

# Estandarización de las preferencias de duración e imaginabilidad de eventos en verbos españoles

## Introducción

La simulación mental se concibe como “el acto de imaginar y de generar realidades alternativas”(Markman, Klein & Suhr, 2009). Ésta concepción da lugar al entendimiento del procesamiento cognitivo como la integración de información sensorial la cual es reproducida luego en imágenes mentales, habilitando de esta forma la simulación de un probable resultado. En lo que respecta al lenguaje, se han establecido una serie de supuestos que afirman que en el cerebro se producen simulaciones mentales de las experiencias motoras vividas (p.e., Zwaan & Radvansky, 1998; Barsalou, 2003; Fischer & Zwaan, 2008). En lo que al tiempo respecta, las restricciones motoras planteadas se basan en el recordar las acciones previamente realizadas y en que la retrospectión tiende a estar sujeta a más chequeos de realidad que la proyección. De manera específica, esta investigación trata de contestar cuáles pueden ser los alcances de la simulación mental de la actividad motora y la experiencia temporal (esta última como parte del contexto de la actividad cognitiva) en la comprensión del significado de frases.

## Método

Para testear el alcance que tiene la simulación mental de la actividad motora y la experiencia temporal en la comprensión del significado de frases, se realizaron dos estudios normativos: el primero de normalización de la temporalidad interna de los verbos y el segundo de normalización de preferencia de simulación mental (primera o tercera persona).

Ambas tareas fueron programadas en la interfaz de *E-Prime* (Schneider, Eschman, & Zuccolotto, 2002). Para el levantamiento de datos se utilizó el espacio del Labpex CENUR Salto, siendo las respuestas levantadas mediante el dispositivo Chronos (Psychology Software Tools) en el primer experimento y un teclado cableado QWERTY en el segundo.

**Tarea de categorización temporal.** En esta tarea se pidió al participante clasificar la duración de los eventos expresados por un conjunto de 151 verbos españoles. Para responder, los participantes debieron pulsar una de tres teclas alternativas (1, para segundos; 3 para minutos y 5 para horas)

**Tarea de preferencia de la imaginabilidad.** En esta tarea se pidió al participante elegir el grado de imaginabilidad de 61 eventos cuya duración fue normalizada en el Exp. 1. Para responder, los participantes debieron pulsar una de tecla en un rango de 11 alternativas. De -5 a -1 para la tercera persona; de 5 a 1, para la primera persona.

## Resultados

### Exp. 1

Participantes: 17; Género: M: 13, H: 4; Edad: M: 30,70 años SD: 11,26

### Exp.2

Participantes: 16; Género: M: 6, H: 10 Edad: M: 25,5 años SD: 3,65

Los participantes de ambos experimentos contaron con liceo terminado.

### Tabla 1

Normalización de verbos por duración de los eventos representados en verbos españoles

Duración	Verbos
Segundos	Abrir; Abrir la ventana; Abrir un paraguas; Acelerar; Arrojar; Asustar; Caer del árbol; Cambiar la radio; Cerrar con llave; Depositar dinero; Disparar; Empezar; Encender la radio; Enfriarse; Enviar un mensaje; Estornudar; Firmar un contrato; Firmar un documento; Frenar; Gritar; Guardar dinero; Ponerse el cinturón; Ponerse lentes; Respirar; Saludar; Subirse a la moto; Subirse al auto; Tocar el timbre; Tomar agua; Tomar helado; Toser; Tropezar
Minutos	Afeitarse la cara; Armar el árbol de navidad; Bañar al perro; Bañarse; Barrer; Cantar; Cavar; Cepillarse los dientes; Cocinar; Comer empanadas; Comer pastel; Contar hasta 100; Contar un chiste; Cortarse el pelo; Cortarse las uñas; Hacer un batido; Hervir; Ordenar delivery; Peinar al gato; Peinarse; Pelar papa; Pintarse las uñas; Poner la mesa; Servir la cena; Vestirse
Horas	Bailar en la discoteca; Escuchar música; Estudiar; Envejecer; Festejar un cumpleaños; Ir al cine; Hacer una rutina en el gim; Tejer; Pintar un cuadro; Construir una cabaña; Diseñar un plano; Adelgazar; Crecer; Criar; Comprender; Construir; Cosechar; Dormir; Durar; Engordar; Pintar un cuadro; Pintar un cuarto; Salir a correr; Trabajar; Viajar

### Tabla 2

Proporción de imaginabilidad de preferencias para verbos con duración normalizada

