

# Las metáforas personificadoras y su importancia en la comprensión de las adivinanzas

GABRIELA CALDERÓN-GUERRERO,<sup>1</sup> SOFÍA ALEJANDRA VERNON-CARTER<sup>2</sup>



## Resumen

Las metáforas constituyen una vía privilegiada para comprender la nueva información. Entre ellas, las metáforas personificadoras son altamente frecuentes e implican una proyección de propiedades humanas a entes no humanos. En este estudio se solicitó a 40 niños de educación básica que resolvieran una serie de adivinanzas que contenían metáforas personificadoras y no personificadoras. Los resultados muestran que las adivinanzas con metáforas personificadoras, a diferencia de las no personificadoras, favorecieron la detección de información contradictoria o disonante lo que activa y moviliza una búsqueda más intensa por parte del conceptualizador y esto permitió que se lograra el cambio de dominio cognoscitivo y el salto metafórico. En ese sentido, la construcción de nuevos conocimientos y significados descansa sobre las características del sujeto pero también resultan importantes las propiedades del objeto de conocimiento.

*Descriptor:* Metáforas personificadoras, Significado, Comprensión.

## The Personification Metaphors and its Impact in the Understanding of Riddles

### Abstract

The metaphors constitute a privileged way to understand the new information. Between them, the personification metaphors are highly prevalent and involve a projection of human properties to non-human entities. In this study were asked 40 children to solve a series of riddles that contained personification metaphors and not personification metaphors. The results show that the riddles with personification metaphors stimulated the detection of contradictory information which produces a more intense search on the part of the participants and this contributes to understand the riddles.

*Key Words:* Personification Metaphors, Meaning, Understanding.

Artículo recibido el 9/06/2012  
Artículo aceptado el 28/07/2012  
Declarado sin conflicto de interés

- 1 Profesora investigadora de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Querétaro. Coordinadora de la Especialidad en Enseñanza y Aprendizaje Escolares. Líneas de investigación: Didácticas específicas y psicogénesis de la lengua escrita. gabygro2000@yahoo.com
- 2 Profesora investigadora de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Querétaro. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores nivel II. Líneas de investigación: Didácticas específicas y psicogénesis de la lengua escrita. sofiavernon@yahoo.com.mx

## Introducción

**T**ratar de analizar y explicar los procesos a través de los cuales los sujetos comprendemos, conocemos y nos relacionamos con el mundo ha sido objeto de estudio de la psicología desde sus orígenes.

Uno de los objetos de conocimiento más importantes y determinantes de la naturaleza humana es el lenguaje. Por ello, el lenguaje y su posible relación con la cognición han constituido uno de los temas más relevantes de análisis para diferentes disciplinas. En ese sentido, el lenguaje no literal y específicamente las metáforas constituyen un fenómeno cotidiano y constante no sólo en la comunicación humana sino también en la categorización y comprensión de la nueva información (Langacker, 2007; Lakoff y Johnson, 1999a; Lakoff y Turner, 1989; Black, 1988).

De los diversos tipos de metáforas que existen —estructurales, orientacionales, ontológicas, etc. (Lakoff y Johnson, 1999a)—, las metáforas personificadoras constituyen la base del presente análisis dada su alta frecuencia en el lenguaje y en la conceptualización y su importancia en la construcción de imágenes mentales.

### *La perspectiva psicológica en la construcción del conocimiento y los significados*

Para Piaget (1989) la construcción del conocimiento y de los significados implica el desarrollo de la inteligencia como una construcción continua que se va haciendo más sólida, flexible y móvil cuanto mayor equilibrio de las estructuras cognoscitivas se consigue. Este desarrollo de la inteligencia está determinado por la interacción que establece el sujeto que conoce con el objeto de conocimiento. En ese sentido, resultan fundamentales las estructuras y esquemas con las cuales el sujeto asimila al objeto. Pero, para asimilarlo, la estructura debe modificarse y enriquecerse, ya que el objeto siempre tendrá características que impiden su asimilación total. De esta forma, las características y propiedades del objeto de conocimiento, en este caso de las adivinanzas, resultan fundamentales en la generación de nuevos conocimientos y significados, es decir, en la categorización de nueva información.

