchado.
- En la consecuencia generada por el sonar del río, se afirma como resultado de éste fenómeno que piedras lleva; para el 86% del grado séptimo es claro ver la intención de las piedras en el río; por ello entendieron la función semántica del concepto de las piedras;

sin embargo el 14% afirma que el río suena porque algo debe ir en sus aguas, como lo es el caso de las piedras. Por su lado, grado once reconoce la metáfora de las piedras y la contextualizan como una situación problémica que lleva consigo unas causas y sus respectivas consecuencias. En el transcurrir de las paremias, es relevante entender la presencia de la proyección selectiva en los dominios cotidianos; ya que al tener dominio de la situación que representa la paremia; puede ser fácil analizar sus componentes y ejemplificarlos en las acciones diarias del individuo.

- Por último, se definió el término de piedras como aquella situación que está viciada y que no argumenta la verdad en su interior; sin embargo aún el 28% deslindaron el término al contexto que se pretende analizar, respondiendo por ejemplo que las piedras son parte de la creación. Por su lado, grado once entendió perfectamente el significado metafórico de las piedras como aquella situación y problema que acarrea una serie de consecuencias. Para finalizar, se puede entender que los estudiantes han podido entender grosso modo la esencia de las paremias para ser proyectadas en su plano particular.

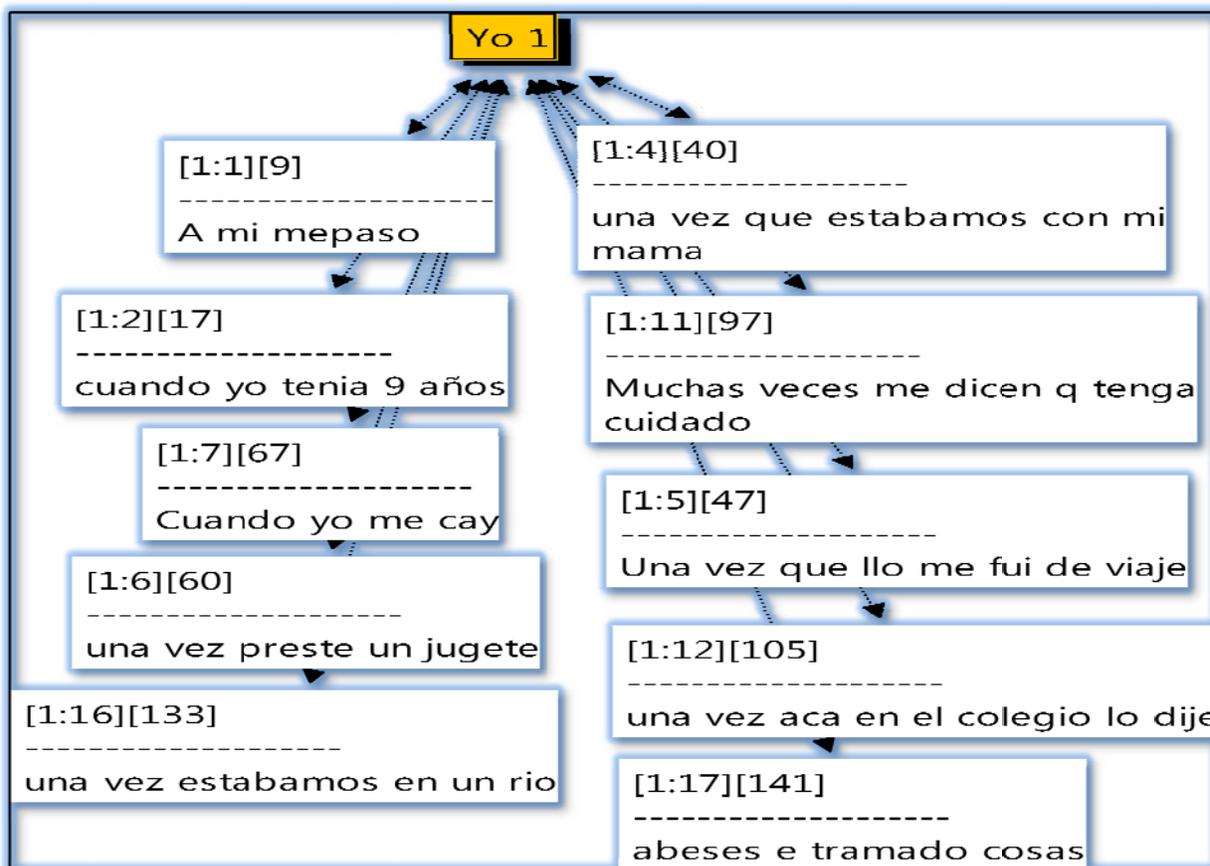
2. La siguiente parte se refiere a los relatos de vida que proyectan estas tres paremias: *Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente*; *Soldado advertido, no muere en guerra* y *Cuando el río suena, piedras lleva*; se pueden sintetizar y analizar a través de la siguiente figura:

Fig. 23 Tarea cognitiva grado séptimo



- En la categoría del relato de vida denominada “marco”, se pudo analizar que en la primera subcategoría de los actantes (principal): el 100% de los estudiantes proyectó el relato de vida a su ser individual. Ver fig.24.

Fig. 24 Síntesis subcategoría: Actante principal



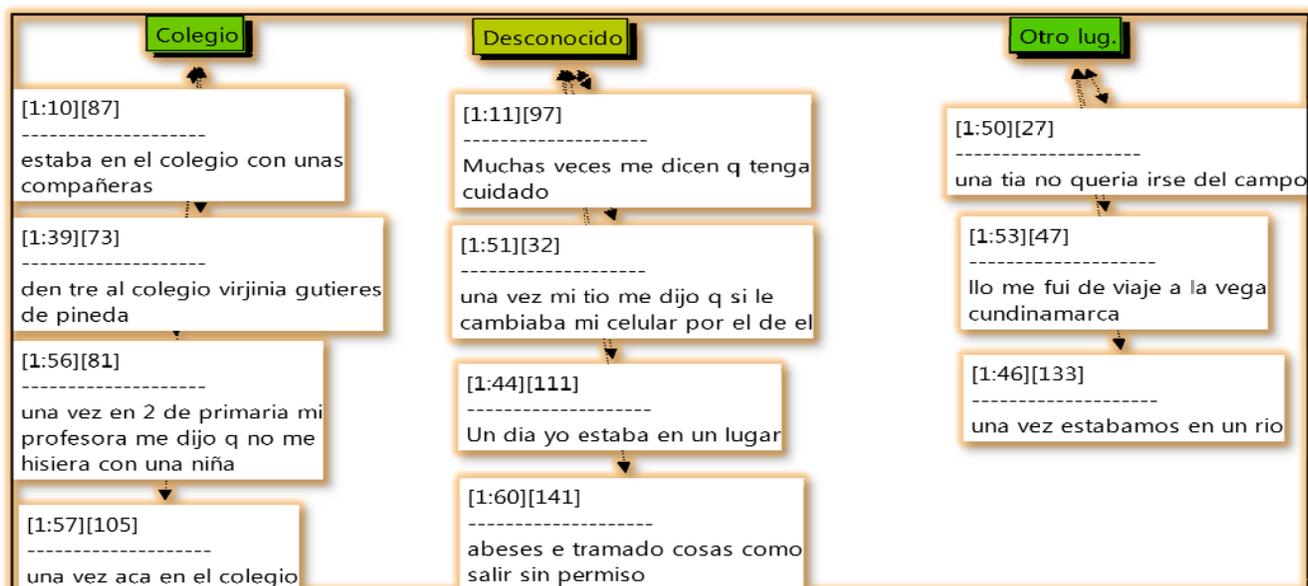
- Sin embargo, para los actantes secundarios; se resalta que el 40% predomina con otros personajes diferentes a los padres y familia, quienes en la prueba exploratoria fueron los gestores de la implementación de la paremia como sentencia inicial. El 20% corresponde a los padres de familia y el 10% al plano familiar. En estas paremias se encontró que el 30% de los estudiantes no hizo la proyección de las paremias porque aunque conocen el dominio meta; no es significativo ni ha sido vivenciado por ellos para realizar un relato de vida. Ver fig. 25.

Fig. 25 Síntesis subcategoría: Actante secundario



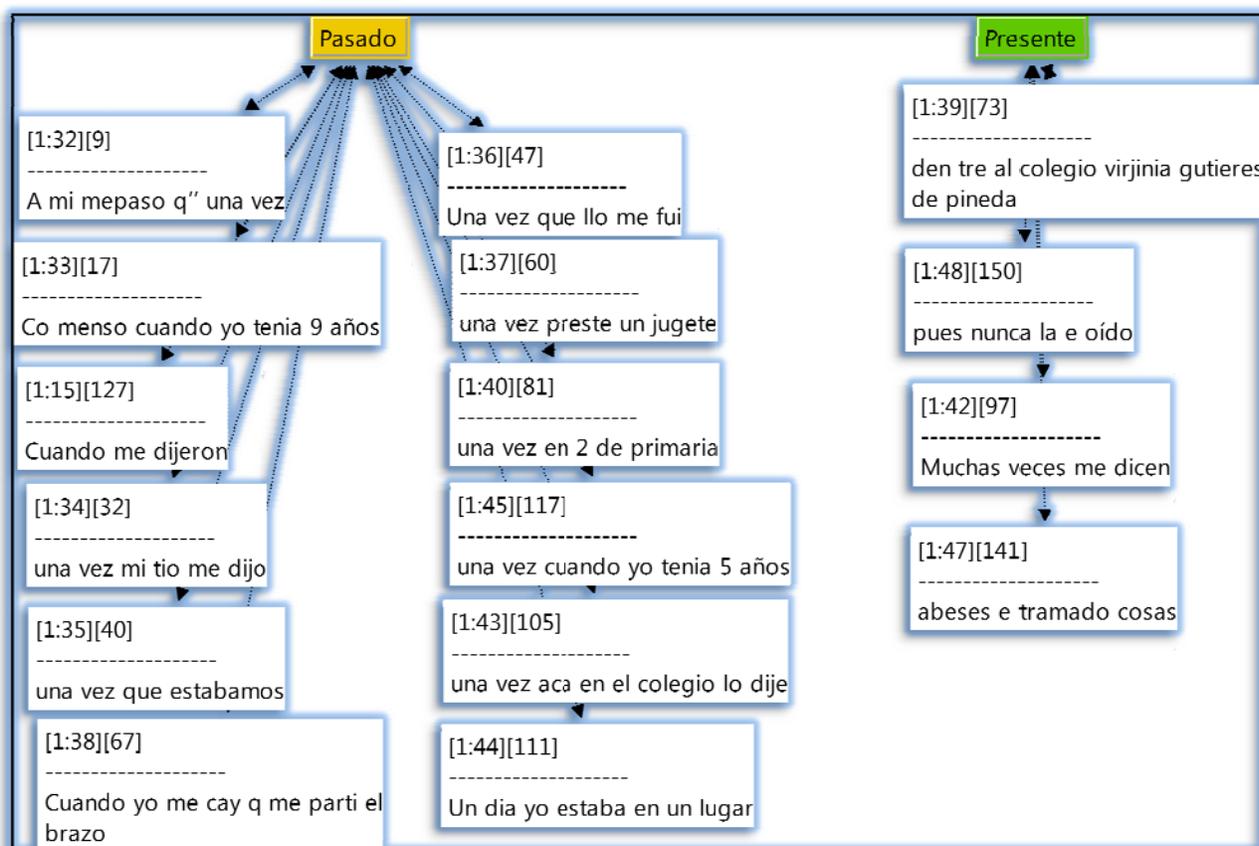
- La segunda subcategoría del *marco* denominada: lugar demuestra que el 60% de los lugares no son enunciados en los relatos de vida, el 25% de ellos son situaciones generadas en el colegio y el 15% son situaciones desarrolladas en diferentes lugares como un pueblo, etc. Ver fig. 25.

Fig. 26 Síntesis subcategoría: Lugar



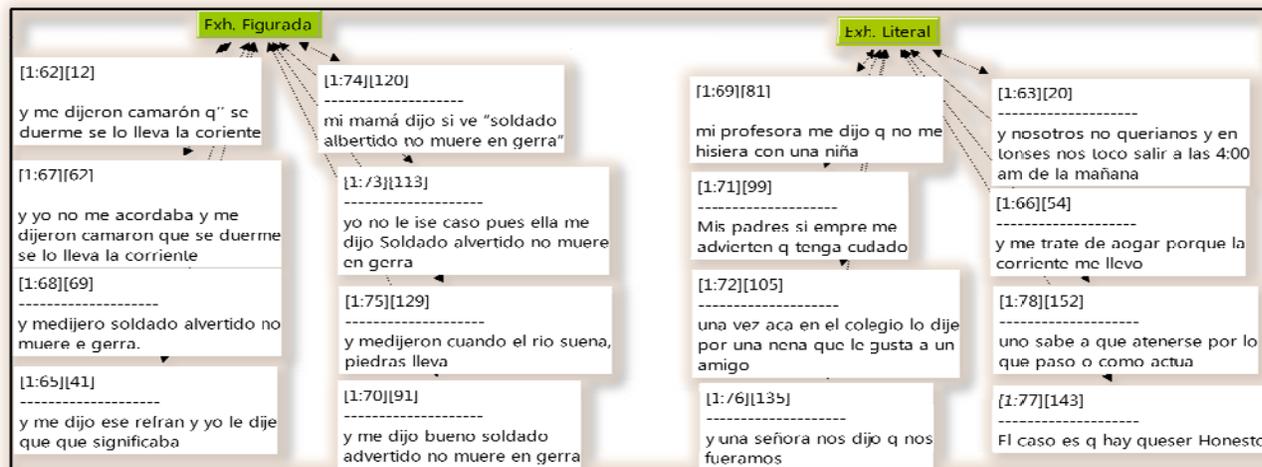
- La última subcategoría del *marco* que corresponde al tiempo demuestra que el 80% de los estudiantes relata situaciones en el pasado y el 20% en el presente; al igual que en los relatos anteriores se evidencia la presencia de la anacronía narrativa: analepsis, en donde se evocan eventos del pasado y sentencias en el presente en el modo indicativo. Ver figura 26.

