

## Nuestra lengua puesta en escena: el párrafo en un texto



Este artículo corresponde a la participación como columnista invitada, de la docente UTP y Doctora en Ciencias de la Educación María Gladys Agudelo Gil. Encuentre en esta edición del Campus Informa, precisiones sobre asuntos inherentes a la construcción de textos.

## Nuestra lengua puesta en escena: el párrafo en un texto

Universidad Tecnológica  
de Pereira

María Gladys Agudelo Gil

[magu@utp.edu.co](mailto:magu@utp.edu.co)

La pretensión hasta ahora fue analizar el uso y abuso de nuestra lengua con casos puntuales de construcción de palabras, de frases y de oraciones, como unidades gramaticales menores que en su conjunto forman unidades mayores de significación. A propósito de ello, me permito adjuntar el inventario de artículos publicados hasta la fecha, con su respectivo enlace, atendiendo así la solicitud de algunos lectores.

A partir de este artículo me ocupo de asuntos inherentes a la construcción de textos, pues a diario estamos acudiendo a las opciones que estos nos ofrecen para expresar sentimientos, ideas, conocimientos... Afortunadamente, para cada necesidad de expresión o de comunicación hay un tipo de texto. Sin embargo, a propósito de su composición (elaboración o redacción) surgen muchas dudas.

Es así como, me dispongo a aprovechar este espacio para analizar algunos casos

puntuales en los cuales se incurre con frecuencia al elaborar un texto; quizá por el nivel de coherencia que debe tener, tal como lo señala la RAE (2012) al definir *texto*: "Enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos"

Independientemente del tipo de texto que se realice, siempre hay un componente clave que permite estructurarlo de una forma clara: *el párrafo*. Sin embargo, muchas veces se desconoce o desdibuja su función.

Cada vez con mayor frecuencia observo textos como los que aparecen a continuación (caso 1 y caso 2), de los cuales analizaré, sobre todo, los párrafos que los estructuran, respectivamente. Recordemos de paso que el párrafo es "Cada una de las divisiones de un escrito señaladas por letra mayúscula al principio de línea y punto y aparte al final del fragmento de escritura" (RAE, 2012).

### Caso 1:

25/02 13:44 CET

#### [Proyecto Anywhere, una nueva forma de jugar en línea](#)

Parece ciencia ficción, pero podría formar parte del futuro de los videojuegos.

Constantinos Miltiadis, un estudiante del ETH, el Instituto de Tecnología Suizo, ha creado lo que él cree es el avatar digital virtual más avanzado creado hasta ahora. Asegura que su proyecto Anywhere, Cualquier Lugar, permite a múltiples jugadores de diferentes continentes competir en el mismo espacio virtual.

La parte más interesante del kit de Miltiadis es su par de guantes inteligentes, ligeros y en tres dimensiones, que permiten a los jugadores utilizar las manos directamente en el juego, libres de cables. Los movimientos pueden ser capturados para realizar diferentes movimientos en el escenario virtual.

"Este material es PLA, ácido poliláctico elástico que puedes imprimir en una impresora 3D en casa. Estos sensores son flexibles, tenemos un módulo sin cables. Esta es una unidad de medición inercial. Tiene un acelerómetro, un giroscopio y un compás digital".

Una vez que su iPhone se ajusta a unas gafas de plástico impresas en 3D que cuestan unos cinco dólares, asegura que los usuarios quedan completamente inmersos en el juego.

Un sensor de Kinect conectado a un programa Java busca la posición exacta del jugador, mientras sincroniza los movimientos procedentes de una nube.

Si el proyecto Anywhere se desarrolla comercialmente, múltiples jugadores físicamente en las cuatro esquinas del globo podrían ocupar el mismo espacio virtual.

"No conozco ningún otro sistema que tenga a tu propio cuerpo en un entorno digital. Tú puedes controlar a tu avatar con el joystick, pero tu cuerpo no tiene ningún papel. Puedes interactuar en tiempo real en este tipo de entorno de realidad aumentada y tienes a tu propio cuerpo como avatar digital. Creo que supone una innovación".