### *La metáfora*

Para Lakoff y Johnson (1999a, 1999b), la metáfora constituye uno de los vehículos más importantes de la comprensión y categorización de nueva información

y, en ese sentido, de la construcción de nuevos significados. En otras palabras, el lenguaje está íntimamente vinculado al sistema conceptual. Por esta razón, la metáfora no se encuentra solamente en textos poéticos, sino que está presente en el lenguaje ordinario y cotidiano de los seres humanos y es tan natural en nuestra experiencia que prácticamente no nos percatamos de ella.

Las metáforas son operaciones conceptuales en las que algo es entendido en términos de otra cosa. Esto es posible gracias a la superposición completa de un esquema *fuentes* sobre un esquema *meta*. La característica más importante de las metáforas es que preservan o mantienen la imagen total del esquema fuente para constituir el esquema meta de una noción que no es natural desde el esquema fuente. Por ejemplo, en la expresión *nuestra amistad ha muerto* el esquema fuente “ciclo de la vida” es impuesto al esquema “amistad” gracias a lo cual se puede considerar que las amistades nacen, se desarrollan y crecen y eventualmente pueden acabar o morir (Lakoff y Johnson, 1999a).

Las metáforas habitualmente se manifiestan en el lenguaje pero no son únicamente lenguaje. Existen expresiones lingüísticas metafóricas y conceptos metafóricos. Para los autores, el *concepto* es más bien un núcleo prototípico que opera como una gestalt y que se compone de las propiedades y atributos que de manera natural acompañan a dicha noción o concepto (Lakoff y Johnson, 1999). Los conceptos metafóricos surgen porque un conocimiento es tan complejo y denso que la única forma de comprenderlo es a través de otro más cercano a nuestra experiencia humana. Es decir, un concepto metafórico es una forma de estructuración parcial de una cosa en términos de otra.

Además, Lakoff y Johnson (1999a, 1999b) señalan la existencia de un número bien acotado de metáforas conceptuales: las estructurales, las orientacionales y las ontológicas.

Las metáforas *estructurales* son aquellas que permiten estructurar un concepto en términos de otro. Las metáforas *orientacionales* permiten comprender un concepto en términos espaciales y surgen de nuestra experiencia física y cultural: arriba/abajo, dentro/fuera, delante/detrás, profundo/superficial, central/periférico, cerca/lejos, entre otros. Por último están las metáforas *ontológicas*, cuya característica principal es que permiten conceptualizar entidades no físicas (inflación, amor, tiempo, dinero) como entidades o sustancias físicas susceptibles de ser cuantificadas, referidas, de tener un mecanismo o funcionamiento,

de establecer metas, identificar causas y aspectos, entre otros. Por ejemplo, se puede pensar en la *mente* como una *máquina: a estas horas ya no carbuero*. O también como un contenedor: *¡se me acaba de escapar lo que te iba a decir!*

Dentro de las metáforas ontológicas se encuentran las metáforas *personificadoras* que son sumamente importantes para la conceptualización. Consisten en proyectar propiedades humanas a entidades no humanas, es decir, ver algo no humano en términos humanos. Este mecanismo permite asignar motivaciones, características, atributos, propiedades, funciones y actividades humanas a las cosas o fuerzas del entorno, lo que licencia expresiones del tipo: *el sida es el enemigo a vencer*.

#### Los dominios cognoscitivos y las imágenes mentales

Langacker (1990, 2007) desarrolló una perspectiva en la que el significado es considerado como conceptualización (categorización) y como tal entraña tres niveles relacionados entre sí: el significado referencial, los dominios cognoscitivos y la habilidad para construir distintas imágenes mentales a partir de una situación determinada, es decir, imaginaria.