Fig. 27 Síntesis subcategoría: Tiempo



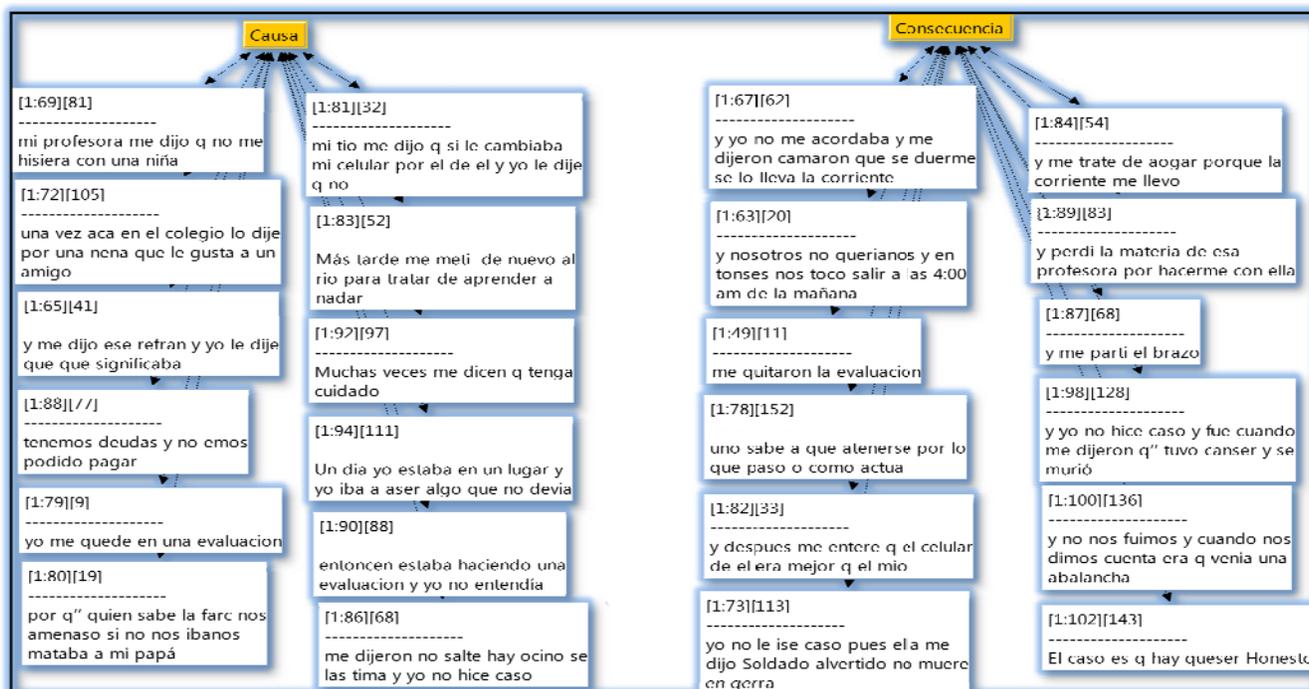
- Con relación a la segunda categoría denominada por Thorndyke como *tema*, el porcentaje de la exhortación literal está presente en el 55% de los relatos de los estudiantes y por ende, el 45% de ellos mantienen la exhortación de forma figurada. Haciendo que predomine el índice de relatos que son proyectados al plano real. Sin embargo es una parte neurálgica en el relato ya que es el desencadenante para prevenir un comportamiento inadecuado. En la fig. 28 se puede ejemplificar la exhortación.

Fig. 28 Síntesis subcategoría: Exhortación



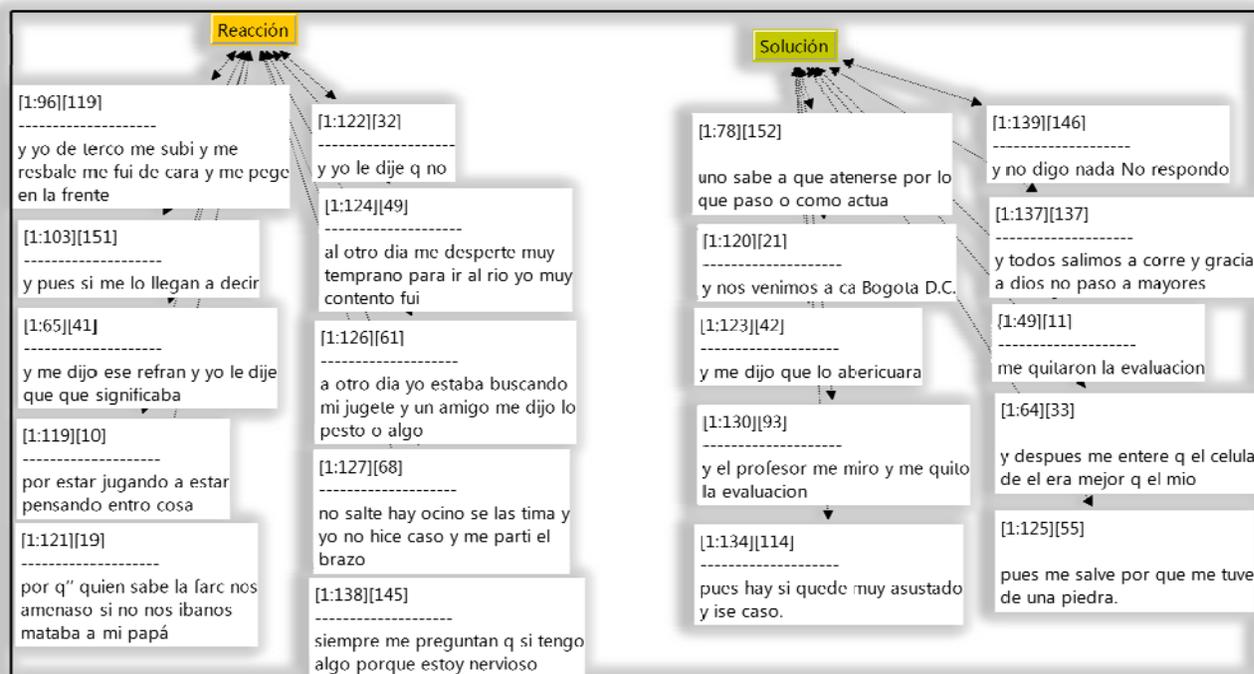
- Los eventos y objetos cumplen con la tercera categoría que es la *trama*; el 90% de los estudiantes entienden claramente que las dos acciones están presentes en la paremia y las conceptualizan en el relato de vida. Sin embargo, en estos textos es notorio que las consecuencias están presentes sólo en el 80% de los relatos de los estudiantes de grado séptimo. Ver fig. 29.

Fig. 29 Síntesis subcategoría: Evento



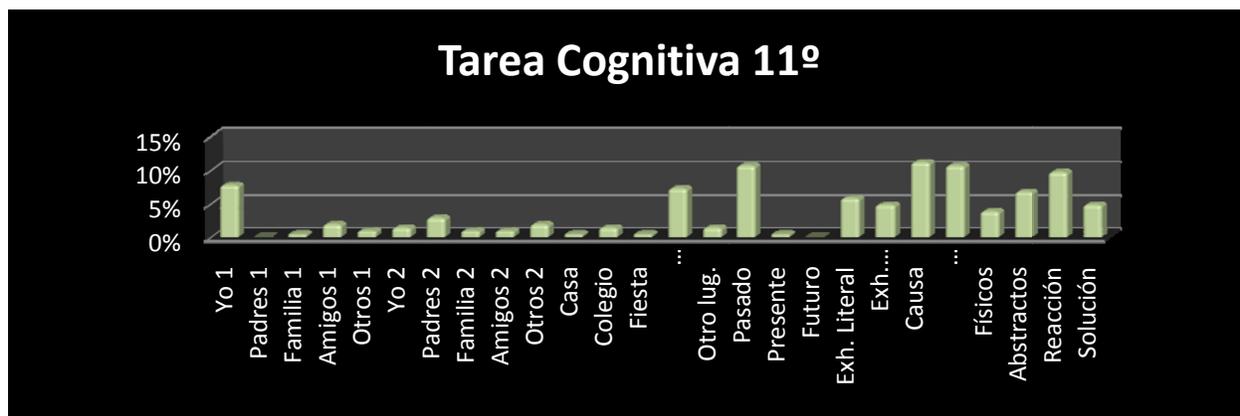
- En la última categoría del modelo de Thorndyke denominada *solución*, la reacción está presente en el 80% de las proyecciones de los estudiantes; sin embargo la solución sólo es dada por el 75% de la población. En estos relatos de vida, a diferencia de otras narraciones, no se visualiza la solución como parte esencial de su estructura. Ver figura 30.

Fig. 30 Síntesis categoría: Solución



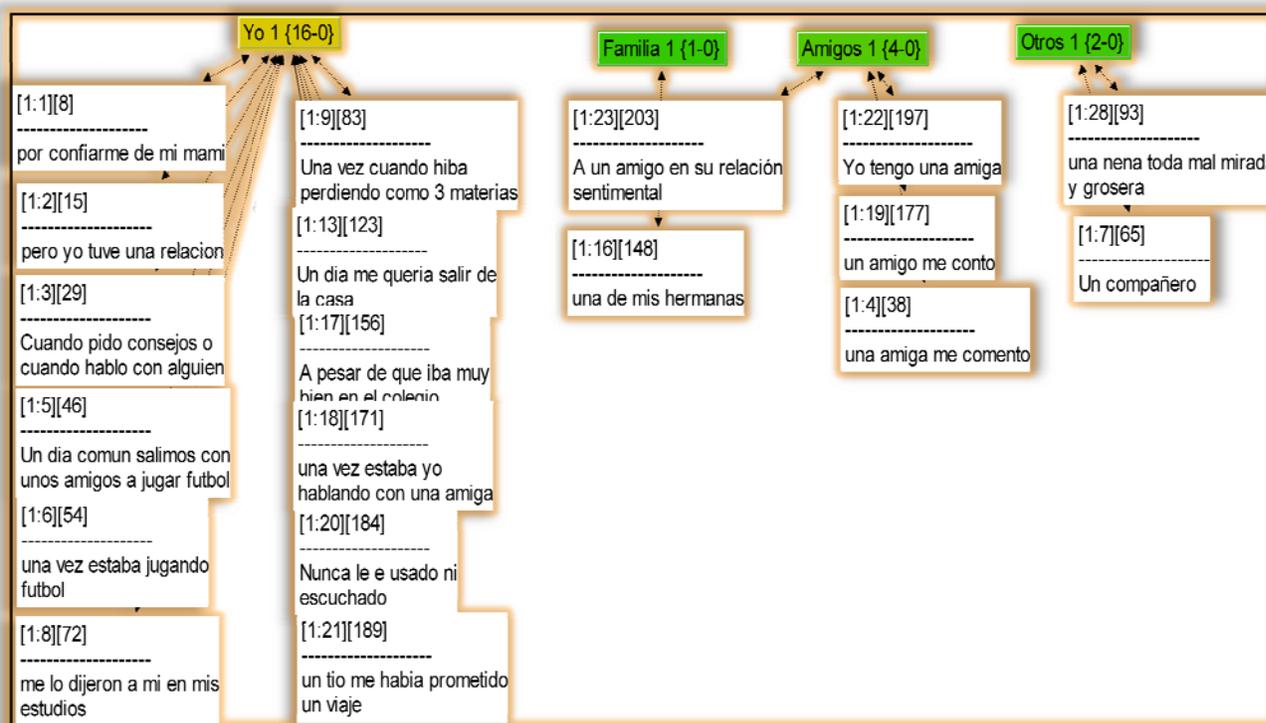
Ahora se analizará lo concerniente a la tarea cognitiva en grado once. Ver la fig. 31.

Fig. 31 Tarea cognitiva grado once



- En la categoría del relato de vida denominada “marco”, se pudo analizar que en la primera subcategoría de los actantes (principal): el 70% de los estudiantes se proyectaron como actantes en su relato de vida; adicional a ello, el 30% restante. Sin embargo, para los actantes secundarios; se resalta que el 40% predomina con otros hizo relatos en tercera persona sobre situaciones presentadas a amigos, familiares y otros. Ver fig. 32.

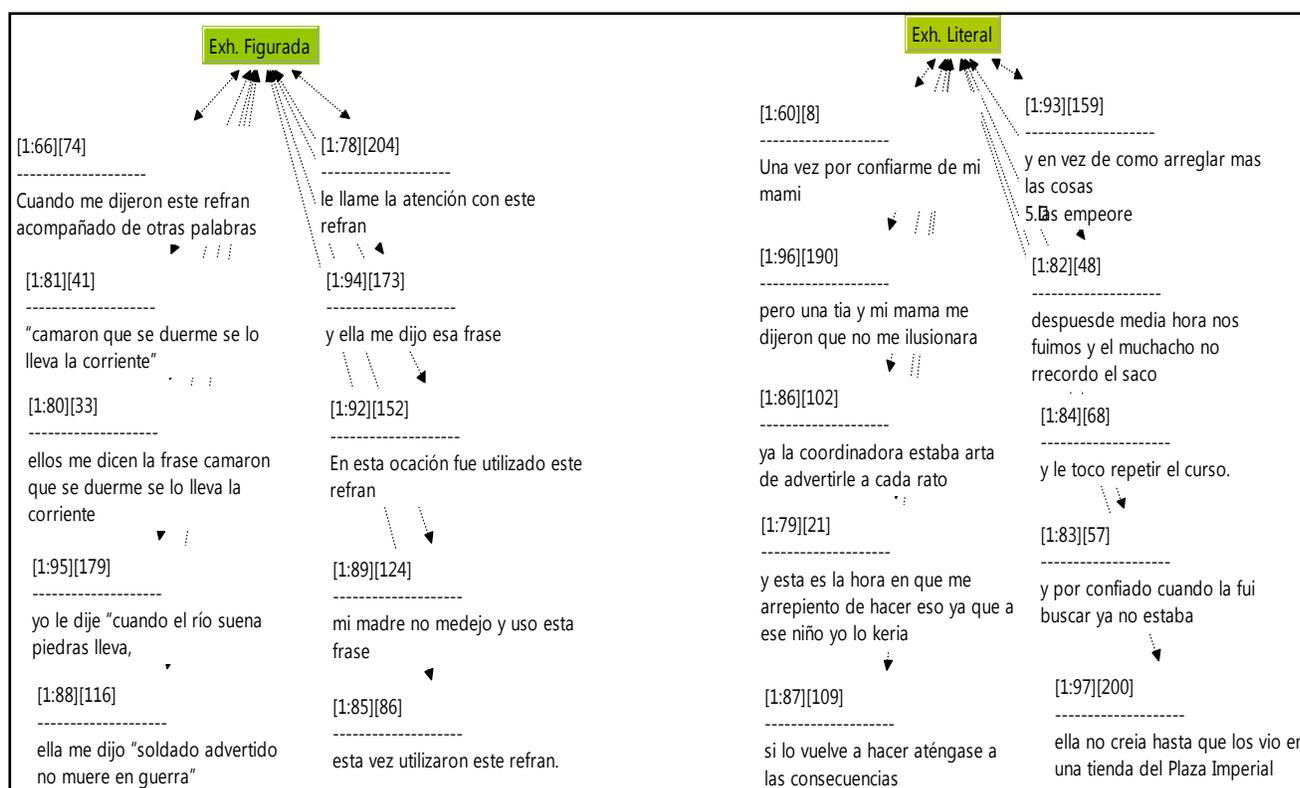
Fig. 32 Síntesis subcategoría: Actante principal



- De otro lado, con relación a los actantes secundarios se encontró que el 70% aproximadamente de ellos están compuestos los por los amigos o algún miembro de la familia, aquí se evidencia que el estudiante también hace parte del relato como dador de la pemia y el 30% corresponde a los padres. En conclusión se puede decir, que en esta etapa de desarrollo, el estudiante comienza a utilizar las pemiias para sentenciar comportamientos de sus amigos, familiares u otras personas que están en su entorno cotidiano. Ver la síntesis en la fig. 33.

- La última subcategoría del *marco* que corresponde al tiempo demuestra que el 90% de los estudiantes relata situaciones en el pasado y el 10% en el presente; en estos relatos es claro ver el salto de eventos dentro del pasado y el presente.
- Con relación a la segunda categoría denominada por Thorndyke como *tema*, el porcentaje de la exhortación literal está presente en el 55% de los relatos de los estudiantes y por ende, el 45% de ellos mantienen la exhortación de forma figurada. Haciendo que predomine el índice de relatos que son proyectados al plano real. Ver fig. 35.