Alta: 86-100 %: 8,2 % de los casos

Media: 68-85%: 24,8% de los casos

Baja: 51-67%: 67% de los casos

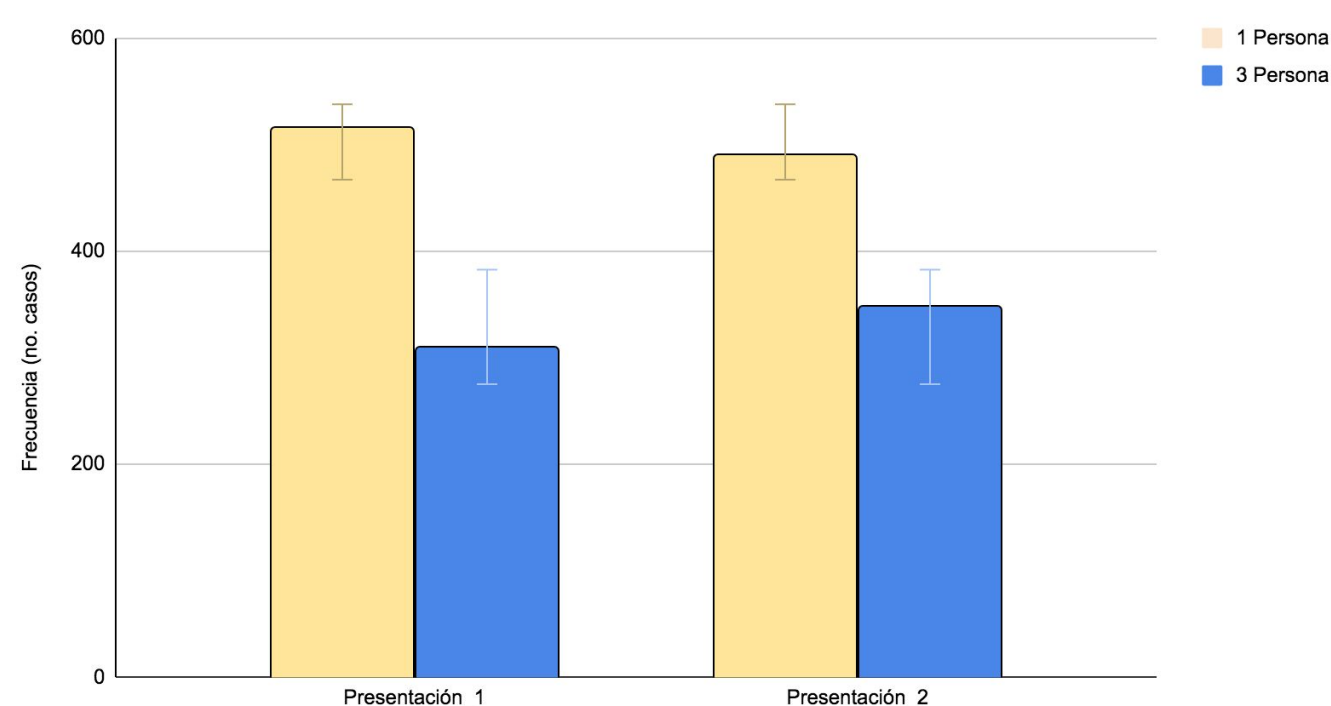


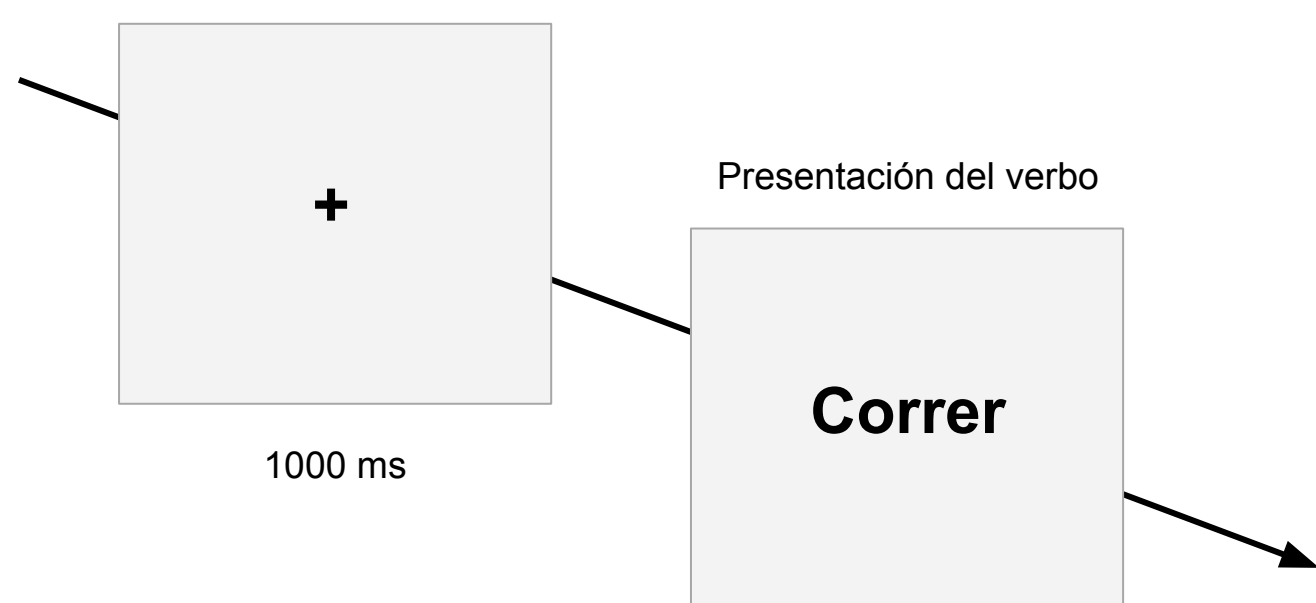
Figura 1

Distribución de frecuencias de preferencia de imaginabilidad de eventos normalizados