De acuerdo con el autor, los nuevos significados emergen cuando un contenido específico es empleado fuera del dominio cognoscitivo (DC) que le es natural, lo que posibilita crear una imagen mental particular de ese contenido, lo que generalmente supone elaboraciones metafóricas o extensiones metonímicas.

Un DC es el contexto o conjunto organizado de conocimientos y nociones asociadas de manera más natural a una forma o unidad léxica. Por ejemplo, *hipotenusa* activa el dominio cognoscitivo *triángulo*. En ese sentido, el significado de una predicación o expresión lingüística está determinado por el DC que activa al menos una red semántica completa y compleja (Maldonado, 1993).

Para la lingüística cognoscitiva (Langacker, 2007) el significado también depende de "nuestra capacidad de construir el contenido de un dominio en formas alternativas" (Maldonado, 1993:164), es decir, la imaginaria. Las dimensiones o manifestaciones de la imaginaria (esenciales para las metáforas) que no son otra cosa que las diversas maneras en las que se organiza una imagen mental en torno a una expresión lingüística son: perfil y base, nivel de especificidad, activación secundaria, escala y ámbito de la predicación, prominencia relativa de subestructuras y perspectiva.

## Método

### Los participantes

Cuarenta niños de educación básica fueron entrevistados de forma individual. Diez niños de segundo de primaria, diez de cuarto de primaria, diez de sexto de primaria y diez de segundo de secundaria. La mitad de los participantes eran niños y la mitad niñas estudiantes de una escuela privada de la ciudad de Querétaro, México.

### Procedimiento

El trabajo que aquí se reporta es parte de una investigación mayor. En este artículo únicamente se expondrán los resultados de los participantes en torno a la comprensión de metáforas personificadoras y no personificadoras.

Se presentaron trece adivinanzas metafóricas populares a los participantes bajo dos modalidades: sin opciones y con opciones. Dado que las respuestas espontáneas se obtuvieron en la modalidad S/O, en el presente trabajo únicamente se reportaran los resultados obtenidos por los participantes en dicha modalidad.

- a) Modalidad sin opciones (S/O): se brindaba al participante una adivinanza por escrito, el participante debía leerla en voz alta y responder de forma espontánea al acertijo indicando en qué se había fijado o qué pistas le habían servido para llegar a su respuesta.
- b) Modalidad con opciones (C/O).

Para analizar las respuestas de los participantes se generó una clasificación de éstas tomando como parámetros si la respuesta era metafórica o literal lo que implicaba cambio de DC y salto metafórico, así como el número de pistas y la congruencia y coordinación entre ellas. De esta manera surgieron seis categorías:

- a) Categoría 1: Respuesta metafórica por cambio de DC; consideración de todas las pistas y alta congruencia entre ellas.
- b) Categoría 2: Respuesta metafórica por cambio de DC; consideración de casi todas las pistas y cierta congruencia entre ellas.
- c) Categoría 3: Respuesta metafórica por cambio de DC y consideración de una pista.
- d) Categorías 4 y 5: Respuesta literal con mayor o menor congruencia entre las pistas consideradas. No hubo cambio de DC.
- e) Categoría 6: No contestó.

*Las adivinanzas personificadoras y no personificadoras*

Las adivinanzas son textos breves, pero completos, creados para jugar con el lenguaje. Como textos completos y complejos, pueden ser analizados desde diversas perspectivas (sintácticas, semánticas, pragmáticas) y tomando como base sus distintas dimensiones (léxica, oracional, textual). En este trabajo se eligió un criterio semántico (personificación/no personificación) para clasificar este tipo de acertijos.

Por *adivinanza personificadora* se entiende en este trabajo aquella adivinanza cuyo significado global (como texto completo) descansa fundamentalmente en la proyección de características humanas a entes no humanos. Por el contrario, las adivinanzas no personificadoras son aquéllas cuyo significado como texto completo no se base esencialmente en la proyección de humano a no humano.