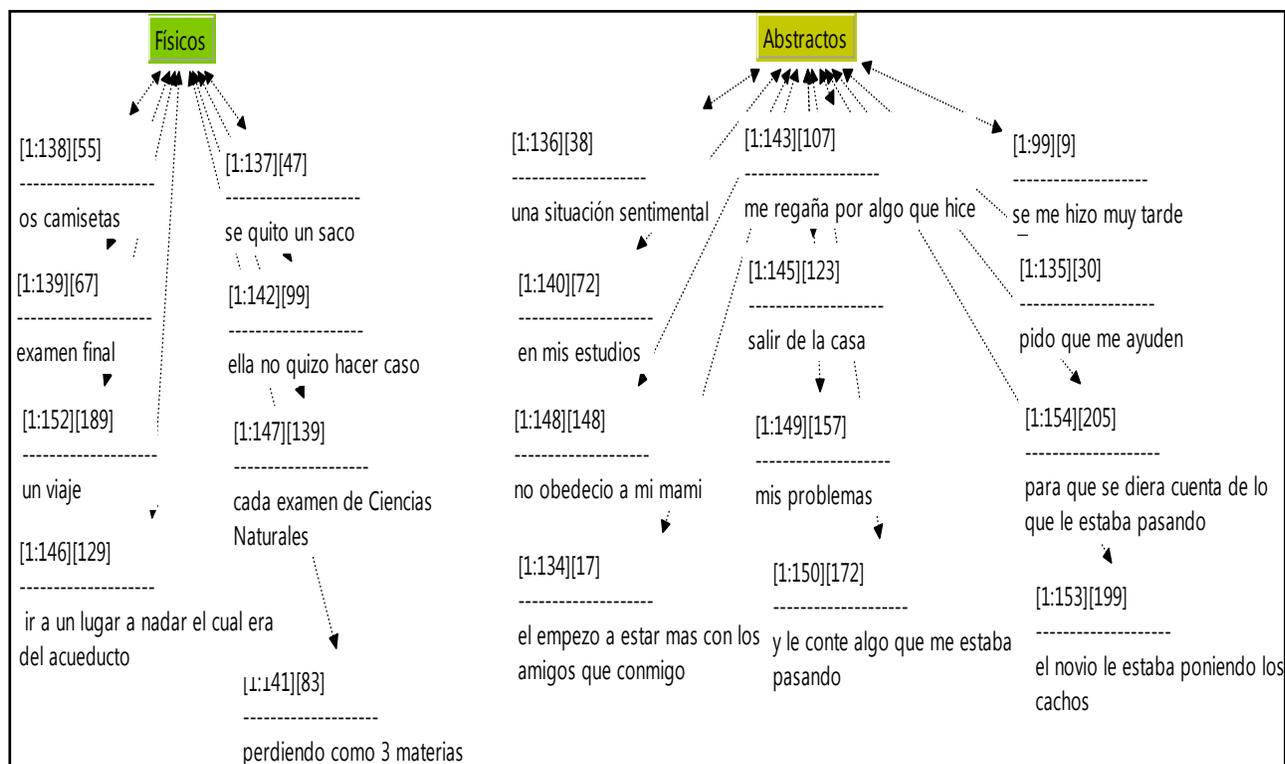
Fig. 35 Síntesis subcategoría: Exhortación



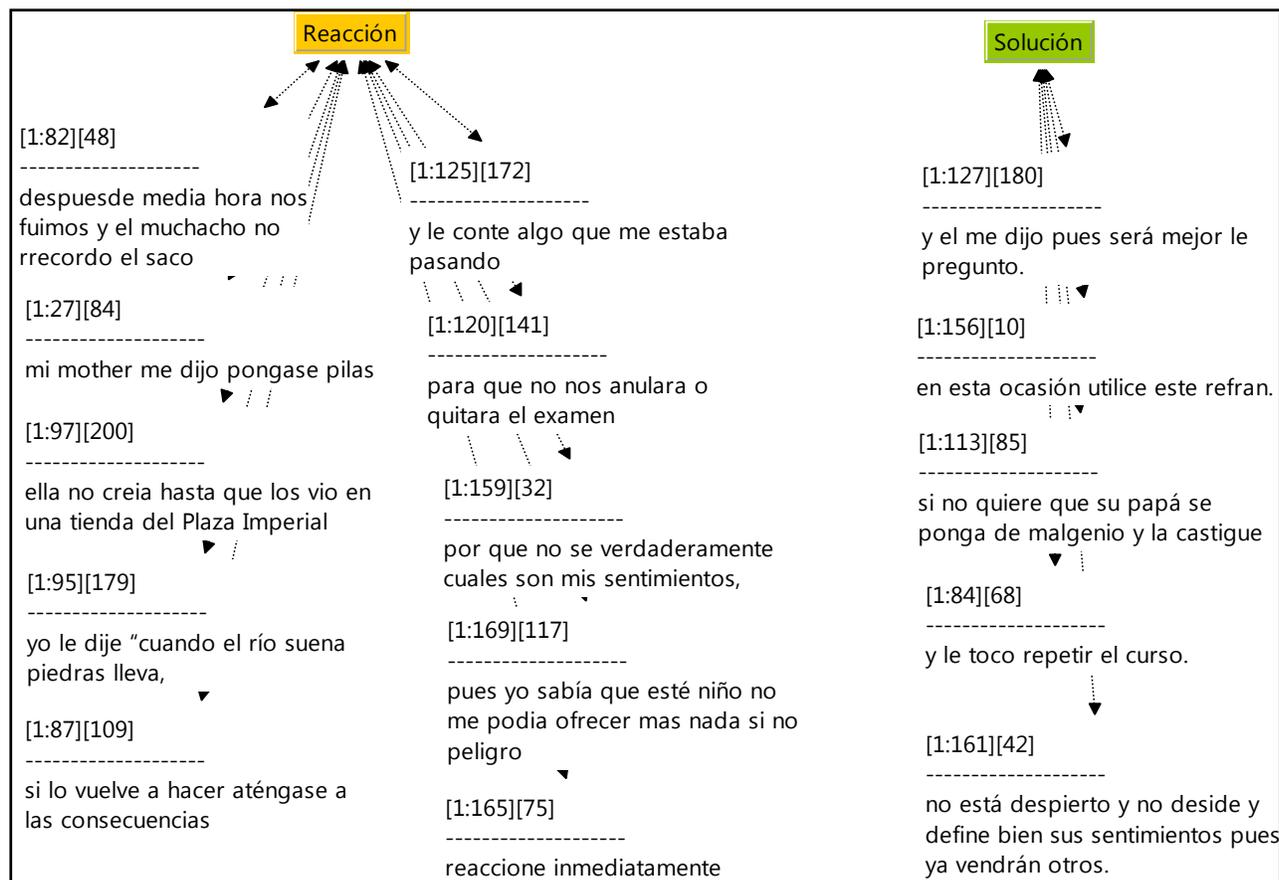
- Los eventos y objetos cumplen con la tercera categoría que es la *trama*; el 90% de los estudiantes entienden claramente que las dos acciones están presentes en la pemia y las conceptualizan en el relato de vida; el 10% restante no realizó las proyecciones de las pemiias aún cuando manifestaron conocerlas. Sin embargo, en estos relatos es notorio que las consecuencias están presentes sólo en el 80% de de los estudiantes de grado

séptimo y el 20% no vio necesario solucionar la situación dada ya que es una sentencia para no cometer errores. Con respecto a los objetos, hay disminución en la presencia de objetos físicos acrecentándose así los elementos abstractos dentro de las premias. Ver fig. 36

Fig. 36 Síntesis subcategoría: Objetos



- En la última categoría del modelo de Thorndyke denominada *solución*, la reacción está presente en el 80% de las proyecciones de los estudiantes; sin embargo la solución sólo es dada por el 40% de la población. En estos relatos de vida, a diferencia de otras narraciones, no se visualiza la solución como parte esencial del relato. Para ejemplificar lo que pasa al interior de la categoría solución; es importante analizar la fig. 37 que sintetiza rasgos distintivos de los relatos de los estudiantes de grado once.

Fig. 37 Síntesis subcategoría: Actante secundario

3.3.1 Comparativo entre grado séptimo y once

- En los relatos de grado séptimo predomina la presencia de los relatos en primera persona; aunque en grado once también hay predominación de los relatos en primera persona, se empieza a evidenciar que aunque el estudiante no haya vivenciado la paremia, puede enunciar eventos suscitados a un familiar, amigo u otro. Con relación al actante secundario, en grado séptimo aún tienen el dominio los padres y otras personas que exhortan al estudiante para evitar desdenes o errores; en grado once ocurre lo contrario, se empiezan a ver manifestaciones de diversas fuentes: padres, familia, amigos y que hasta el mismo estudiante, puede ser gestor y enunciar una paremia como sentencia para otros.

- Con respecto al lugar; para los estudiantes tanto de séptimo como once no es necesario evocar el espacio en el cual se desarrolla la situación; considerándose más relevante la situación de donde se ejecuta; la casa como fuente paremiológica para a un segundo plano y se definen nuevos escenarios para aprender y aplicar las sentencias que evocan las paremias.
- En los textos de los estudiantes predomina el tiempo pasado como remembranza de situaciones vividas; sin embargo para un grupo minoritario de grado séptimo, la paremia se da en un presente del indicativo.
- Por su parte la exhortación está dada más en la transfiguración literal que la abstracta, contextualizando en el plano de situaciones escolares, familiares y sociales; ya que el estudiante es un ser social y pertenece a varios grupos sociales simultáneamente y es allí donde propone o ejecuta la sentencia a través de las paremias.
- Siguiendo las categorías de Turner (1996) los objetos predominan en su naturaleza física más que la abstracta; reconociendo la metáfora de la situación y llevándola al plano de lo cotidiano.
- Para finalizar es claro ver, que las paremias generan reacciones en los estudiantes para evitar problemas o situaciones en las cuales puedan desviarse del camino, por así decirlo. Por ello, la solución se puede inferir que está presente en la prudencia y la reflexión a partir de la situación en desequilibrio.

CONCLUSIONES Y PROSPECTIVAS

A partir del proceso desarrollado, a lo largo de esta investigación descriptiva-interpretativa que tuvo una muestra de 16 sujetos, 8 de grado séptimo entre los 12 y 13 años de edad y 8 estudiantes de grado once entre los 16 y 17 años de edad, pertenecientes al Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda - Jornada Tarde, se presenta una serie de conclusiones relacionadas al espacio mental “proyección” y su proceso de desarrollo como estrategia pertinente en el campo educativo:

ÁMBITO COGNITIVO

- En primer lugar se pudo evidenciar que los micro-relatos expuestos por Mark Turner (1996), desarrollan los mecanismos cognitivos imaginativos más importantes de una lengua; por medio de la proyección o *mapping*, ya que los estudiantes personifican en su mayoría al actante principal, ya sea el camarón, soldado o se encuentran inmersos en la situación que se despliega en el río. Aunque es claro ver que los espacios mentales no tienen estructura definida porque dependen de la realidad que asuma el sujeto, el relato de vida proyectado sigue el esquema tradicional perteneciente a una gramática del relato.
- En el análisis del espacio mental “proyección”, es clara la sistematicidad que adquiere el relato a partir de la realidad; aún cuando los relatos no tienen una jerarquización clara de la forma en la cual se presentan los nódulos de la historia; como estructura modelizante se puede interpretar de la siguiente manera: la mayoría de relatos inician con un adverbio de tiempo (Una vez, un día, etc.), posteriormente enuncian al actante secundario (mi papá, mi mamá, etc.) quién es en últimas quien da la sentencia al personaje principal; se da la exhortación, en su mayoría es figurada más que literal. El estudiante realiza la reflexión estableciendo cuáles son las causas y consecuencias de su proceder y es allí donde se presenta la reacción para cambiar el rumbo establecido inicialmente. Toda la situación relatada tiene saltos entre el tiempo pasado y presente y viceversa; pero no se proyecta al futuro. Los espacios físicos no son relevantes para los estudiantes, por cuanto un gran número de relatos los omiten.

- En las proyecciones conceptuales, se requiere un pleno conocimiento del dominio fuente y en especial, entender el lenguaje figurado que representa la paremia para ser llevada al dominio meta; algunos estudiantes de grado séptimo desconocieron la metáfora e hicieron la proyección literal del texto.
- En las proyecciones, el individuo se expresa sobre aquellas situaciones que le son de interés y en especial entiende que las paremias son de carácter verosímil; por ello, proyecta sus acciones en la colectividad, dando a conocer su punto de vista dentro un habla pública.
- El factor edad es clave dentro del proceso de desarrollo del pensamiento ya que a medida que el ser humano, mejora tanto su coherencia verbal como textual; la ausencia de conectores y demás estructuras ortográficas es latente en los escritos del grado séptimo, mientras que con el devenir del tiempo los estudiantes van perfeccionando e internalizando la gramática textual.
- Dentro del gran universo de las paremias, es claro ver que tanto los estudiantes como los docentes, desconocemos las diferencias claras entre refrán, dicho y proverbio; es más diversas fuentes teóricas le llaman a la mayoría de frases: refranes, por ser quizás la categoría más amplia de las paremias o porque todas ellas asumen características similares en cuanto su tono sentencioso, estructura bimembre, rima característica, origen popular, etc., lo que impide claramente su división y clasificación.
- Las paremias tienen la finalidad de argumentar eventos y situaciones de la cotidianidad que se pueden ejemplificar mediante el relato de vida; la situación que vive el ser humano es más significativa en la medida que la utiliza para evitar errores o situaciones problemáticas en el futuro. La diversidad de contextos que pueden representar las paremias hacen que el mar de relatos sea infinito, en la medida que siempre tenemos historias que contar.
- Las paremias se visualizan como elementos secundarios a una situación en particular, surten el efecto de sentencia en la medida que evalúan una situación determinada y son

enunciados como advertencia o exhortación, por ello en los relatos de vida se pueden considerar textos en voz pasiva porque le dan relevancia a quien les dice la proverbia, que la situación en sí.

- Los niños de 12 y 13 años entienden la proverbia cuando es dirigida a ellos; en los estudiantes de grado once el dominio del lenguaje es mayor, por ello es más fácil interpretar y proyectar la proverbia a su plano cotidiano. Los niños por su parte, proyectaron situaciones propicias en campos de juego; en cambio las niñas relataron eventos suscitados como afrentas con otras niñas o con alguno de sus progenitores.
- Las proverbias al tener un contexto elíptico se vuelven abstractas, pero al ser llevadas a un contexto determinado adquieren significado y trascendencia comunicativa por el mensaje que aportan. La proyección conceptual permiten llenar los vacíos que presenta la proverbia; permite entender quién o cuál es la intención comunicativa y el contexto al cual pretende hacer alusión.
- La proverbia se utiliza para no tener que repetir dos veces lo mismo y surte efecto en el momento de una falta ya sea disciplinaria o que requiere un correctivo inmediato; algunos estudiantes dejan inconcluso la categoría de la solución; se pudo inferir mediante el análisis de los relatos, que para aquellos estudiantes que han sufrido grandes consecuencias con las proverbias; automáticamente reflejan la solución como finalización del relato; pero para aquello que no se salen de la advertencia el tope máximo que adquiere esta secuencia es hasta la reacción que le permite limitar sus acciones.
- Quien mayoritariamente usa los refranes son los padres para penalizar las conductas de sus hijos. Es muy importante asumir que las advertencias en el primer momento se suscitan al interior del hogar y como allí son comprendidas, son llevadas por los niños en diferentes contextos de su cotidianidad. El contexto y la intención comunicativa de quien lo dice, infiere para el significado de la proverbia.
- A nivel de ejecución de las tareas; la mayoría de las niñas hicieron la tarea completa y detallada, mientras que los niños terminaron rápido la prueba argumentando que aunque conocen las proverbias no las evidencian en su vida cotidiana. Este es considerado uno de

los vicios de la prueba, puesto que el nivel de concentración disminuye, especialmente en el género masculino.