Miltiadis admite que los juegos con disparos son unos de los más beneficiados con su tecnología. Pero incluso no le interesa esa aplicación. Ha propuesto la creación de una sección virtual dentro del Museo de Ciencia y Tecnología que se espera abra sus puertas en Washington DC, Estados Unidos, este año.

Su idea le ha hecho ganar uno de los premios de diseño de la Fundación Arthur C. Clarke.

Copyright © 2015 **euronews**

<http://es.euronews.com/2015/02/25/proyecto-anywhere-una-nueva-forma-de-jugar-en-linea/>

Se observan en este texto (noticia) 10 párrafos. El primero es *introdutorio* y los demás de *desarrollo*. ¿Qué noto en algunos de estos últimos párrafos?

- El 3° y el 8° son citas textuales (pues están encomillados); no hay conector alguno que vincule dichas citas con la secuencia que se trae, ni con la que sigue.
- Los párrafos 4°, 5° y 6° son muy cortos; ofrecen ideas aisladas, aunque, entre sí, son ideas consecuentes.

## Caso 2:

17/02 14:59 CET

### [El juego como método para conocer el desarrollo del cerebro de los niños prematuros](#)

Especialistas en el cuidado de los bebés prematuros están desarrollando un juego de ordenador que mide el desarrollo del mismo en el cerebro de un bebé.

Estos juegos miden el rendimiento del cerebro de niños entre seis y siete años.

Según la neuropsicóloga Anita Montagna cuando realizan estos juegos ponen en marcha habilidades cognitivas específicas.

Anita Montagna, neuropsicóloga:

“Por un lado trabajan la atención ejecutiva. De esta forma retienen información y no dan respuestas automáticas. Esa es la idea para que después trabajen la memoria, retengan la información y la manipulen, cosa que es muy importante en el rendimiento académico y en la vida cotidiana.

Y por otro lado la atención selectiva, que significa la capacidad que tienen para prestar atención a lo que realmente están haciendo y llevarlo a cabo durante un periodo de tiempo largo”

A 80 niños que han nacido de forma prematura y que ahora tienen ocho años se les realizará una resonancia magnética para ver si con el tiempo se ha desarrollado alguna diferencia en la red cerebral.

Los bebés prematuros tienen un mayor riesgo a la hora de desarrollar su sistema neurológico pero no sabemos ni como se les puede ayudar.

David Edwards es uno de los pediatras que trabaja en la planta de neonatos del hospital Saint Thomas y trabaja en este proyecto.

David Edwards, pediatra en el hospital St Thomas:

“Los bebés prematuros cambian mucho al nacer.

El cerebro se vuelve mucho más grande y complicado.

Cuando nacen su cerebro es como un grano de café y durante el tiempo que están con nosotros tiene que crecer hasta que tenga el tamaño de una nuez, lo que supone un gran cambio. Así que lo que queremos es que lo logren fuera de sus madres, cuando lo lógico es que lo hagan dentro de ellas”

Hace algunas décadas, los bebés nacidos prematuramente tenían pocas posibilidades de sobrevivir. Esto ha cambiado drásticamente, pero si es cierto que puede afectarles en su desarrollo.

Edwards cree que las diferencias sutiles en las imágenes que consiguen gracias a la resonancia pueden identificar problemas de forma temprana.

La próxima etapa del estudio es ver las resonancias magnéticas de los niños prematuros mientras se divierten con juegos de ordenador.

David Edwards David Edwards, pediatra en el hospital St Thomas:

“Van a jugar al ordenador mientras se les hace el escáner para poder ver qué partes del cerebro están activas. Así también sabremos que parte de su cerebro utilizan cuando juegan y lo compararemos con niños que no nacieron de forma prematura”

Para estos niños, los juegos del Museo de la Ciencia de Londres son pura diversión, pero los resultados son importantes para ayudar a los neonatos.

Investigadores franceses también quieren conocer mejor la mente de los niños.

Un estudio ha profundizado en saber qué es lo que sucede en el cerebro cuando los niños aprenden a leer. Durante dos años diez niños han sido monitorizados cada dos meses y se les ha hecho una resonancia magnética mientras aprendían a leer.