Resulta necesario subrayar que las adivinanzas utilizan todo tipo de recursos simultáneamente, por lo que las no personificadoras podrían emplear alguna pista donde se proyecte de humano a cosa. Asimismo, las personificadoras pueden emplear alguna pista que en la que no sea posible hablar de personificación. No obstante, en las adivinanzas personificadoras la macroestructura semántica del texto puede ser calificada como una proyección básica de humano a cosa. Bajo este criterio el *corpus* con el que se trabajó quedó organizado como aparece en la Tabla 1.

Puesto que la personificación es un recurso sumamente empleado al momento de categorizar la información del mundo (Lakoff & Johnson, 1999a), se esperaba que las adivinanzas personificadoras fueran más sencillas para los participantes que las no personificadoras, es decir, que en primer tipo de adivinanzas alcanzarían mayor número de respuestas metafóricas. Asimismo, se esperaba que cuando los participantes lograsen respuestas metafóricas en ambos tipos de adivinanzas, las personificadoras favorecieran modos de resolución o estrategias metafóricas más evolucionadas, del tipo 1 y 2, que las adivinanzas no

personificadoras tenderían a favorecer respuestas que caerían principalmente en la categoría 3.

**Resultados**

Como se aprecia en la Tabla 2, en los textos personificadores los participantes alcanzaron mejores resultados, es decir, más respuestas metafóricas en comparación con el otro tipo de acertijo.

Al organizar todas las respuestas generales metafóricas (categorías 1, 2 y 3) registradas por los participantes se obtuvieron los datos que se muestran en la Tabla 3.

Los porcentajes de la Tabla 3 fueron calculados considerando el total de adivinanzas correspondiente a cada una de las dos categorías, el total de las respuestas posibles para obtener el 100% de cada categoría y el total de respuesta general metafórica (categorías 1, 2 y 3) alcanzado por los participantes en estas adivinanzas en la modalidad S/O.

Las adivinanzas personificadoras fueron mejor resueltas por los participantes que las no personificadoras en un 24% lo que demuestra el impacto de la personificación como un recurso importante para comprender las adivinanzas metafóricas.

*Los modos de resolución*

Los modos de resolución de los participantes para llegar a respuestas de tipo metafórico también resultan importantes para este trabajo. Las categorías de respuesta son resultado del modo de resolución o estrategia con la que los sujetos interpretaron la adivinanza, es decir, el procesamiento de la información, la construcción de prominencias u observables y el establecimiento de relaciones entre las partes de las adivinanzas para interpretar el texto.

Como se señaló en la sección de la metodología, se había supuesto que el modo de resolución exhibido por los niños sería distinto para las adivinanzas personificadoras y no personificadoras. No obstante,

**Tabla 1. Adivinanzas personificadoras y no personificadoras**

<b>Adivinanzas personificadoras</b>	<b>Adivinanzas no personificadoras</b>
Piñata	Carta
Nubes	Lengua
Tijeras	Párpados
Caracol	Cara
Peine	Sol
Reloj	Elote
	Piña

Fuente: Elaboración propia.

**Tabla 2. Porcentajes de respuesta general metafórica (tipo 1, 2 y 3) alcanzados por los participantes en la modalidad S/O en adivinanzas personificadoras y no personificadas**

Adivinanza	Personificadoras	No personificadoras	Porcentaje de respuestas metafóricas (tipo 1, 2 y 3)
Piñata	+		90%
Nubes	+		62.5%
Reloj	+		62.5%
Tijeras	+		60%
Caracol	+		52.5%
Peine	+		50%
Carta		+	52.5%
Lengua		+	45%
Cara		+	45%
Párpados		+	40%
Sol		+	37.5%
Elote		+	35%
Piña		+	17.5%

Fuente: Elaboración propia.

no fue así. Los resultados de la Tabla 4 indican que los sujetos mostraron el modo de resolución propio de las respuestas tipo 3 de forma contundente, independientemente del tipo de adivinanza.