- Los niños de grado séptimo utilizan las paremias especialmente a partir de la exhortación que usan sus padres; en cambio en grado once los estudiantes usan las paremias para advertir a sus propios amigos o compañeros sobre anomalías en su cotidianidad.
- La imaginación nos permite ensayar en el espacio mental aquellas cosas que luego se podrán realizar, dejando precedentes en nuestro ser como individuos sociales. El hombre mediante la cultura puede analizar diversos matices de la vida, de forma retrospectiva o prospectiva; no sólo toma una perspectiva histórica con respecto a sí mismo, a su historia personal, sino que puede tomar una perspectiva a nivel universal. Los relatos y la proyección son instrumentos del pensamiento que cumplen la función de evocar el pasado, vivir el presente y proyectarse para un futuro.
- En este enfoque la forma más elemental de conocimiento consiste en las historias que contamos y nos cuentan. En todo momento en la vida cotidiana se narran historias y cuentos que exigen para su comprensión y producción de una habilidad cognitiva que no puede ser explicada tan fácilmente por los enfoques computacionales. Durante el proceso de indagación teórica, se encontró que no se necesita ser experto en una disciplina particular para entender el funcionamiento de las historias y la proyección, porque es algo inherente al ser humano; hablamos de lo que nos deja huella en nuestro diario vivir, recordamos aquello que es significativo para nosotros y que puede servirle a otros como experiencias de la cotidianidad.

APORTE EDUCATIVO

- Aprender a “pensar” y “enseñar a pensar” es uno de los propósitos de la escuela; sin embargo no debe desconocerse la importancia del saber cultural, ya que es allí donde existe el pleno conocimiento de los fenómenos sociales que enmarcan a una sociedad. La educación es un proyecto más amplio que se activa en la interacción del individuo con la cultura, lo político y lo humano. Por ello, explorar el campo del conocimiento de la

individualidad, conocer cómo se activa el pensamiento narrativo en el ser humano es el propósito de las Ciencias Cognitivas en la actualidad. Siguiendo lo anteriormente planteado, se entiende que la construcción del conocimiento educativo sobre “el desarrollo del pensamiento” orienta el sentido de la escuela, apoya la toma de decisiones a nivel macro y micro, mejora las prácticas, sugiere formas de organización escolar, guía la adquisición y uso de recursos pedagógicos y, en especial, ayuda a la democratización de una buena educación intelectual.

- Por último, considero que los esquemas mentales pueden ser traducibles a través de los aportes que tienen las ciencias cognitivas a la educación, ya que el ser humano es un ente lleno de estructuras y redes semánticas de gran complejidad, que requieren de un análisis profundo en su forma de pensar y de reflejar sus experiencias de vida en la sociedad. Esta investigación es un abre bocas a la implementación de estructuras narrativas, como las paremias dentro de diversos planos educativos, ya que por ser de carácter moralizante y sentencioso se pueden utilizar para enseñarle valores y principios a los estudiantes de diversas formas, utilizando su lenguaje metafórico para mejorar debilidades en el ser humano. La meta es que como docentes apliquemos el amplio abanico de posibilidades que nos ofrecen las nuevas corrientes cognitivas en pro de una educación de excelencia y calidad, como es el propósito de los Colegios Públicos de Excelencia de Distrito Capital.

LIMITANTES EN LA INVESTIGACIÓN

- La falta de claridad en los textos y la ausencia de ideas coherentes y cohesivas, especialmente en grado séptimo hacen que la lectura del texto sea más compleja.
- La subjetividad del investigador para interpretar los procesos cognitivos que operan al interior del individuo porque son procesos abstractos.
- Los estudiantes, en especial del grupo masculino, entregaron los instrumentos sin completar porque aducían que aunque conocían las paremias, no tenían situaciones vividas sobre la clase de exhortación que emanan las paremias previamente seleccionadas.

- Escasas investigaciones y bibliografía en Colombia sobre los espacios mentales, y en especial sobre la proyección en relatos de vida.
- Por el gran número de paremias existentes, saber cuáles hubiesen sido más pertinentes para que todos los estudiantes hubieran podido proyectar la cotidianidad más fácilmente.
- Para futuras investigaciones sugiero estudiar este tema en diferentes grupos poblacionales ya que es un tema muy interesante y que tiene mucho campo de acción.

BIBLIOGRAFÍA

Balbi, Juan (2004) La mente narrativa. Paidós Buenos Aires. Bassols y Torrent (1997). Modelos textuales, teoría y práctica. Octaedro, Barcelona.

Barthes, Roland (2008) En Silvia Niccolini Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, 1977. Traducido por Beatriz Dorriots. Recuperado de www.scribd.com/.../Roland-Barthes-Introduccion-al-analisis-estructural-de-los-relatos - 25 de Noviembre de 2008

Bassols y Torrent (1997). Modelos textuales, teoría y práctica. Octaedro, Barcelona.

Bettelheim Bruno (1977) Psicoanálisis de los cuentos de hadas, Ed. Crítica, Barcelona

Bisquerra, R. (Coord.). (2004). Metodología de la investigación educativa. Madrid: editorial la Muralla.

Bruner, Jerome. (1978) El proceso mental en el aprendizaje. Madrid: Narcea. S.A.

Bruner, Jerome (1987). Realidad mental y mundos posibles. Gedisa, Barcelona

Bruner, Jerome (1990). Actos de significado. Alianza Editorial. Calsamiglia

Bruner, Jerome (1997). La educación, puerta de la cultura. Visor, Madrid

Carretero Mario (1998) Introducción a la psicología cognitiva. Aique Buenos Aires

Cohen, D. Mackeith, S. (1993) El desarrollo de la imaginación: Los mundos privados de la infancia. Barcelona: Paidós.

Contursi y Ferro (2000). La narración usos y teorías. Norma, Bogotá

Dubois, Jean et al. DICCIONARIO DE LINGÜÍSTICA, Alianza Editorial, 1998

Egan, Kieran (1992). La imaginación en la enseñanza y el aprendizaje. Para los años intermedios de la escuela. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Egan, Kieran (2007) Hay que trabajar la imaginación y la fantasía en la escuela, en Cuadernos de Pedagogía, Bogotá

Greimas, A. Los proverbios y los dichos populares. Recuperado de <http://www.flacsoandes.org/dspace/bitstream/10469/831/11/05.%20Los%20proverbios%20y%20los%20dichos%20populares.%20A.%20Greimas.pdf>

Grigüelo, Liliana Beatriz. Espacios mentales y pensamiento crítico. V Congreso de la Federación Latinoamericana de Semiótica. Semióticas de la vida cotidiana Buenos Aires, 28 de agosto de 2002

Marín Marta (2000). Lingüística y enseñanza de la lengua. Aique, Buenos Aires

Martínez R., Lino (2003) Colmena. Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México. Vol. 39. 2003 <http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/2306/pdfs/96-97.pdf> o <http://www.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena.html>

Kiczkovsky, Silvia. Revista electrónica. Relato, ética y corporeidad (2009: p. 5-7) <http://www.elementos.buap.mx/num73/pdf/Elem73.pdf>

Mallimaci, F. Giménez Béliveau V. (2006). Historias de vida y método biográfico. Estrategias de Investigación cualitativa, Barcelona, Gedisa, 2006 recuperado en <http://www.ceil-piette.gov.ar/investigadores/fmallimacipub/2006chist.pdf>

Mayer, Richard E., Navarro Brenda. Psicología de la educación. El aprendizaje en las áreas de conocimiento. Ed. Pearson Educación, S.A., Madrid, 2002

Pozo, Juan Ignacio. (1989) Teorías cognitivas del aprendizaje. Madrid: Morata S.A.

Rey, Alicia., Castañeda, Alba Luz., Gordillo, Adriana. (2000). El texto narrativo. Serie interpretación y elaboración de textos. Fascículo Dos. Editorial Gaia Grupo Editorial, Bogotá, Colombia.

Riera R. Caterina. Facultat de Traducció i Interpretació Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, juny de 2008

Ruíz de Mendoza, Francisco José. (1994). La operatividad del paradigma esquemático-procedimental en el hecho del discurso. Universidad de la Rioja. Recuperado en: <http://www.google.com.co/#hl=es&q=la+operatividad+del+paradigma+esquem%C3%A1tico&meta=&aq=f&oq=la+operatividad+del+paradigma+esquem%C3%A1tico&fp=8cf99c803a096df3>

Sampieri, R. (2004). Metodología de la investigación. Ed. Mc Graw Hill.

Turner, Mark. (1996). The Literary Mind: The Origins of Thought and Language. Oxford University Press

Vernant, Jean-Pierre. Mito y sociedad en la Grecia Antigua.

Villarroya, Oscar. (2007) Entrevista a Derek Bickerton en el marco del curso Lenguaje, cognición y evolución. Universidad Menéndez y Pelayo. Recuperado de <http://www.prbb.org/Quark/25/025085.htm>

Wilson, Robert A & Keil, Frank C. (2002) Editores. Enciclopedia MIT de Ciencias Cognitivas. Editorial Síntesis. Volúmenes I y II. Madrid.

ANEXOS

ANEXO 1

LISTA DE REFRANES, DICHOS Y PROVERBIOS

Por favor, escribe una X según consideres pertenezca la frase:

FRASE	REFRÁN	DICHO	PROVERBIO
A buen entendedor, pocas palabras			
A buena hambre, no hay pan duro.			
A caballo regalado no se le mira el colmillo			
A cada marrano le llega su nochebuena			
A Dios rogando y con el mazo dando			
A palabras necias, oídos sordos			
A quien Dios no le da hijos, el Diablo le da sobrinos.			
A rey muerto, rey puesto			
Afortunado el que vive tiempos interesantes			
Agua que no has de beber, déjala correr.			
Al mal tiempo, buena cara			
Al pan, <i>pan</i> y al vino, <i>vino</i>			
Al que madruga, Dios le ayuda			
Ama a tus vecinos, pero no te deshagas de la cerca			
Ámame cuando menos lo merezca, ya que es cuando más lo necesito			
Amanecerá y veremos			
Amanecerá y veremos, dijo el ciego			
Amor de lejos, amor de pendejos			
Amor hecho a la fuerza no vale nada			
Antes de iniciar la labor de cambiar el mundo, da tres vueltas por tu propia			
Año nuevo, vida nueva			
Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza			
Aunque la mona se vista de seda, mona se queda			
Ayúdate y Dios te ayudará			
Barriga llena, corazón contento			
Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente.			
Castiga a los que tienen envidia haciéndoles bien			
Crea fama y échate a dormir			
Cría cuervos y te sacarán los ojos			
Cuando el gato sale, los ratones hacen fiesta			
Cuando el río suena, piedras lleva			
Cuando llegues a la última página, cierra el libro			
Cuanto más tienes, más quieres			
Date un pellizco y conocerás el dolor del amigo			
De tal palo, tal astilla			

Del dicho al hecho hay mucho trecho.			
Después de la tempestad, viene la calma			
Después del ojo fuera, no hay Santa Lucía que valga			
Dime con quién andas y te diré quién eres			
Dios aprieta pero no ahoga			
Dios le da pan a quien no tiene dientes			
Dios los cría y ellos se juntan			
Donde hubo fuego, cenizas quedan			
El amor hace pasar el tiempo y el tiempo hace pasar el amor			
El buen cobrador es mal pagador			
El ciego culpa a la zanja			
El corazón jamás habla, pero hay que escucharlo para entender			
El diablo es puerco			
El hábito no hace al monje			
El hombre propone, y la mujer dispone			
El hombre recurre a la verdad sólo cuando anda corto de mentiras			
El hombre y el oso, cuanto más feos, más hermosos			
El perezoso considera suerte el éxito del trabajador			
El pez muere por su propia boca			
El que a hierro mata, a hierro muere			
El que busca un amigo sin defectos se queda sin amigos			
El que calla, otorga			
El que con niños se acuesta, mojado amanece			
El que entre la miel anda, algo se le pega			
El que escucha lo que no debe, oye lo que no quiere			
El que la hace, la paga			
El que mucho abarca, poco aprieta			
El que no da un oficio a su hijo, le enseña a ser ladrón			
El que ríe el último, ríe mejor			
El que se casa quiere casa			
El que se va para Barranquilla, pierde su silla			
El que siembra, recoge			
El que teme sufrir, sufre de temor			
El que tiene rabo de paja, que no se arrime a la candela.			
El sabio no dice lo que sabe y el necio no sabe lo que dice			
El sabio puede sentarse en un hormiguero, pero sólo el necio se queda sentado en él.			
El tiempo es un gran maestro y pone en su lugar muchas cosas			
En boca cerrada no entran moscas			

En casa del herrero, azadón de palo			
En el amor y la guerra, todo se vale			
En martes ni te cases ni te embarques			
Entre primos más me arrimo			
Es más fácil variar el curso de un río que el carácter de un hombre			
Es mejor encender una vela que maldecir la oscuridad			
Es mejor volverse atrás que perderse en el camino			
Escoba nueva barre bien			
Hay amores que matan			
Haz el bien y no mires a quién			
Hoy no está el palo como pa' cucharas			
Incluso el día más largo tiene un final			
La crueldad es la fuerza de los cobardes			
La felicidad es gratitud por el presente, gozo del pasado y fe en el			
La inocencia de un ratón puede mover un elefante			
La mejor forma de vengarse de un malvado es no parecerse a él			
La mujer y la escopeta no se prestan			
La pobreza hace ladrones y el amor poetas			
La suerte de la fea, la bonita la desea			
Ladrón que roba a ladrón, tiene cien años de perdón			
Las apariencias engañan			
Las grandes almas tienen voluntades; las débiles tan solo deseos			
Lo cortés no quita lo valiente			
Lo pasado, pasado			
Lo que es de Dios, es de Dios			
Lo que se regala no se pide			
Loro viejo no aprende a hablar			
Los niños, los borrachos y los locos dicen la verdad			
Los ojos no sirven de nada a un cerebro ciego			
Los que se pelean, se desean			
Más rápido cae un mentiroso que un cojo			
Más sabe el diablo por viejo que por diablo			
Más vale malo conocido que bueno por conocer.			
Más vale pájaro en mano que ciento volando			
Más vale prevenir que lamentar			
Más vale solo que mal acompañado			
Más vale tarde que nunca			
Mientras usted corre, yo vuelo			
Mucho ruido y pocas nueces			
Mucho tilín tilín y nada de paletas			

Mugre que no mata, engorda			
No dejes para mañana lo que puedas hacer hoy			
No enseñe al papá a hacer hijos			
No hay cuña que más apriete que la del mismo palo			
No hay mal que dure cien años ni cuerpo que lo resista			
No hay mal que por bien no venga			
No hay peor ciego que el que no quiere ver			
No hay peor sordo que el que no quiere oír			
No hay que llorar sobre la leche derramada			
No hay quinto malo			
No le busques tres patas al gato			
No todo lo que brilla es oro			
Nunca digas <i>De ese agua no beberé</i>			
Nunca serás amado si sólo piensas en ti mismo			
Ojo por ojo, diente por diente			
Ojos que no ven, corazón que no siente			
Para quien no sabe a dónde quiere ir, todos los caminos sirven			
Perro que ladra no muerde			
Quien a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija.			
Quien al cielo escupe, en la cara le cae			
Quien mal anda, mal acaba			
Quien tiene boca, se equivoca			
Si alguien te muerde te hace recordar que tú también tienes dientes			
Si el alumno no supera al maestro, ni es bueno el alumno, ni es bueno el maestro			
Si el cuerpo es derecho no importa que la sombra sea torcida			
Si lo que vas a decir no es más bello que el silencio: no lo digas			
Si te caes siete veces, levántate ocho			
Si un problema tiene solución, no hace falta preocuparse. Si no tiene solución, preocuparse no sirve			
Soldado advertido no muere en guerra			
Todo tiene remedio menos a la muerte			
Un amigo hace más daño que un enemigo			
Un hombre tiene la edad de la mujer a la que			
Vendí la lora por no cargarla			
Vive y deja vivir			
Ya los pájaros le tiran a las escopetas			
Zapatero, a tus zapatos			

ANEXO 2
COLEGIO VIRGINIA GUTIÉRREZ DE PINEDA I.E.D
PRUEBA PILOTO

NOMBRE: _____ **EDAD:** _____ **SEXO:** _____

Responde claramente las siguientes preguntas

1. ¿Sabes qué es un refrán? SÍ ___ NO ___ ¿Cómo lo defines? _____

2. ¿Sabes qué es un proverbio? SÍ ___ NO ___ ¿Cómo lo defines? _____

3. ¿Sabes qué es un dicho? SÍ ___ NO ___ ¿Cómo lo defines? _____

4. Escribe 10 refranes, proverbios o dichos que utilices continuamente:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

4. ¿Qué significan y en qué situaciones has utilizado esos refranes?