Los investigadores analizaron y determinaron el circuito cerebral de la lectura

Y se encontró una respuesta a una pregunta bastante polémica con respecto a la [educación](#) francesa: los estudios mostraron que el aprendizaje de forma silábica era la forma más adaptada para aprender a leer.

El líder de la investigación, Stanislas Dehaene, un reconocido neurocientífico cognitivo explicó:

“Las personas que aprenden con un método alfabético de forma fonética entrenan el circuito del hemisferio izquierdo que es el circuito de lectura universal más eficiente.

Las personas que prestan la atención a la palabra no utilizan este circuito. Su atención se orienta en el hemisferio derecho, el cual es mucho menos eficiente para el análisis de la lectura”.

Según los científicos, el escáner cerebral confirmó la teoría que habían defendido durante años, en el que se recomienda el método silábico para aprender a leer. Esto también explicaría por qué aparece la dislexia.

Sin embargo otros expertos recomiendan un método mixto dependiendo del perfil de los alumnos.

Otra vez más la comprensión temprana del cerebro servir de gran ayuda.

Copyright © 2015 **euronews**

<http://es.euronews.com/2015/02/17/el-juego-como-metodo-para-conocer-el-desarrollo-del-cerebro-de-los-ninos>

Son 16 los párrafos que estructuran este texto (noticia). El primero y el segundo son *introdutorios*; en el primero se pudo haber incluido lo que está en el segundo, para evitar un párrafo de 2 renglones y otro de 1 renglón.

Los demás párrafos del texto son de *desarrollo*. ¿Qué caracteriza estos últimos párrafos?

- El 4° introduce una cita textual; no hay conector explícito con lo anterior, a pesar de que esta cita es el referente de lo que se dice en el 3° párrafo; bien puede ser su continuación, evitando así un párrafo de 2 renglones.
- El 7° y el 6° repiten la misma estructura, que la explicada para el 4° y el 3° en cuanto a la falta de conector y que la cita también se constituiría en un referente para lo dicho en el 6°.
- El 10° y el 9°, a su vez, repiten la misma situación que los anteriores (4° y 3°, 7° y 6°) respetivamente.
- Los párrafos 12, 13 y 14 se podrían unir en uno solo por cuanto le apuntan a lo mismo. Así se evitaría que uno de dichos párrafos sea de 1 renglón.
- El 16° (incluido aquí como párrafo de desarrollo) contiene una afirmación (en el último renglón) que bien puede constituirse como un párrafo independiente; párrafo de conclusión o finalización.

Se muestran estos textos con una información desagregada, entregada a cuotas, por partes fraccionadas pudiéndose integrar mucho más sus párrafos para que esto no suceda. Si persiste el uso de estos párrafos no se estaría utilizando de ellos su función, su razón de ser como partes imprescindibles del texto, como se puede notar en reciente publicación:

“[...] el párrafo constituye una unidad, no solo estructural sino también significativa de los textos. *Estructural*, porque además de tener identidad gráfica, contribuye a presentar información de manera ordenada, cohesiva y coherente. Y *significativa*, porque sirve para desarrollar y concretar el plan temático propuesto para el texto” (Agudelo, Mesa y Gómez, 2014, p. 193).

Siendo así, y reconociendo que el párrafo debe desarrollar por lo menos uno de los aspectos requeridos para abordar una temática, me permito presentar uno de los textos como considero que va. Queda como producto un texto *adaptado*, en el cual resalto con negrilla los recursos lingüísticos que utilicé (en su mayor parte conectores) para integrar unos párrafos dentro de otros

Texto adaptado

17/02 14:59 CET

### [El juego como método para conocer el desarrollo del cerebro de los niños prematuros](#)

Especialistas en el cuidado de los bebés prematuros están desarrollando un juego de ordenador que mide el rendimiento del cerebro de un bebé. **Se trata de** juegos miden el rendimiento del cerebro de niños entre s

años.

Según la neuropsicóloga Anita Montagna cuando realizan estos juegos ponen en marcha habilidades cognitivas específicas:

“Por un lado trabajan la atención ejecutiva. De esta forma retienen información y no dan respuestas automáticas a la idea para que después trabajen la memoria, retengan la información y la manipulen, cosa que es muy importante para el rendimiento académico y en la vida cotidiana.