Sin embargo, si contrastamos las respuestas específicas que se dieron a una adivinanza personificadora –por ejemplo, *caracol*–<sup>1</sup> versus una adivinanza no personificadora –por ejemplo, *carta*–,<sup>2</sup> encontramos lo que muestra la Tabla 5.

En la Tabla 5 se agruparon algunas respuestas específicas brindadas por los niños ya que las pistas que resultaron relevantes en sus explicaciones y el tipo de interpretación que les dieron entrañaban la misma organización conceptual. Por ejemplo, los niños que respondieron como *helicóptero/cohete/papalote/avioncito de papel* interpretaron algo que *vuela* sin alas. Si bien el *avioncito de papel* tiene alas, el niño 40 de segundo de secundaria señaló que *aunque sí tiene alas, pero no son alas*.

*Caracol* y *carta* aparentemente son adivinanzas muy similares en términos del porcentaje de respuestas metafóricas alcanzado por los participantes (52.5% ambas, Tabla 2). Sin embargo, al enfocarse en las respuestas específicas (Tabla 5) se observan diferencias interesantes entre ambas adivinanzas.

En la adivinanza *caracol* (personificadora) los niños concentraron sus respuestas en el esquema o DC *caracol/tortuga*, que además constituye la respuesta esperada para esta adivinanza. Por su parte, la adivinanza *carta* favoreció una mayor dispersión. En este acertijo las respuestas que mayor porcentaje obtuvieron (38%) no constituyen las esperadas para la adivinanza (*helicóptero/cohete/papalote/avioncito de papel*).

En el caso del texto *caracol* todas las respuestas del tipo *caracol/tortuga* involucraron, sin excepción alguna, los rasgos semánticos *casa*, *redonda* y *transportabilidad* –*te llevas contigo*–. De éstos, el rasgo que implica forzosa y necesariamente la proyección *humano-no humano* es *casa*.<sup>3</sup> Este rasgo genera una representación esquemática clara que unida a *redonda* y a *transportabilidad*<sup>4</sup> conforma una imagen mental bien delineada que posibilitó que casi el 80% de las respuestas metafóricas que dieron los niños fuera la esperada en la modalidad S/O.

Un dato adicional de la importancia de *casa* para resolver la adivinanza en la forma esperada fue que, cuando los niños perdieron de vista este rasgo, respondieron *vocho* –niño 19– y *boca* –niño 36– gracias a los rasgos *redonda* y *transportabilidad*. Este dato demuestra la prominencia e importancia de *casa* como

**Tabla 3. Porcentajes totales de respuesta general metafórica (categoría 1, 2 y 3) alcanzados por los participantes en la modalidad S/O en adivinanzas personificadoras y no personificadas**

	Adivinanzas personificadoras	Adivinanzas no personificadoras
Porcentajes totales de respuesta general metafórica (categorías 1, 2 y 3)	62.9% (151 respuestas/240 posibles respuestas)	38.9% (109 respuestas/ 280 posibles respuestas)

Fuente: Elaboración propia.

**Tabla 4. Porcentajes por tipo de respuestas metafóricas en adivinanzas personificadoras y no personificadoras en la modalidad S/O**

Tipo de respuesta /Tipo de adivinanza	1	2	3
Adivinanzas personificadoras	17.2%	19.2%	<b>63.6%</b>
Adivinanzas no personificadoras	17.48%	21.16%	<b>61.36%</b>

Fuente: Elaboración propia.

marco conceptual que cobijó el resto de las pistas. El niño que respondió *pecera con pez* perdió el rasgo de transportabilidad y únicamente consideró *casa y redonda*.