FRASE	SIGNIFICADO/MENSAJE	¿DE DÓNDE LO APRENDISTE? (PERSONA O SITUACIÓN GENERAL)
1		
2		
3		
4		

SITUACIÓN: _____

C) FRASE: _____

SITUACIÓN: _____

¡Gracias por tu cooperación!

ANEXO 3

**COLEGIO VIRGINIA GUTIÉRREZ DE PINEDA I.E.D.
VALIDACIÓN DE CONSTRUCTO DE LA PRUEBA
GRADO SÉPTIMO**

Apreciados colegas: Les solicito responder objetivamente esta encuesta con el fin de seleccionar unas paremias (refranes, proverbios, dichos, etc.) que ustedes consideren son de uso más frecuente en la población estudiantil, para fines estadísticos de mi proyecto de grado.

Para ello quiero compartirles tres conceptos claves en esta investigación:

PAREMIA: Son aquellas frases sentenciosas que son conformadas por dichos, refranes, proverbios, etc.

PROYECCIÓN: Es la representación de unos actores, eventos y objetos que por sus características pueden ser llevados a un contexto de la realidad. Ej.: Cuando el gato sale, los ratones hacen fiesta; en un contexto amoroso puede ser una infidelidad, etc.

SIGNIFICADO: Es la capacidad que tiene el ser humano para crear conceptos; en el caso anterior los actores: el gato y el ratón serían la pareja, el evento sería la situación y la fiesta, la infidelidad.

1. Diga en qué medida, las siguientes paremias pueden ser comprensibles para los estudiantes de 12 a 13 años. Por favor coloque 0 como la menos recurrente y 5 como la más usual entre los estudiantes:

A. Camarón que se duerme, se los lleva la corriente

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

B. Soldado advertido no muere en guerra

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

C. Cuando el río suena, piedras lleva

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

D. Hierba mala nunca muere

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

E. Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

F. Juego de manos, juego de marranos

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

G. Primero cae un mentiroso que un cojo

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

H. El ladrón juzga por su condición

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

I. No le hagas a nadie lo que no quieres que te hagan a ti

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

J. Año nuevo, vida nueva

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

2. Diga en qué medida estas paremias, según su concepto, pueden llegar a generar proyección en estudiantes de 12 a 13 años de edad:

A. Camarón que se duerme, se los lleva la corriente

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

B. Soldado advertido no muere en guerra

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

C. Cuando el río suena, piedras lleva

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

D. Hierba mala nunca muere

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

E. Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

F. Juego de manos, juego de marranos

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

G. Primero cae un mentiroso que un cojo

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

H. El ladrón juzga por su condición

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

I. No le hagas a nadie lo que no quieres que te hagan a ti

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

J. Año nuevo, vida nueva

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

3. Según su criterio, diga en qué medida esas paremias aparecen en la cultura:

A. Camarón que se duerme, se los lleva la corriente

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

B. Soldado advertido no muere en guerra

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

C. Cuando el río suena, piedras lleva

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

D. Hierba mala nunca muere

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

E. Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

F. Juego de manos, juego de marranos

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

G. Primero cae un mentiroso que un cojo

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

H. El ladrón juzga por su condición

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

I. No le hagas a nadie lo que no quieres que te hagan a ti

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

J. Año nuevo, vida nueva

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

ANEXO 4
COLEGIO VIRGINIA GUTIÉRREZ DE PINEDA
TAREA COGNITIVA

NOMBRE: _____ **EDAD:** _____ **SEXO:** _____

Teniendo en cuenta la siguiente lista de paremias (dichos, refranes y proverbios) define:

1. Camarón que se duerme se lo lleva la corriente:

- Camarón _____
- dormirse: _____
- llevárselo la corriente: _____
- corriente: _____

A. **MENSAJE:** _____

B. Ahora escribe una situación de tu vida real en donde los haya utilizado, recuerda describir detalladamente tu relato: _____

2. Soldado advertido no muere en guerra:

- Soldado: _____
- advertir al soldado: _____
- no muere en guerra: _____
- guerra: _____

A. **MENSAJE:** _____

B. Ahora escribe una situación de tu vida real en donde los haya utilizado, recuerda describir detalladamente tu relato: _____

C. Cuando el río suena, piedras lleva:

- El río: _____
- Cuando suena: _____
- Piedras lleva: _____
- Piedras: _____

A. MENSAJE: _____

B. Ahora escribe una situación de tu vida real en donde los haya utilizado, recuerda describir detalladamente tu relato: _____

¡Gracias por tu colaboración!

ANEXO 5
ANÁLISIS DE RESULTADOS
MATRIZ PRUEBA EXPLORATORIA

PRUEBA EXPLORATORIA									
COLEGIO VIRGINIA GUTIÉRREZ DE PINEDA I.E.D – Jornada Tarde			Número de estudiantes intervenidos: 20 8 (Grado 7°), 8 (Grado 9°.) y 8 (Grado 11°.)				Ciclo Propedéutico TRES (7°), CUATRO (9°.) y CINCO (11°.)		
CONCEPTUALIZACIÓN DE LA PROYECCIÓN DE UNA PAREMIA EN UN RELATO DE VIDA									
CA TE GO RÍA	PRE- GUNTA	G R A D O	E D A D	S E X O	S I	N O	N / R	RESPUESTAS	
P R E C O N C E P T O S	1. ¿Sabes qué es un refrán?	S É P T I M O	13	F	X			es como un dicho que usaban a se muchos años y todavía lo dicen.	
			14	F	X			es un dicho	
			14	F	X			es una frase con una enseñanza	
			14	F	X			algo para aconsejar no digas de esta agua no beberé porq' te la tomas toda.	
			11	M	X			como una forma de decir una frase sin herir los sentimientos.	
			12	M	X			es un dicho popular que sirve para una enseñanza	
			13	M	X			es como una frase o (dicho) que va con las cosas que pasan.	
			14	M	X			como un dicho de algo con un toque de humor.	
		O N C E	15	F			X		es una oracion que define la realidad y da una expectativa de cada cosa.
			16	F	X				Es una oracion o frase que da expectativa a cada cosa.
			17	F			X		No sabria la verdad no tengo ni idea, no mentiras es lo que uno quiere expresar en forma de frase.
			17	F	X				Es un dicho que las personas utilizan
			16	M	X				Una frase que deja una enseñanza.
			16	M	X				Es como un dicho
			17	M	X				Dicho agudo y sentencioso de uso comun
			17	M	X				Es una frase que se dan a situaciones que pasan.
			S	13	F				X

P R E C O N C E P T O S	2. ¿Sabes qué es un proverbio?	É P T I M O	14	F			X	
			14	F			X	
			14	F		X		
			11	M		X		
			12	M		X		Es una sentencia o un refrán
			13	M		X		
			14	M		X		
		O N C E	15	F		X		Es una enseñanza que se pasa a través de generaciones o culturas.
			16	F	X			Es algo que deja una enseñanza y se transmite a otras personas.
			17	F		X		
			17	F			X	
			16	M	X			Igual (una frase que deja una enseñanza).
			16	M		X		
			17	M	X			Sentencia breve adagio o refrán
P R E C O N C E P T O S	3. ¿Sabes qué es un dicho?	S É P T I M O	13	F	X			Es una forma de decir algo en forma de advertencia, amor etc.
			14	F	X			Como una frase que tiene significado justo y claro. Algo que dicen las personas.
			14	F	X			algo como cuando los papas le dicen algo a uno
			14	F	X			como algo para prevenirme.
			11	M	X			como una forma de explicar algo
			12	M	X			conjunto de palabras con que se expresa un concepto
			13	M	X			es una forma de decir algo como advertencia o regaño, etc...
			14	M	X			como una explicación de algo abreviado
		O N C E	15	F		X		como lo que uno se la pasa diciendo que trae a la realidad.
			16	F	X			Es algo que utilizo para decir o algo que digo, utilizo para expresarme.
			17	F	X			Frase prolongada que lleva a un refrán.
			17	F			X	
			16	M	X			Una frase utilizada a diario dejando una enseñanza.
			16	M	X			Es una frase
			17	M		X		
			17	M	X			Es como lo que uno dice.

SINTÉSIS DE PAREMIAS MÀS COMUNES POR EDADES Y SEXOS

C U R S O	E D A D E	S E X O	P A R E M I A	R	D	P	S I G N I F I C A D O/ M E N S A J E	C O N T E X T O/ S I T U A C. G E N E R A L (¿De dónde lo aprendiste?)
				F	R	H		
S É P T I M O	13	F	Soldado albertido no muere en guerra	x			Que “yo se lo dije y si no lo hace le ba mal”	De mi papa
			no importa ni la edad ni la estatura si hay amor lo demás es basura		x		que no importa cuantos años tenga ni la estatura	de una amiga
			el ladrón jusga por su condición		x		que un ladron le echa la culpa a otro de robar	de una novela
			el que se duerme se lo lleva la corriente	x			que el que no se despista y no esta atento lo cojen de bobo	de mi papa
			el que madruga Dios lo ayuda		x		el que madruga le va bien	de mi familia
			juego de manos juego de marranos		x		que no tener mucha confianza con la gente	de mi tio
			el que primero lo uele debajo lo tiene		x		que alguien se echa un peo y le echa la culpa a otro	de un amigo
			ojo por ojo diente por diente	x			es como amenazar lo con pocas palabras	de una amiga
			en la gerra y en el amor todo se bale		x		que en el amor y la guerra todo se vale	de unos amigos
	mas sabe el diablo que por viejo que por diablo		x		que mas saben las personas de mas edad que uno	de mi papa		
	14	F	un clavo saca otro clavo		x		cuando una persona se enamora de otra y la conquista	de un cuento
			lo que por agua llega, por agua se va	x			si uno le quita algo a alguien Tambien se lo pueden hacer.	
			hijo de tigre sale pintado	x			cuando una persona se parece o tiene algún parecido con su familia	de una novela
			mas claro no canta un gallo		x		cuando uno dise algo con sentido	de mis tios
			mas claro ni el agua		x		cuando uno hace algo y lo niega	de mi mamá
al pasado pisao				x		cuando uno recuerda algo y no puede dejar de pensar en eso	de una amiga	
arbol que nace torcido no se enderesa	x			cuando una persona nace con un problema	mi primo			

		jamás			familiar y comete errores no se puede cambiar	
		Tira la piedra y esconde la mano	x		cuando uno hace algo y lo niega	de mi mamá
14	F	a caballo regalado nose le mira el colmillo	x		cuando a uno le asen un osequio uno no se fija en lo inportante sino en el detalle	de mi abuela
		soldado alvertido no muere en gerra	x		es cuando auno lealvierten algo	de mi tia
		no leagas anadie lo qe no te gustaria que te isieran a ti		x	siati no te gusta qe teagan nada no se lo aga a los demas	de mi mamá
		mejor pal perro cuando la perra espucha		x	mejor para la otra persona cuando teofrece algo y no lo resives	de mi mamá
		hai que pensar antes de hablar		x	no hai que hablar sinpensar: porque podemos cometer errores	de mi prima
		al que a buen palo searrima buena sonbra resibe	x		el que obra bien le ba bien	de mi papá
		cuando el rio suena es porque piedras lleva	x		son rrumores que se escucharan chismes dealgien	de mi amigo
		qien tiene un amigo tiene un tesoro		x	un buen amigo es a quel que esta en los malos y buenos momentos	de mi amigo
		mas sabe diablo por viejo qe pordiablo		x	Mas sabe un adulto que un niño pero abeses es al comtrario	de mi mamá
14	F	no le digas de esta agua no beberé o te la tomas toda		x	q' no diga algo antes sin pensar porq' termina aciendolo	En mi pueblo de mi abuela
		si la rana brinca y se ensarta culpano tiene la es taca		x	hay q' prevenirse antes de hacer las cosas	en el pueblo de mi abuela
		la serpiente no pica si no le dan papaya		x	q' no hay que ser confiado con nadie y menos personas	en el pueblo de mi abuela
		Estudiar para ser mejor y tener un buen futuro		x	hay q' saber para tener un buen futuro	en bogotá de mi mamá
		a papaya puesta papaya partida		x	q' no hay q' ser descuidado con las cosas	en el pueblo de mi hermano
		camaron que se duerme se lo lleva la	x			
11	M	caras vemos corazones no sabemos		x	Aunque la apariencia diga algo lo verdadero esta en el corazon	telenovela

		Pero que tipo tan lento	x	x	Es cuando alguien no es rapido	amigo
		El que mucho abarca poco aprieta	x		El que mucho quiere poco tiene	mamá
		Arbol que nace torcido jamás se enderece	x		Por ejemplo alguien que es ñero haci se queda	Tia
		Pero que persona tan fastidiosa		x	Es cuando alguien es canson molesta	amigo
		camaron que se duerme se lo lleva la corriente	x		Que si alguien no hace a tiempo las cosas se las quitan	amigo
		Soldado advertido no muere en guerra	x		Para que no le repitan dos veces las cosas	mamá
		Uy pero que tipo tan chismoso		x	es cuando alguien se mete en un asunto que incunbe	yo me lo invente
12	M	ierba mala nunca muere		x	en muchos lugares	me lo contaron mis papas
		tal palo tan estilla		x	me lo dijeron	melo dijo un amigo
		mrugre que mata engorda		x	me lo aprendi	melo dijo mi mama y melo aprendi
		el que no quiere caldo sele da 2 tasas		x	me lo dijeron	melo dijo unamigo
		saldado al vertido no muere en gerra	x		me lo dijeron	melo dejo un amigo
		tira la piedra y esconde la mano	x		melo dijo un profesor cuando estudiaba	De un profesor
		Juego de manos juego de maranos		x	mientras jugamos melo dijo una amiga	me lo aprendi
		ala bura negra nose leto can los pelos blancos		x	cuando estes en el campo y estes con los animales	melo dijeron
		el queseduerme selo lleva la corriente	x		cuando dormia me lo dijo mipapa en el bus	melo dijo mi papa
ojo por ojo diente por diente	x		yo cuando fui por una cita medica al odonto logo yo me asuste y el doctor me lo dijo	melo dijo el doctor		
13	M	Cuando rio suena piedras lleva	x		Puede aver algo decierto en los rumores	de mi mama
		acaballo regalado no selemide colmillo	x		cuando alguien regala algo no se es exigente	Periodico
		soldado advertido no muere en guerra	x		cuando a alguien le advierten algo no lo hace	De mi papa
		camaron que se duerme se lo lleva la corriente	x		hay que estar pendiente de las cosas o se pierden	De mi mama
		el que tiene ravo de paja nosearrima a		x	el que sabe que no deve hacer algo y de	De mi mama