Y por otro lado la atención selectiva, que significa la capacidad que tienen para prestar atención a lo que realmente están haciendo y llevarlo a cabo durante un periodo de tiempo largo”

A los 80 niños que han nacido de forma prematura y que ahora tienen ocho años se les realizará una resonancia magnética para ver si con el tiempo se ha desarrollado alguna diferencia en la red cerebral.

Los bebés prematuros tienen un mayor riesgo a la hora de desarrollar su sistema neurológico pero no sabemos ni cómo se les puede ayudar. David Edwards, uno de los pediatras que trabaja en la planta de neonatos de Saint Thomas y trabaja en el proyecto, **afirma que:**

“Los bebés prematuros cambian mucho al nacer. El cerebro se vuelve mucho más grande y complicado. Cuando nacen su cerebro es como un grano de café y durante el tiempo que están con nosotros tiene que crecer hasta que tenga el tamaño de una nuez, lo que supone un gran cambio. Así que lo que queremos es que lo logren fuera de sus madres, cuando lo lógico es que lo hagan dentro de ellas”

Hace algunas décadas, los bebés nacidos prematuramente tenían pocas posibilidades de sobrevivir. Esto ha cambiado drásticamente, pero si es cierto que puede afectarle en su desarrollo.

Edwards cree que las diferencias sutiles en las imágenes que consiguen gracias a la resonancia pueden indicar problemas de forma temprana.

La próxima etapa del estudio es ver las resonancias magnéticas de los niños prematuros mientras se divierten con estos juegos de ordenador. **Al respecto Edwards explica que:**

“Van a jugar al ordenador mientras se les hace el escáner para poder ver qué partes del cerebro están activas. Así también sabremos qué parte de su cerebro utilizan cuando juegan y lo compararemos con niños que no nacieron de forma prematura”

Para estos niños, los juegos del Museo de la Ciencia de Londres son pura diversión, pero los resultados son importantes para ayudar a los neonatos. Investigadores franceses también quieren conocer mejor la mente de los niños. Este estudio ha profundizado en saber qué es lo que sucede en el cerebro cuando los niños aprenden a leer. Durante los últimos años diez niños han sido monitorizados cada dos meses y se les ha hecho una resonancia magnética mientras aprendían a leer.

Los investigadores analizaron y determinaron **así** el circuito cerebral de la lectura. Y se encontró una

respuesta a una pregunta bastante polémica con respecto a la [educación](#) francesa: los escáneres mostraron que el aprendizaje de forma silábica era la forma más adaptada para aprender a leer.

El líder de la investigación, Stanislas Dehaene, un reconocido neurocientífico cognitivo explicó:

“Las personas que aprenden con un método alfabético de forma fónica entrenan el circuito del hemisferio izquierdo, es el circuito de lectura universal más eficiente.

Las personas que prestan la atención a la palabra no utilizan este circuito. Su atención se orienta en el hemisferio derecho, el cual es mucho menos eficiente para el análisis de la lectura”.

Según los científicos, el escáner cerebral confirmó la teoría que habían defendido durante años, en el que se recomendaba el método silábico para aprender a leer. Esto también explicaría por qué aparece la dislexia.

Sin embargo otros expertos recomiendan un método mixto dependiendo del perfil de los alumnos.

Otra vez más la comprensión temprana del cerebro servir (sic) de gran ayuda.

Copyright © 2015 **euronews**

<http://es.euronews.com/2015/02/17/el-juego-como-metodo-para-conocer-el-desarrollo-del-cerebro-de-los-ninos>

El texto quedó estructurado con 12 párrafos, es decir, quedó menos extenso, lo cual hace más fácil su comprensión, esto es, se facilita cualquier acercamiento al mismo: análisis, resumen o síntesis, entre otros productos de lectura que suelen realizarse, ya en la academia, ya en la vida diaria.

Como pudo observarse, el párrafo es la parte del texto, diría yo, clave al momento de su estructuración.

**Fuente:**

<http://comunicaciones.utp.edu.co/noticias/27649/nuestra-lengua-puesta-en-escena-el-parrafo-en-un-texto>