En el caso de *carta* se observa que a pesar de ser semejante a *caracol* en varios sentidos, los niños exploraron una mayor diversidad de respuestas. La respuesta que más dieron (*helicóptero/cohete/papalote/avioncito de papel*) –38%– se basó en la pista *volar sin alas*. Pero como no se trata de un atributo de persona (*volar*) esta pista no tuvo la fuerza suficiente para posibilitarles a los participantes generar una imagen mental que acotara mejor sus respuestas. En ese sentido, la personificación cumplió con la función de guiar la selección de los posibles rasgos prominentes y, si una adivinanza no cuenta con pistas de esta naturaleza, el rango de lo que puede ser prominente se amplía considerablemente, como ya se vio en las respuestas para *carta* de la Tabla 5. A continuación se presentan ejemplos de niños de segundo de primaria que brindaron respuestas metafóricas tipo 3 para *caracol* y para *carta*:

- (1) N: *si se lleva la casa con él... y la casa es redonda... debe ser un caracol* (respuesta)  
(Niño 10, segundo de primaria, adivinanza *caracol*, modalidad S/O)

- (2) N: *caracol* (respuesta)... *porque tiene una casita redonda y se la lleva contigo, con ella...*  
(Niña 1, segundo de primaria, adivinanza *caracol*, modalidad S/O)

- (3) N: ...un papalote (respuesta)... *Los papalotes son de colores... y pueden volar solitos... sin alas...*  
(Niño 7, segundo de primaria, adivinanza *carta*, modalidad S/O)

- (4) N: ¿las lecturas? (respuestas)... *cuando lees porque si tú hablas, dices la lectura pero la lectura no tiene lengua*  
(Niña 4, segundo de primaria, adivinanza *carta*, modalidad S/O)

Como se aprecia en los ejemplos anteriores (ejemplo 1 y 2), aún los participantes más pequeños del estudio organizan su respuesta para *caracol* alrededor de los rasgos semánticos *casa+redonda+transportabilidad*, lo que vuelve sumamente consistente la respuesta *caracol/tortuga*.

Por el contrario, en el caso de *carta*, los niños consideraron distintos rasgos para conceptualizar y dar una respuesta lo que dificultó llegar a una misma imagen mental de forma consistente y como consecuencia de ello se presentó mayor dispersión de las respuestas metafóricas. De esta forma el niño del

**Tabla 5. Respuestas metafóricas específicas de los participantes en la modalidad S/O para *caracol* y *carta***

Total de respuestas metafóricas para <i>caracol</i>	Respuestas metafóricas específicas para <i>caracol</i>	Total de respuestas metafóricas para <i>carta</i>	Respuestas metafóricas específicas para <i>carta</i>
21 (100%)	- <i>caracol/tortuga</i> <b>(75.85%)</b>	21 (100%)	- <i>helicóptero/cohete papalote/avioncito de papel</i> <b>(38%)</b>
	- <i>caparazón</i> (4.83%)		- <i>aire/viento/polvo</i> (14.3%)
	- <i>cerebro/cabeza</i> (4.83%)		- <i>nubes</i> (9.5%)
	- <i>vocho</i> (4.83%)		- <i>las lecturas/libros</i> (9.5%)
	- <i>boca</i> (4.83%)		- <i>balón/globo</i> (9.5%)
	- <i>pecera con pez</i> (4.83%)		- <i>carta</i> (4.8%)
			- <i>hoja</i> (con escritura) (4.8%)
			- <i>notas de música</i> (4.8%)
			- <i>cielo</i> (4.8%)

Fuente: Elaboración propia.

ejemplo 3 consideró los rasgos de *color* y *volar sin alas*. Por su parte, la niña del ejemplo 4 atendió la pista *habla sin lengua*.