O N C E	14	M	la candela			todos modos lo hace	
			el ladron juzga por su condición	x		cuando algien es hipocrita	Demi mama
			juegos de manos juega de marrano	x		el que juega brusco sale peleando	De mi mama
			El que quiere marrano aguanta tirones	x		El que quiere algo sufre para conseguirlo	Amiga
			El que guarda manjares guarda pesares	x		El que guarda pierde	De mi mama
			ojo por ojo diente por diente	x		lo que haces telo devuelven	Amiga
	14	M	camaron q se duerme se lo lleva la corriente	x		q' el q' no esta pilas le va mal	(abuelito)
			soldado advertido no muere en guerra	x		q' si a uno le dicen q' no haga eso le va bien	(mama)
			el q se duerme lo motilan	x		lo mismo q el primero	(abuelito)
			mas flojo q' un gorgojo en un rriel	x		eso se le dice a alguien q' no le guste hacer nada	(papa)
			molesta mas q una pulga en la cola	x		eso se le dice a una persona muy inquieta	(abuela)
	15	F	a caballo regalado no se le mira el colmillo	x		Que cuando a uno le dan algo uno no tiene que criticarlo	de mi mamá, cuando le regalaron algo a mi hermana y no le gustó.
			lo que por agua se va por agua viene	x		cuando algo llega como la plata no dura y pues si viene de un mal lugar peor.	Cuando roban a una persona, a el ladron la plata no le va a servir
			el que tiene rabo de paja no se acerque a la candela	x		cuando uno tiene un defecto y se lo dicen	mi abuela lo dice a cada rato
			no mires la basura del ojo ajeno mira la viga del tuyo		x	cuando las personas se pone a preguntar y acriticar a los demás sin ver lo que uno hace	todo el mundo lo dice
Cuando el rio suena piedras lleva			x		En un problema si te peleas pues cada quien perdera algo	amigos	
ojo por ojo diente por diente			x		cuando a uno le hacen algo y uno lo quiere devolver casi siempre es la venganza	a todos se lo he escuchado decir	
camaron que se duerme se lo lleva la corriente			x		cuando uno no aprovecha las oportunidades y luego se arrepiente	mi tia, mi mamá, y mi abuela lo viven diciendo a cada rato	

		hierba mala nunca muere	x	x	cuando las personas son malas nada les pasa	no sé, lo he escuchado de compañeros
		Primero cae un mentiroso que un cojo	x		cuando uno dice mentiras, siempre sale la realidad	mi papa, mi familia y a casi todos
		Dime con quien andas y te dire quien eres		x	Las personas son muy parecidas a las que andan y además se les pega todo.	Los profesores, mi familia.
16	F	Si claro	x		Si claro	de un compañero del salón. utilizo sarcásticamente
		hola		x	hola	Es algo que todos decimos, utilizo al inicio de cada conversación
		Como están		x	como estan	Es algo que siempre pregunto. utilizo para entablar la conversación
		Si me han pensado		x	si me han pensado	lo llego a preguntar siempre. Segun la conversación
		A caballo regalado no se le mide el colmillo	x		A caballo regalado no se le mide el colmillo	Nunca lo e utilizado. A todo lo que nos regalan nunca hacer mala cara
		Camaron que se duerme se lo lleva la corriente	x		Camaron que se duerme se lo lleva la corriente	Siempre tiene que tener los ojos abiertos.
		Soldado advertido no muere en guerra y si mueres es por sinverguenza	x		Soldado advertido no muere en guerra y si mueres es por sinverguenza	cuando a uno lo regañan por algo y advierten con este dicho o refrán.
17	F	ojo x ojo y diente x diente	x		ojo x ojo y diente x diente	Que x todo lo que uno hace mal en esta vida tarde que temprano lo paga
		Hijo de tigre sale pintao	x		Hijo de tigre sale pintao	Que lo que uno hace es lo que los papas le enseñan
		Dime con quien andas y te dire quien eres		x	Dime con quien andas y te dire quien eres	Así con los amigos que uno anda saben como es uno y quien es en verdad
		Entre bomberos no nos pisamos las		x	Entre bomberos no nos pisamos las	Que nunca nos metemos con

		mangueras			mangueras	lo de los amigos
		arbol que nace torcido jamás se enderece	x		arbol que nace torcido jamás se enderece	Que el que es nunca dejara de ser quien es
		Camaron que se duerme se lo lleva la corriente	x		Camaron que se duerme se lo lleva la corriente	Que x no llegar a tiempo a una cosa se pierde la oportunidad
		El que nunca escucha consejos nunca llegara a viejo		x		
		cuando el rio suena piedras lleva	x		cuando el rio suena piedras lleva	Que cuando uno esta metido en un problema siempre se terminan enterando
		hoy x mi mañana x ti		x	hoy x mi mañana x ti	cuando necesitas un favor y necesitan que te lo hagan
		mirar y no tocar se llama respetar		x	mirar y no tocar se llama respetar	Que siempre uno debe e pedir permiso para agarrar alguna cosa
17	F	A palabras necias, oidos sordos	x		No escuchar las palabras que nos pueda hacer daño	Con las personas del colegio
		Unos nacen con estrella y otros estrellados		x	A unos les va mejor que a otros	En el estudio
		A lo hecho, pecho		x	Entre mas rapido se hagan las cosas mejor	En los trabajos
		No hay mal que por bien no venga		x	En toda situación mala hay algo bueno	En dificultades
		Baila mas que un trompo		x	Que baila mucho	En algún baile
		Al que madruga, Dios lo ayuda		x	Que al que madruga se le facilita las cosas	En el trabajo, colegio
		Come mas que el gobierno		x	Que come mucho	
16	M	Ojo por ojo diente por diente	x		Que cada cosa que uno se paga igual	lo e escuchado
		Caballo regalado no se le mira el colmillo	x		Que no hay que ser desagradesido con lo que nos dan	igual
		A todo marrano le llega su nochebuena		x	Que a toda persona le llega como un dia de juicio	igual
		El que tiene rabo de paja que no se aserque a la candela		x	como el que hace cosas malas no se puede acercar a los buenos	igual

		Camaron que se duerme se lo lleva la corriente	x		que uno tiene que estar en todo momento activo	igual
		Hierba mala nunca muere		x	que la gente mala les puede ir bien y a la vez mal	igual
		Acercate a los buenos y seras uno de ellos		x	que uno puede conseguir buenas amistades para ser igual	igual
		Año nuevo vida nueva		x	que cada año habra algo exitoso para cada uno	igual
		El pecado acobarda		x	que el que peca tiene mucho miedo donde caya	igual
		El que madruga Dios le ayuda		x	que el madrugar es un beneficio o exito en el dia	mi papa
16	M	El que nada debe nada teme		x	Que no ha hecho nada	Que lo culpen
		A caballo regalado no se le mira el colmillo	x		alas cosas regaladas no se desprecian	Cualquier regalo
		En casa de herrero, cuchillo de palo	x		Siempre hace falta algo	en ocaciones cuando le hace a uno falta algo
		Mas vale pajaro en mano que cientos volando	x		Es mejor tener algo seguro	Cuando uno tiene 2 obciones es mejor cojer algo seguro
		Mas sabe el diablo por viejo que por diablo		x	los viejos saben mas	en los ancianos
		Donde hubo fuego cenizas quedan		x	El recuerdo siempre queda	Cuando le queda un recuerdo
		mas largo una semana sin carne		x	Cuando se le hace largo el tiempo	Cuando usted esta haciendo algo feo y e le pasa despacito
		Por la voca muere el pez	x		Para hablar mas sobre el tema	Cuando necesito hablar sobre algo
		no se debe escupir al cielo		x	no ofender a Dios	Cuando uno jura por Dios
17	M	Ojos que no ven corazon que no siente	x		que es mejor no darse cuenta de lo que pasa	De un primo que sufre de amor
		Si madrugas Dios te ayuda		x	Que es mejor madrugar para que nos valla	Todo el mundo

				bien		
			x	Cria cuervos y te sacaran los ojos	Que los hijos son muy reveldes	Las mamás
			x	Cae primero un mentiroso que un cojo	Que uno se da cuenta de las mentiras muy rapido	Mi mamá
			x	El que a hierro mata a hierro muere	Que uno lo que hace se le devuelve igual	Mis tios
			x	Uno no da para recibir	Uno no da si recibir a cambio	El padre de la Iglesia
			x	Dios me ampare de las feas que de las bonitas me encargo yo	Que a uno no le gustan las feas sino las bonitas	Mi abuelo
			x	hablar a calson quitado	Que uno no le tiene miedo a hablar	Mis primas
			x	como vamos vamos bien	Que uno debe dar animo	Mi profe
			x	No hagas lo no quieres que te hagan		
17	M		x	Lo que por agua viene por agua se va	lo que uno le quita al otro tarde que temprano también no lo quitan a nosotros	Melo dijo un amigo
			x	A caballo regalado no se le mira el colmillo	Que cuando nos regalan algo nunca debemos mirar cuanto vale sino el detalle	De my mamá cuando le regalo un saco a my primo
			x	ojo por ojo y diente por diente	cuando le hacen algo a uno y uno lo quiere devolver	pues cuando a uno le pegan uno quiere devolver
			x	cuando el rio suena piedras lleba	cuando uno tiene un problema y deja una huella	problema que tuve con un compañero
			x	El que tiene rabo de paja no se haserca a la candela	Cuando uno hace algo malo y despues se arrepiente	Profesora de 8°.
			x	camaron que se duerme se lo lleva la corriente	que sy uno se duerme en las cosas de uno viene otro más aveja y se las lleva	En el colegio
			x	hierva mala nunca muere	Que el más malo nunca morira pero sy que pagara con algo - carcel	Novelas
			x	primero cae un mentiroso que un cojo	Que cuando uno es mentiroso siempre caera de alguna forma	hermano
			x	a los amantes y a los ladrones les gusta la oscuridad y los rincones	Que siempre busaran la oscuridad para esconder sus fechorias	Amiga Geraldin
			x	año nuevo vida nueva	Que cuando uno empieza un año empieza una nueva etapa en la vida más bonita	My mamá

**RELATOS DE VIDA
GRADO SÉPTIMO**

SUJETO			FRASE	CLASE DE PAREMIA			SITUACIÓN
No	EDAD	SEXO		R	D	P	
1	13	F	Soldado alvertido no muere en guerra	x			Un día mi papa me dijo no baya a salir hoy por que esta lloviendo y yo le dije “hay dejeme salir” y el me dijo “soldado alvertido no muere en guerra”.
			El que madruga Dios lo ayuda		x		Mi papá casi todos los días me dice eso para que me levante temprano y por la noche para que y sepa que al dia siguiente me toca madrugar.
			Mas sabe el diablo que por viejo que por diablo		x		Mi papa me dice eso cuando yo le llevo la contraria y me dice que como el tiene mas años sabe más.
2	14	F	El pasado pisado		x		Estaba un dia con unos amigos cuando a mi mente se me bino un recuerdo que havia pasado hace tiempo, ese recuerdo era que mi papá me havia prometido llevar a una finca donde habían caminos por donde pasaban los caballos y la promesa era que yo iva a pasar por ese camino con una yegua blanca y grande ese recuerdo no se me ha podido olvidar pero un dia llego mi amiga y me dijo al pasado pisado y trate de olvidar y lo logre.
			Hijo de tigre sale pintado	x			Todas las personas que me conocieron dijeron que porque yo tenia los hojos verdes y mis papas no, y que porque mi hermano se parecía a mi mamá, a mi me pareció sin importancia pero dándose cuenta esas personas dijeron que aunque yo tenia los ojos verdes y mis papás no era muy parecida a mi papá en el cuerpo y en la cara y a mi mamá en el carácter y forma de ver las cosas.

			Tira la piedra y esconde la mano	x		Antes tenia una compañera que siempre hacia los trabajos mas fáciles y le pedia el cuaderno a otra para copiar lo mas importante y difícil. Un dia el profesor se dio cuenta de esto y le pregunto que porque lo hacia y no podía preguntarle a el como eran los trabajos ella siempre le contestaba que ella jamás se copiaba de los demás y que ella todo lo hacia sola el profesor le dijo ¡Mira sabes que es lo que tu estas haciendo! Tirar la piedra y esconder la mano.
3	14	F	Nole agas anadie lo que no te gustaría que te ysieran ati		x	Por eej: siami no me gusta queme agan nada nose lo ago a los demás unaves cuando: con un palo de paleta le pege ami hermano pero como el es tan consentido mi papá se enojo de oírlo llorar y selenbanto y casi me pega y llo reconosco que le pege duro ami hermano porque le qedo rrojo entos por eso el dicho mecae ami no le agas anadie lo que no tegustaria quete ysieran ati.
			Hay que pensar antes deablar		x	Una vez cuando fuimos a bailar con unamigos y mi prima abeses ablo sinpensar y ablo sin calcular y muchas beses lae enbarrado por eso creo que es mejor pensar antes teablar no ablar y pensar que asiendo quedar mal alas demás personas estavien no por que ver y callar no hay que sertan imprudentes como una compañera del salón Luz piensa antes deablar.
			Al qe abun palo searrima buena sonbra resibe	x		Cuando uno ase algo buno cuando obras bien teba bien una vez estabamos caminando una señora me pidió un favor lo hise y por eso me pares qe ha que pensar al igual conquien andas porque al que arrima aun árbol seco obro norresebe ninguna porquel que obra mal lebamal al que seabueno en toda parte lugar momento le ira muy bien.

4	14	F	Si la rana brinca y se ensorta culpa no tiene la estaca		x	me paso antes de quedar embarazada me lo decía y yo no le hacia caso me dicia q' si yo no me cuidaba nadie me cuidaba, q' si yo no me cuidaba podría tener un embararazo y yo no hacia caso empece acentir mareos, bomito, de todo antojo Etc. y mi mamá decia q' yo estaba embarazada y yo decia que no hasta q' compre una prueba de embarazo y lo comprobé como son las cosas de la vida el bebe seme adelanto de seis meses nacio el 2 demarzo y murio el 10 demarzo.
			La serpiente nopica si no le dan papaya		x	un dia en mi pueblo mi abuela le decia ami mama la serpiente no pica sino le dan papaya yo la escuchaba pero yo no sabia porqué hasta q' un dia mi mamá llegó con un señor a la casa desconocido mi mamá dejo una plata en la mesa y el señor la cogió y se fue y hay comprendi q' hay q' ser desconfiado de las personas q' no se conocen.
			A papaya puesta papaya partida		x	Un domingo en mi pueblo mi hermano y yo estabamos en la esquina de la casa y de repente se fue la luz y con nosotros estaba una niña q' le gustaba a el cuando se fue la luz mi hermano aprobecho y le robo un beso a la niña q' le gustaba y la niña no supo quien fue y yo le dije Jose y porque hiciste eso y elme dijo hay-hermanita a papaya puesta papaya partida.
5	11	M	El que mucho abarca poco aprieta	x		Es cuando yo quiero repetir un plato de comida y mi mamá me dice que no sirva mucho porque después no me lo como todo.
			Pero que persona tan fastidiosa		x	Cuando yo llego al colegio y artas personas me empiezan a pedir cosas, dejarlos copiar, o ayuda.
			Soldado advertido no muere en guerra	x		Cuando mi mamá me manda a tender la cama o a desconectar el play y yo no lo hago mi mama me dice esa frase para no repetirmelo dos veces.

