



# Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y letras

Departamento de Lengua española

Trabajo fin de máster

Los *Realia* no verbales como fuente de recursos para el desarrollo  
de estrategias pragmático-interactivas en el aula de ELE

Máster en Español como Lengua Extranjera: Enseñanza e Investigación

Autora: M<sup>a</sup> Asunción Mañanes Alonso

Tutora: María de las Nieves Mendizábal de la Cruz

Valladolid, 2020/2021

Código Seguro De Verificación	120CckeWHuK1xJH9LxHpHQ==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	María de las Nieves Mendizábal de la Cruz	Firmado	23/06/2021 21:31:00
Observaciones		Página	1/1
Url De Verificación	<a href="https://sede.uva.es/Validacion_Documentos?code=120CckeWHuK1xJH9LxHpHQ==">https://sede.uva.es/Validacion_Documentos?code=120CckeWHuK1xJH9LxHpHQ==</a>		





## **AGRADECIMIENTOS**

Todas las asignaturas, tanto del Grado en Español: Lengua y Literatura, como del Máster en Español como Lengua Extranjera: Enseñanza e Investigación, me han aportado muchos conocimientos, sin los cuales no habría podido realizar este Trabajo Fin de Máster. Por lo tanto, quiero reconocer ese mérito tanto a profesores como a alumnos y darles mi más sincero agradecimiento.

También quiero dar las gracias a mi familia, en concreto a mis padres y a mis amigos por apoyarme y darme ánimos en todo momento. Gracias a ellos he podido despejarme y tomar aire para poder continuar.

En especial y por encima de todo, quiero dar las gracias a María de las Nieves Mendizábal de la Cruz. Su gran apoyo ha sido clave tanto para lograr concluir el curso académico como para la producción del trabajo que se presenta en estas páginas. Me gustaría recalcar su inagotable esfuerzo para orientarme, corregirme y empujarme en todo momento, sin olvidar su labor como coordinadora de nuestra clase en el Máster.

## **RESUMEN**

Este trabajo sienta sus bases en el Análisis de la Conversación y en el estudio de la comunicación no verbal. Partiendo de esta base, podemos encaminarnos con más fundamentos hasta la investigación del análisis del discurso digital, en concreto de una serie de elementos denominados “realia” por formar parte de la cotidianidad de nuestras interacciones sociales, en nuestro caso, digitales, que se utilizan en las aplicaciones de mensajería: emojis, stickers y memes. El objetivo es dirigir las teorías sobre discurso digital e interacción, que sirven de base a este trabajo, hacia una aplicación práctica, con el objeto de indagar en su funcionamiento y aplicar sus principios teóricos y metodológicos en el proceso de enseñanza/aprendizaje de español como lengua extranjera. Para comprobar la importancia de estos elementos no verbales utilizados en la interacción digital en redes sociales, se ha diseñado un cuestionario de recogida de datos entre más de 100 usuarios, con el fin de demostrar qué elementos no verbales, y por qué, son los más usados en las conversaciones digitales en lengua española, conformando, gracias a la recogida de estos datos, un corpus propio de realia no verbales. Del mismo modo, se ha elaborado una clasificación de los mismos según las funciones comunicativas que representan. Los resultados obtenidos en la encuesta nos ofrecen un punto de referencia para la elaboración de una secuencia didáctica con ejercicios prácticos como input muy valioso para su uso en el aula de español como lengua extranjera.

### **Palabras clave**

Competencia comunicativa, comunicación no verbal, discurso digital, destrezas orales, pragmática