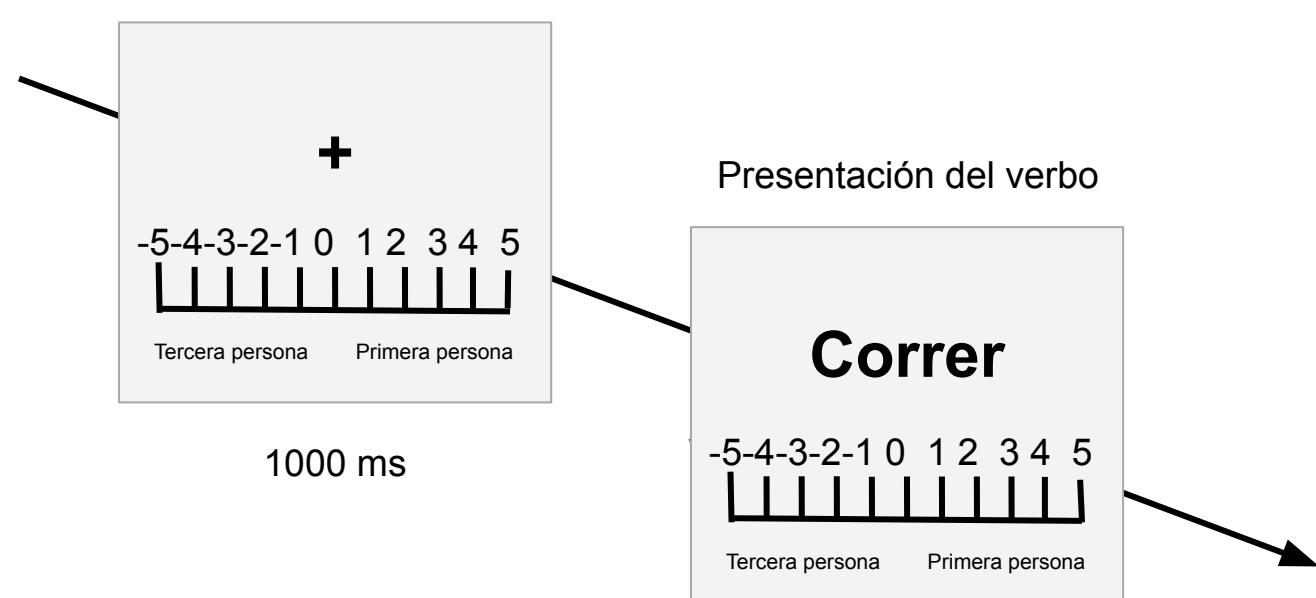
## Conclusiones

Los resultados obtenidos mostraron que un conjunto de eventos (61 de 151) expresados a través de distintos verbos son conceptualizados con una duración normativa y estandarizada. No se puede decir que esta proporción de normalizados representa una tendencia normativa en el español, pues los verbos elegidos son arbitrarios y la cantidad de los mismos no es representativa de la cantidad de verbos españoles. También, los resultados mostraron una preferencia por la imaginabilidad de los eventos que no tiende a disminuir de manera significativa (Figura 1) entre presentaciones. Sin embargo, esa imaginabilidad es de intensidad baja en la mayoría de los casos (Tabla 2).

### Exp. 1: Categorización temporal

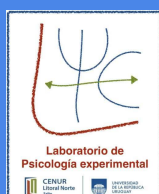


### Exp. 2: Preferencia de imaginabilidad



## Afiliación y contacto

Luca Tourm Bacci, Victoria A. Sosa Elias, Franco D. Durán, Nelson S. González, FPsico  
Docentes orientadores: Roberto Aguirre (Lapbex), CENUR Salto, Uruguay.  
Contacto: lucatourm@gmail.com



## Referencias

Barsalou, L. (2003). Situated simulation in the human conceptual system. *Language and Cognitive Processes*, 18(5-6), 513-562  
Fischer, M.H., & Zwaan, R.A. (2008). Embodied language: A review of the role of the motor system in language comprehension. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 61(6), 825-850  
Markman, K. D., Klein, W. M. P., & Suhr, J. A. (Eds.). (2009). *Handbook of imagination and mental simulation*. New York, NY, US: Psychology Press.  
Schneider, W., Eschman, A., & Zuccolotto, A. (2002). *E-Prime: User's Guide. Reference Guide. Getting Started Guide*. Psychology Software Tools, Incorporated.  
Zwaan, . A., & Radvansky, G.A. (1998). Situation models in language comprehension and memory. *Psychological Bulletin*, 123(2), 162