6	12	M	El que no quiere caldo selesirben 2 tasas		x	cuando yo estataba enmi casa me servian caldo y yo no quería y entonces mis papas me isieron tomar mela y mesirvieron 2 mas y meto co tomar melas porque o sino me pegaban y amier ma n asile dieron solo 1 na tasada de caldo porque disque ella es la mas juisiosa y melas tome las dos tasadas y el seco no queria
			Juego de manos Juegos de marranos	x		Un dia muy bello estaba en el parque jugando funbol y entonse un niño iso un penalti y enton se yo y unniño estabamos peliando aber quin lo cobraba y en tonces una niña dijo juego de manos juego de marrano y anoso tros senos ocurio que la niña lo cobrara y asi todos que daba mos contento
			ojo por ojo diente por diente	x		era un domingo cuanbo me llevaron al doctor para que me sacara una muela porque medolia entonces esta ba en el con sul torio del doctor y abia un pa siente mas y el doctor lesaco la muela a ese paciente y des pues melosacoami y me dijo cuide es a muela osino seme ba a caer otra
7	13	M	El que guarda manjares guarda pesares		x	En mi caso yo guardo algo de comer despues cuando voy a mirar ya se lo comieron.
			Soldado advertido no muere en gerra.	x		Cuando mi mama me dice no se salga, no se salga yo me salgo y cuando llego mi papa me pega.
			Juego de manos juego de marranos	x		Cuando yo juego con mihermano casi siempre terminamos peleando.
8	14	M	Soldado advertido no muere en gerra	x		Una ves q' yo por las malas amistades q' tenia mi mama estaba preocupada y me dijo q' nunca fumara ni tomara trago y me dijo "soldado advertido no muere en guerra" y yo tome trago una vez y me pego por q' ya me lo avia advertido
			mas flojo q' un gorgojo en un rriel		x	una ves q' no queria hacer nada me dejaron solo y me dijieron q' hiciera aseo a la casa, pero como yo no queria hacer nada psss no hice nada y mi papa llego y me vio acostado y me dijo q yo era "mas flojo q un gorgojo en un rriel"

			molesta mas q una pulga en la cola		x		una ves q estabamos en una fiesta y me puse a bailar y a tomar y al otro dia no queria saber del mundo y le pedi a mi abuelita q me diera plata para una aspirina y ella no me queria dar entonces empece a molestarla y se puso brava y me dijo q yo “molestaba mas q una pulga en la cola.
--	--	--	------------------------------------	--	----------	--	--

**RELATOS DE VIDA
GRADO ONCE**

9	15	F	A caballo regalado no se le mira el colmillo	x		Cuando a mi hermana le hicieron una fiesta y le llevaron regalos, no le gusto una pijama, entonces mi mamá le dijo “a caballo regalado no se le mira el colmillo”
			al que madruga Dios le ayuda		x	todos los dias mi papa y mi mama dicen eso además es cierto uno tiene mas tiempo para todo
			ojo x ojo diente x diente	x		mi hermano una vez se peleo con un muchacho y mi hermano le pego duro entonces el muchacho queria volver a pelear con mi hermano y mi mama le dijo que no. Entonces el muchacho le dijo “ojo x ojo, diente por diente”. ¡Pero ese no es el echo!
10	16	F	Si claro		x	cuando estoy con mis compañeros y me dicen algo ilógico que yo pienso que nada que ver yo les digo si claro pero sarcasticamente.
			como estan		x	yo siempre llego y les digo hola como están que han hecho, sime han pensado: cuando llego a saludar a mis compañeros y amigos.
			A caballo regalado no se le mide el colmillo	x		Este significa que cualquier cosa que nos regalen no le tenemos que hacer mala cara. Ej. A mi me regalan 1 dulce y yo en vez de hacer mala cara se lo recibo de buena intención.

11	17	F	Ojo x Ojo Diente x Diente	x		Lo que me paso fue que un dia una amiga necesitaba mi ayuda pero yo sin pensar no la ayude sin saber el problema le di la espalda y cuando yo la queria ayudar era demaciado tarde. Bueno paso el tiempo y yo necesitaba un favor de ella y se lo comente pero ella hizo como si no le hubiera importado y no me ayudo
			El que nunca escucha consejos jamas llegara a viejo		x	Bueno me encontraba en mi casa con mis hermanas cuando derepente llegaron unos amigas y comenzamos a jugar y hacer mucho desorden al poco tiempo llego una tia y me dijo que era lo que estaba pasando y yo me quede callada ella me dijo Sandra No desobedezcas a tus papás sino quieres que te castiguen y yo no le hice caso a ese consejo y tuve que asumir las consecuencias
			Camaron que se duerme se lo lleva la corriente	x		Que habeces x uno no llegar a tiempo a una cita cualquiera puede perder la oportunidad de su vida por eso nunca se debe dormir
12	17	F	“Baila mas que un trompo”		x	En una fiesta, había una vez una pareja bailando y bailaban muy bien, así que todos dijeron que ellos bailaban mas que un trompo
			“Al que madruga, Dios lo ayuda”		x	En una ocasión mi hermana tenia que sacar unos papeles en la registraduria, ella madrugó a ir y como no había mucha gente le entregaron los papeles rapido
			“A lo hecho, pecho”		x	Cuando me dejarón un trabajo del colegio muy largo, y el plazo era de un mes, trabajé en el asunto rápido para terminarlo rapido
13	16	M	Al que madruga Dios le ayuda		x	Un día que estaba durmiendo y mi papa me decia que me despertara rápido y yo seguía igual y me siguió diciendo parece y después decia al que madruga Dios le ayuda
14	16	M	El que nada debe nada teme		x	un dia a mi me culparon sobre un vidrio en la casa que yo lo havia roto y mi tio me dijo que yo lo havia roto y yo le dije que le preguntara a mi papa que yo estaba con el y yo le dije el refran y el

						le pregunto y todo salio a mi favor
			A caballo regalado no se le mira el colmillo	x		lo utilice una vez cuando le di un regalo y no le gusto entonces yo le dije el refran y ya
15	17	M				
16	17	M	Año nuevo vida nueva		x	Que en el año anterior me fue regular y siempre habían obstaculos y en este año boy bien en el colegio
			Primero cae un mentiroso que un cojo		x	Una vez a my mamá le dije que me hiva para el colegio y al fin de cuentas se dio cuenta que me había hido con unos amigos
			camaron que se duerme se lo lleva la corriente	x		un dia deje mi maleta en la casa de un amigo con un Mp4 y cuando la fui a recoger ya selo habían robado por no habérmela llevado ese mismo dia

ANEXO 6
MATRIZ DE ANÁLISIS
TAREA COGNITIVA

GRADO SÉPTIMO

1. CAMARÓN QUE SE DUERME SE LO LLEVA LA CORRIENTE					
CATEGORÍA	Camarón	dormirse	llevárselo la corriente	corriente	MENSAJE
SÉPTIMO					
SUJETO 1 (Femenino)	Significa lo q'' las personas comen en China	q'' se lo lleva la corriente por dormice	Es cuando uno se lo lleva cuando esta distraido	Es la q'' se lo lleva a uno	Es q'' uno debe estar atento
SUJETO 2 (Femenino)	q'' se duerme se lo lleva la corriente	no es bueno por q'' puedes tener problemas	no jamas no dejes q'' te lleve	es muy fuerte y a cualquier mometo te lleva	no dejes q'' te lleve la corriente y no te duermas por q'' podría ser peligroso
SUJETO 3 (Femenino)	una persona	q deja pasar algo	lo q deajo pasar ya no vuelbe	el destino	Que si a ti te ofrecen algo y lo dejas pasar eso no se repetira
SUJETO 4 (Femenino)	significa la persona	que no se abispa	pasa algo		pues que si no se despierta
SUJETO 5 (Masculino)	la jente a la q se están refiriendo	si es q no pone atención A lo q dice	Q por eso ba a ocurrir rápido	algo sensillo.	q por no poner atención a lo que dicen suceden las cosas.
SUJETO 6 (Masculino)	Es como un animal	que pierde	que se durmio y perdio	es como lo que advierte	pero que este advertido

SUJETO 7 (Masculino)	Animal que se come	dormir cuando esta cansado	que la corriente se lleva algo	corriente de agua corriente electrica	que estar advertido es mejor
SUJETO 8 (Masculino)	Animal	que le coje el sueño	que lo lleva las aguas fuertes	aguas fuertes	que yo preste algo y no me lo debo bieron.

GRADO ONCE

1. CAMARÓN QUE SE DUERME SE LO LLEVA LA CORRIENTE					
CATEGORÍA	Camarón	dormirse	llevárselo la corriente	corriente	MENSAJE
ONCE					
SUJETO 9 (Femenino)	la persona	descuidarse	perder	lo q' se lleva	no debemos dormirnos si queremos salir adelante
SUJETO 10 (Femenino)	persona	perder	pierde todo	un camino	Que si una persona deja ir alguna oportunidad o otra cosa en el camino de la vida va perdiendo mucho.
SUJETO 11 (Femenino)	Animal marino	no ser avisado (despierto)	quedarse pensando en lo mismo y no tomar ninguna decision	Camino sin sentido	Si te quedas ahí no triunfas o no vas para ningún lado.
SUJETO 12 (Femenino)	La persona	cuando uno no esta pendiente de las cosas	lo que pasa cuando uno se descuida	la situacion definida	Uno debe poner mas atención a las cosas para que no se le pasen por alto.

SUJETO 13 (Masculino)	nosotros	no estar atento por haci desirlo	estar mal	problemas	estar mas atentos en todo
SUJETO 14 (Masculino)	Persona	confiarse o dar espera	ser involucrado en un problema	problema	Que no se debe ser muy confiado y dar espera a las cosas pues esto puede generar inconvenientes
SUJETO 15 (Masculino)	Persona	No estar atento	Que lo dejan	atras	Cuando las personas no ponen atención van a quedar perdidos despues
SUJETO 16 (Masculino)	Es la persona o sujeto referente	Es una advertencia o llamado de atención	Es la acción futura que le puede pasar	Es el destino que encamina la acción o el rumbo que toma está	El refran es un llamado de atención a las personas para que tomen el sentido contrario a lo que les esta pasando y no se lastimen

GRADO SÉPTIMO

2. SOLDADO ADVERTIDO NO MUERE EN GUERRA					
CATEGORÍA	Soldado	advertir al soldado	no morir en guerra	guerra	MENSAJE
SÉPTIMO					
SUJETO 1 (Femenino)	es cuando uno le alvierten algo q'' a el le paso	es cuando le alvierten lo q'' va hacer	cuando ya lo cometió q le alvirtieron	cuando uno le dicen "mire q'' yo le dije"	Q'' uno debe captar lo q'' le dicen
SUJETO 2 (Femenino)	no podra morir en gerra por que es baliente	yo le albierto q'' no se deje	por q'' es baliente	la gerra terminara para todos	no te dejes en gañar si estamos en gerra vensela no tengas miedo a la muerte

SUJETO 3 (Femenino)	una persona	decirle lo q le puede pasa	q si el sabe lo q le pasa no le hace	La vida	q si tu sabes lo q te puede pasar no lo debes hacer
SUJETO 4 (Femenino)	es el personaje que le pasa el suceso.	cuando le dicen algo para el bien de el	le advierten	lo que está pasando	le advierten para que no se equivoque
SUJETO 5 (Masculino)	Q le advierten al guna cosa	por q va a suceder cual quier cosa	si le advierten y el evita no se	no susedera nada sobre el problema q tenga	Q si le advierten es mejor prevenir q lamentar
SUJETO 6 (Masculino)	Es el muchacho	es advirtiendo para que no dice	Que se equiboco y le toco	Es lo que le va a pasar	Que es mejor estar abvertido y no muerto
SUJETO 7 (Masculino)	Persona que trabaja salvando el país	que uno advierte a un soldado	que no lo maten en la gerra	personas que atacan a otro pais	estar atento es mejor por que no se puede estar dormido
SUJETO 8 (Masculino)	Soy yo	que me dicen algo que me puede pasar	que no me paso nada	algo que me iba a pasar “o me paso.	Me dijeron que me iba a pasar algo y yo no crei y fui terco.

GRADO ONCE

2. SOLDADO ADVERTIDO NO MUERE EN GUERRA					
CATEGORÍA	Soldado	advertir al soldado	no morir en guerra	guerra	MENSAJE
ONCE					
SUJETO 9 (Femenino)	Desjuiciado		no le pasan cosas malas	le pasa algo q' no esperaba	Debemos obedecer a nuestros adultos

SUJETO 10 (Femenino)	Uno mismo	las advertencias de la vida	no hay dificultad con nadie	problemas	Solo porque amigos tuyos te digan que hacer a si sea malo no lo hagas porque terminamos con muchos problemas
SUJETO 11 (Femenino)	Persona	ya se lo dije	no está en peligro	peligro	Ya se lo dije, cuidado por ahí
SUJETO 12 (Femenino)	La persona	hace referencia sobre algun acontecimiento qe la persona no debe hacer	cuando la persona fue advertida sobre el hecho y lo evita	La situación	Uno debe hacer alguna acción que le genere peligro y por eso lo advierte de este modo uno debe evitarlo.
SUJETO 13 (Masculino)	La persona	Amenasa o advertencia a la persona	Castigo o algo parecido	El momento	Una advertencia para no hacer esto
SUJETO 14 (Masculino)	Persona	Recibir un consejo	evita inconvenientes	problema o dificultad	Pues que se debe escuchar las advertencias pues estas nos pueden librar de un peligro
SUJETO 15 (Masculino)	Persona	Decir las pautas de algo a la(s) persona(s)	No equivocarse o no hacer algo mal	Situacion especifica a lo anterio "espacio"	Se les a advertido a las personas lo que no deben hacer para que no les pase nada malo.
SUJETO 16 (Masculino)	Persona o sujeto	llamado de atención	evitar la acción futura a la que se pensaba llegar	Es la situación a la que pensaba llegar el sujeto	Es un llamado de atención a las personas que están haciendo las cosas mal o con desinteres

GRADO SÉPTIMO

3. CUANDO EL RÍO SUENA, PIEDRAS LLEVA					
CATEGORÍA SÉPTIMO	El río	cuando suena	pedras lleva	pedras	MENSAJE
SUJETO 1 (Femenino)	cuando algien le dice q'' esa person leva a pasar algo	cuando uno le alvierten	cuando uno ve q'' le esta pasando	cuando nos pasa esa situacion	As caso de lo q'' te dicen
SUJETO 2 (Femenino)	Te puede llevar muy lejos	es por q'' es ta brabo	y te puede llerba si no te abispas	no puedes ser de piedra en tu vida	no te dejes llebar puedes estar en un grabe peligro
SUJETO 3 (Femenino)	una situación	es cuando todo te indica lo q pasara	es lo malo q te puede pasar	las cosas malas	q si todo indica lo q pasara no te debes quedar hay vete
SUJETO 4 (Femenino)	lo que pasa		que hay algo que no cuadra	que es gato encerrado	
SUJETO 5 (Masculino)	Q algo traman	Q lo va hacer a algo	Que es muy misterioso	y que esta ocurriendo cualquiercosa	Q hay q hablar con la jenten aber q ocurre
SUJETO 6 (Masculino)	lo que se lo va a llevar	cuando le dicen	cuando ya se esta pasando	y cuando le toco	Que se deje llevar
SUJETO 7 (Masculino)	Corriente de agua muy larga	que el río suena cuando se mueve	que se lleva algo al moverse	parte de creacion	no debemos hacer ruido porque con el ruido algo se nos va
SUJETO 8 (Masculino)					