### Comentarios finales

Los resultados de la presente investigación permiten afirmar que:

- a) Las características del objeto de conocimiento, en este caso de las adivinanzas, tienen incidencia en el tipo de interacción que el sujeto establece con ellas, en los modos de resolución de las adivinanzas, en la dispersión de sus respuestas y en el éxito en la resolución de la tarea.
- b) El criterio de personificación resulta más favorecedor que el de no personificación porque la cognición es antropocéntrica, es decir, es más claro y evidente comprender el mundo en función de la propia experiencia humana. Las adivinanzas personificadoras presentan la información desde el dominio del hablante como estructura fundamental y por ello son mejores: lo que se asocia con el dominio humano resulta más fácilmente interpretable y categorizable (Fauconnier y Turner, 2002). En otras palabras, las adivinanzas personificadoras operan sobre las expectativas del conceptualizador y las acotan en términos de su propia experiencia, lo que permite detectar más fácilmente propiedades o pistas que son disonantes con dicha experiencia. Esto invita al adivinador a tratar de explicar las pistas disonantes (De Vega, 1994), lo que incrementa las posibilidades de cambiar de esquema o DC y por lo tanto de brindar respuestas metafóricas.

En resumen, la personificación favorece la detección de información contradictoria o disonante lo que activa y moviliza una búsqueda más intensa por parte del conceptualizador. En ese sentido, ciertas características del objeto de conocimiento pueden favorecer la actividad y exploración por parte de los niños.

De esta forma, la investigación demuestra que las adivinanzas personificadoras incrementan la comprensión del lenguaje metafórico con lo que las posibilidades de éxito personal, escolar, social de los niños (Milosky, 1994) se ven fortalecidas y todo gracias a un juego lingüístico popular como lo son este tipo de acertijos a los que habría que reconsiderar como herramientas importantes en la formación de los niños y jóvenes en edad escolar.

### Referencias

- BLACK, M. (1988). *More about metaphor*. En A. Ortony (Ed.), *Metaphor and thought*. London: Cambridge University Press.
- DE VEGA, M. (1994). *Introducción a la psicología cognitiva*. Madrid: Alianza.
- FAUCONNIER, G. & TURNER, M. (2002). *The way we think. Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. New York: Basic Books.
- LAKOFF, G. & JOHNSON, M. (1999a). *Metaphors we live by*. Chicago: Chicago University Press.
- LAKOFF, G. & JOHNSON, M. (1999b). *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
- LAKOFF, G. & TURNER, M. (1989). *More than Cool Reason*. London: The University Press.
- LANGACKER, R. (2007). "Cognitive Grammar". En D. Geeraerts y H. Cuyckens (Eds.), *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. New York: University Press.
- LANGACKER, R. (1990). *Subjectification. Concept, Image and Symbol*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.
- MALDONADO, R. (1993). La semántica en la gramática cognoscitiva. *Revista Latina de Pensamiento y Lenguaje*, 1 (2), 157-182.
- MILOSKY, L. M. (1994). "Nonliteral language abilities: seeing the forest for the trees". En G. P. Walach, (Ed.), *Language Learning Disabilities in School-Age Children and Adolescents: Some Principles and Applications*. Nueva York: Macmillan.
- MOLINER, M. (2007). *Diccionario de uso del Español*. España: Gredos.
- PIAGET, J. (1989). *Seis estudios de Psicología*. México: Ariel.

### Notas

- 1 Adivinanza *caracol*: Único portero/ solitario inquilino/ tu casa redonda/ te llevas contigo.
- 2 Adivinanza *carta*: Una palomita blanca y negra/ vuela y no tiene alas/ habla y no tiene lengua.
- 3 De acuerdo con Moliner (2007) una *casa* es un edificio destinado a vivienda (p. 568). Una *vivienda* es el lugar donde habitan personas (p. 3065). Lo interesante es que cuando el término *casa* se aplica al hábitat de los animales constituye una metáfora altamente cristalizada o sedimentada socialmente.
- 4 En nuestra cultura prototípicamente las casas no son redondas ni transportables.