GRADO ONCE

1. CUANDO EL RÍO SUENA, PIEDRAS LLEVA					
CATEGORÍA ONCE	El río	cuando suena	pedras lleva	pedras	MENSAJE
SUJETO 9 (Femenino)	advertencia	una advertencia	algo pasa	cosas malas	por no hacer lo q' nos dicen nos pasan cosas malas
SUJETO 10 (Femenino)	peleas o sucesos	aviso	problemas cotidianos	problemas	Siempre mantenerte atento, porque no faltan los problemas
SUJETO 11 (Femenino)	Fuente de agua	sorpresa	algo misterioso	misterio	cuidado ahí porque hay algo.
SUJETO 12 (Femenino)	Las personas	algo qe alguien habla	los acontecimientos de una situación	La situación	cuando alguien inventa algo de otra persona y los demas dicen por algo lo habra dicho
SUJETO 13 (Masculino)	alguna persona	una intencion	?	?	Tener mas cuidado con las intenciones de los demas
SUJETO 14 (Masculino)	algo que le interesa uno	rumor sobre algo	puede traer consecuencias	consecuencias o problemas	Que si se escucha algo negativo sobre alguien debe ser por algo
SUJETO 15 (Masculino)	Gente	Decir o oír RUMORES	que esos rumores tienen bases de ser ciertos	cosas o situaciones que pueden ser ciertas	Cuando la gente dice o rumora algo puede que eso sea verdad

SUJETO 16 (Masculino)	Es la acción que está pasando pero no se han percatado de ella	Es la llamada de atención	Son las causas y consecuencias que proceden de la acción	Causas y consecuencias	Es percatarse de una acción y sus causas
----------------------------------	--	---------------------------	--	------------------------	--

RELATOS DE VIDA

C U R S O	S U J E T O	E D A D	S E X O	P A R E M I A	RELATO DE VIDA
S É P T I M O	1	12	F	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	A mi mepaso q'' una vez cuando yo me quede en una evaluacion por estar jugando a estar pensando entro cosa me quitaron la evaluacion y me dijeron camarón q'' se duerme se lo lleva la coriente
	2	12	F	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Co menso cuando yo tenia 9 años mi tio luiz lo mataron la farc por q'' quien sabe la farc nos amenaso si no nos ibanos mataba a mi papá y nosotros no querianos y en tonses nos toco salir a las 4:00 am de la mañana y nos venimos a ca Bogota D.C. yo sufri mucho de je mi familia aya en diciembre 8 del 2007 murio mia guelito des pues mi aguelita por parte de papá despues me violaron mi primo de 23 años me dolio despues nuestra familia nos llamaron y nos dijieron q'' la farc tambien los estaban amenasando una tia no queria irse del campo no queria dejar lo que tenian.
	3	12	F	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	una vez mi tio me dijo q si le cambiaba mi celular por el de el y yo le dije q no y despues me entere q el celular de el era mejor q el mio y q me lo cambiaba por q ese dia no habia llevado el de el y lo necesitaba para irse a trabajar
	4	12	F	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	
	5	12	M	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	

	6	13	M	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	una vez que estabamos con mi mama y me dijo ese refran y yo le dije que que significaba y me dijo que lo abericuara
	7	13	M	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Una vez que llo me fui de viaje a la vega cundinamarca a pasar navida y año nuevo. Sucedio que llo me avia dormido muy tarde por estar en una fiesta de navidad al otro dia me desperte muy temprano para ir al rio yo muy contento fui yo estaba jugando con unos primos a elq' recistiera más bajo el agua pues yo no pude porque no me dio miedo. Más tarde me metí de nuevo al rio para tratar de aprender a nadar pues lo que paso fue que trate de nadar moviendo los pies solamente y me trate de aogar porque la corriente me llevo pues me salve por que me tuve de una piedra.
	8	13	M	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	una vez preste un juguete y el me presto otro y yo le debo bi el juguete y me fui, a otro dia yo estaba buscando mi juguete y un amigo me dijo lo pesto o algo, y yo no me acordaba y me dijeron camaron que se duerme se lo lleva la corriente
O N C E	9	16	F	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Una vez por confiarme de mi mami se me hizo muy tarde para llegar al colegio en esta ocasión utilice este refran.
	10			Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Pues no se si sea de este modo pero yo tuve una relacion de 7 meses y pues era algo demasiado bueno pero el empezo a estar mas con los amigos que conmigo y pues despues de una fiesta me entere que le gustaba a un amigo cosa que me sorprendio pero dias despues paso algo entre el y yo y pues yo le conte a mi novio y pues terminamos y esta es la hora en que me arrepiento de hacer eso ya que a ese niño yo lo keria y lo kiero con todo, pero el en estos momentos se dio cuenta que tampoco pudo olvidarme y que se arrepiente de no haberme dado otra oportunidad ay perdimos los dos.
	11	16	F	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Cuando pido consejos o cuando hablo con alguien de mi familia y pido que me ayuden en algo por ejemplo que estoy confundida por que no se verdaderamente cuales son mis sentimientos, ellos me dicen la frase camaron que se duerme se lo lleva la corriente
	12	17	F	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Una vez una amiga me comento sobre una situación sentimental en la que ella le gustaba un niño solo que el estaba indeseado y yo le dije a mi amiga hay sabes que a ese no le pongas cuidado "camaron que se duerme se lo lleva la corriente" no está despierto y no deside y define bien sus sentimientos pues ya vendrán otros.

S É P T I M O	13	17	F	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Un dia comun salimos con unos amigos a jugar futbol un muchacho se quito un saco lo dejo en el arco despuesde media hora nos fuimos y el muchacho no rrecordo el saco y acausa de esto tubo problemas con la madre
	14	16	M	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Pues una vez estaba jugando futbol y un parque resulta que estaba haciendo mucho calor y yo llevaba os camisetas asi que decidi quitarme una y dejarla en una de las canchas y por confiado cuando la fui buscar ya no estaba y la mayoría de los que estaban jugando ya se habian ido, bueno esto me sirvio de experiencia de no descuidar las cosas y ser tan confiado
	15	17	M	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Un compañero que siempre se hacia el chistoso y no ponía atención en las clases. Cuando presento el examen final no sabia nada y le toco repetir el curso.
	16	17	M	Camarón que se duerme se lo lleva la corriente	Este refran me lo dijeron a mi en mis estudios por que en cierto periodo del año me deje llevar por la locha la pereza, etc. Cuando me dijeron este refran acompañado de otras palabras reaccione inmediatamente y cai en cuenta en los errores en los que me encontraba y los pude solucionar a tiempo.
	1	12	F	Soldado advertido no muere en guerra	Cuando yo me cay q me parti el brazo me dijeron no salte hay ocino se las tima y yo no hice caso y me parti el brazo y medijero soldado alvertido no muere e gerra.
	2	12	F	Soldado advertido no muere en guerra	den tre al colegio virginia gutieres de pineda yo entre fue por el villaeliza cede C y d en el 2010 conpra mos fue el uniforme menos el de educación ficica y el bleiser no tenemos plata nos al cansa para la comida tenemos deudas y no emos podido pagar al menos sobribimos.
	3	12	F	Soldado advertido no muere en guerra	una vez en 2 de primaria mi profesora me dijo q no me hisiera con una niña y no le hise caso y me hize con ella y perdi la materia de esa profesora por hacerme con ella
	4	12	F	Soldado advertido no muere en guerra	estaba en el colegio con unas compañeras entoncen estaba haciendo una evaluacion y yo no entendía y pues yo dije que iba a mirar al compañero para copearme y mi compañera me dijo que no fuera y yo no le hice caso y me dijo bueno soldado advertido no muere en gerra y yo dije ahh y trate de copiarme y el profesor me miro y me quito la evaluacion

	5	12	M	Soldado advertido no muere en guerra	Muchas veces me dicen q tenga cuidado y pasa alguna cosa una raspada o una cortada. Mis padres si empre me advierten q tenga cuidado todos los dias al salir del colegio. o al salir a comprar cualquier cosa
	6	13	M	Soldado advertido no muere en guerra	una vez aca en el colegio lo dije por una nena que le gusta a un amigo y el no las cojio y le dieron en la mula y pues esa fue la primera vez que la use y si lo cumplieron
	7	13	M	Soldado advertido no muere en guerra	Un dia yo estaba en un lugar y yo iba a aser algo que no devia entonces mi mama me dijo no hagas eso yo no le ise caso pues ella me dijo Soldado alvertido no muere en gerra pues hay si quede muy asustado y ise caso.
	8	13	M	Soldado advertido no muere en guerra	una vez cuando yo tenia 5 años mi mamá me dijo que no molestara en una mesa y yo de terco me subi y me resbale me fui de cara y me pege en la frente mi mamá dijo si ve “soldado albertido no muere en gerra”
O N C E	9	16	F	Soldado advertido no muere en guerra	muchas veces me han dicho este refran. Una vez cuando hiba perdiendo como 3 materias mi mother me dijo pongase pilas si no quiere que su papá se ponga de malgenio y la castigue esta vez utilizaron este refran.
	10	16	F	Soldado advertido no muere en guerra	Hace como 3 años casi 4, estabamos en grupo unas amigas y yo y pues una nena toda mal mirada y grosera, nos trato de todo, pero nosotras nos quedamos normal, ya que ni sabíamos porque era que nos habia tratado mal, pero dias despues estabamos en descanso y la nena se nos mando encima a pegarnos, y pues en ese momento hablaron con profesores y coordinadora y a ella le citaron acudientes de todo, mejor dicho pero ella no quizo hacer caso y se le mando a una amiga y la dejo re mal entonces la coordinadora le dijo: que ella ya tenia matricula condicional y que ya no le aguantaba mas y la echo del colegio. ya la coordinadora estaba arta de advertirle a cada rato y al final ella se fue y pss esta es la hora de no saber nd de ella.
	11	16	F	Soldado advertido no muere en guerra	Cuando mi mama me regaña por algo que hice me dice esa frase como queriéndome decir si lo vuelve a hacer aténgase a las consecuencias

S É P T I M O	12	17	F	Soldado advertido no muere en guerra	Una vez me dijo una amiga a mi sobre una situación que yo enfrentaba en lo que se refiere con el corazón tenía mi novio pero me gustaba alguien aparte de este ella me dijo “soldado advertido no muere en guerra” pues yo sabía que esté niño no me podía ofrecer mas nada si no peligro porque al terminar con mi novio esté peliaria por mí y causaría una enemistad muy grande
	13	16	M	Soldado advertido no muere en guerra	Un día me queria salir de la casa mi madre no medejo y uso esta frase
	14	16	M	Soldado advertido no muere en guerra	Pues unos amigos me invitaron a ir a un lugar a nadar el cual era del acueducto mi mama escucho esto y me advirtio que no fuera puesto que no sabia si esto tendria consecuencias asi que decidi no ir, menos mal que utilize la advertencia de mi mama porque a mis amigos los cogio la policia pues estaban invadiendo propiedad privada y los trasladaron a un CAI
	15	17	M	Soldado advertido no muere en guerra	Antes de cada examen de Ciencias Naturales la profesora nos decia lo que no debíamos hacer para que no nos anulara o quitara el examen
	16	17	M	Soldado advertido no muere en guerra	
	1	12	F	Cuando el río suena piedras lleva	Cuando me dijeron q’’ a mi tio le iba a dar canser y yo no hice caso y fue cuando me dijeron q’’ tuvo canser y se murió. y medijeron cuando el rio suena, piedras lleva
	2	12	F	Cuando el río suena piedras lleva	
	3	12	F	Cuando el río suena piedras lleva	una vez estabamos en un rio entonces empeso a sonar muy duro y una señora nos dijo q nos fueros y no nos fuimos y cuando nos dimos cuenta era q venia una abalancha y todos salimos a corre y gracias a dios no paso a mayores
	4	12	F	Cuando el río suena piedras lleva	

	5	12	M	Cuando el río suena piedras lleva	abeses e tramado cosas como salir sin permiso jugar monedas sin permiso El caso es q hay que ser Honesto. y pensar las cosas antes de hacerlas siempre me preguntan q si tengo algo porque estoy nervioso y no digo nada No respondo
	6	13	M	Cuando el río suena piedras lleva	pues nunca la e oído pero no falta el que se lo dica y pues si me lo llegan a decir uno sabe a que atenerse por lo que paso o como actua
	7	13	M	Cuando el río suena piedras lleva	
	8	13	M	Cuando el río suena piedras lleva	
O N C E	9	16	F	Cuando el río suena piedras lleva	Una situación que paso fue cuando una de mis hermanas no obedecio a mi mami y por esta razon la consecuencia de no haber obedecido era cambiarla de colegio pero como fue advertida y no obedeció esta fue la consecuencia. En esta ocasión fue utilizado este refran
	10	16	F	Cuando el río suena piedras lleva	A pesar de que iba muy bien en el colegio y nadie se daba cuenta de mis problemas de mi casa fui y busque consuelo en el licor y en vez de como arreglar mas las cosas las empeore por que mi mamá estaba preocupada porque no llegue a las 7 y me busco por cielo y tierra hasta que me encuentre con un primo y me llevo a la casa. Mi mamá toda asustada lloro y de felicidad porque habia llegado pero cuando hablamos yo le conte por que lo habia echo y ella me dijo que no me culpara de nada que de igual forma los problemas no eran por mi y pues también le pedi disculpas ya que de esa forma me avergonze, y ella ahora es mas atenta con mis hermanos y yo.
	11	16	F	Cuando el río suena piedras lleva Cuando el río suena piedras lleva	una vez estaba yo hablando con una amiga y le conte algo que me estaba pasando y ella me dijo esa frase

	12	17	F	Cuando el río suena piedras lleva	Una vez un amigo me conto que le habían dicho que su novia lo engañaba yo le dije “cuando el río suena piedras lleva, y el me dijo pues será mejor le pregunto.
	13	16	M	Cuando el río suena piedras lleva	Nunca le e usado ni escuchado, sy pero no le prestaba atencion
	14	16	M	Cuando el río suena piedras lleva	Resulta que un tio me habia prometido un viaje con mis primos a cierto lugar pero una tia y mi mama me dijeron que no me ilusionara puesto que mi tio estaba muy ocupado por esa época y yo hice caso y efectivamente el viaje no se realizo y lo que me dijo mi mama fue cierto
	15	17	M	Cuando el río suena piedras lleva	Yo tengo una amiga y hace algun tiempo atrás tenia un novio ella estaba contenta pero otras que eran como compañeras de ella le dijero que el novio le estaba poniendo los cachos ella no creia hasta que los vio en una tienda del Plaza Imperial
	16	17	M	Cuando el río suena piedras lleva	A un amigo en su relación sentimental le llame la atención con este refran para que se diera cuenta de lo que le estaba pasando y supiera por que es que estaba pasando