## Índice

1. Introducción.....	p. 7
1.1 Motivación.....	p. 7
1.2 Objetivos .....	p. 7
1.2.1 Generales.....	p. 7
1.2.2 Específicos.....	p. 8
1.3 Metodología.....	p. 8
2. Marco teórico.....	p. 11
2.1 Base del estudio: Análisis de la Conversación.....	p. 11
2.2 La comunicación no verbal en las interacciones en el aula de ELE: integración de propuestas.....	p. 15
2.3 La comunicación no verbal en medios digitales.....	p. 19
3. Enfoque práctico.....	p. 23
3.1 Recogida de datos: encuesta de realia.....	p. 23
3.2 Corpus de realia.....	p. 28
3.2.1 Emojis.....	p. 28
3.2.2 Stickers.....	p. 34
3.2.3 Memes.....	p. 40
4. Comunicación no verbal en el aula de ELE.....	p. 45
4.1 Aplicación práctica al aula de ELE.....	p. 45
4.1.1 Contexto de la clase meta.....	p. 45
4.1.2 Metodología.....	p. 45
4.1.3 Actividades.....	p. 46
5. Conclusión.....	p. 59
6. Bibliografía.....	p. 61
6.1 Webgrafía.....	p. 63
7. Anexos.....	p. 64
7.1 Emojis.....	p.64
7.2 Stickers.....	p. 65
7.3 Memes.....	p. 68
7.4 El juego de la oca.....	p. 69



## **1. Introducción**

### **1.1 Motivación**

El motivo que me llevó a desarrollar este tema de investigación ha sido el interés por averiguar los usos que se hacen de los elementos no verbales en las aulas de enseñanza de lenguas extranjeras, en concreto de español. Posteriormente, debido a la globalización de los medios digitales, me fui centrando en recursos no verbales digitales y las características de su empleo en aplicaciones de mensajería digital. Además, el hecho de que los realia sean elementos muy motivadores para el aprendizaje de lenguas extranjeras, debido a que están presentes en gran parte de nuestras interacciones digitales en muchos momentos de nuestro día a día, me produjo un gran interés indagar sobre este tema. Por otro lado, estos elementos configuran una nueva realidad en la comunicación escrita mediada por pantalla. Por ello, considero que son significativos para el proceso de aprendizaje de lenguas, ya que el usuario de la lengua, como agente social que es, los emplea en sus interacciones con los demás de una manera muy natural, incorporando la dimensión humorística, social, interactiva y emotiva en sus discursos digitales.

### **1.2 Objetivos**

#### **1.2.1 Generales**

El objetivo fundamental de este Trabajo Fin de Máster ha sido la demostración de que los realia, es decir, los materiales que se encuentran en la vida real, en concreto para este trabajo, los emojis, stickers y memes, pueden servir como una fuente de recursos para el desarrollo de destrezas pragmático-discursivas e interactivas, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de español como lengua extranjera. Esto quiere decir que esta investigación se basa en la creencia de que estos elementos pueden establecer un *input* suficientemente rico para el aprendizaje de lenguas extranjeras. Para realizar esta demostración se han tenido en cuenta autores como Pérez Escudero (2019), Cantón Tébar (2020), Cantamutto (2019 y 2020), Vela Delfa (2019 y 2020) y Castañeda (2015), entre otros. Al igual que hicieron algunos de estos autores, en este trabajo se ha querido demostrar, una vez más, la capacidad que poseen estos elementos digitales e interactivos para fomentar el aprendizaje de una segunda lengua.

### **1.2.2 Específicos**

Dentro de los objetivos específicos de este trabajo, como se verá en el desarrollo del mismo, aparecerá como destacado la creación personal y original de un corpus de los realia no verbales digitales que en las interacciones conversacionales cotidianas se representan un mayor número de veces, constituyendo los más importantes, tanto por su frecuencia de uso como por ser los que tienen una intercomprensión mayor entre los usuarios de la lengua. La realización de ese corpus será posible gracias a la composición, también propia, de un formulario para averiguar el uso real de estos elementos digitales. Gracias a este formulario, desarrollado de forma completa en su apartado correspondiente del trabajo, se podrán manejar porcentajes reales del empleo de los emojis, stickers y memes.

Asimismo, se considera un objetivo específico la clasificación del corpus de emojis en funciones comunicativas, con el fin de servir de base para la creación de materiales que contengan estas funciones comunicativas contempladas en el PCIC en los niveles B1 y B2. La clasificación y etiquetado ha tenido en cuenta el contenido semántico y la función comunicativa.

De igual manera, se ha elaborado un pequeño repertorio léxico-semántico de los memes y stickers más comunes, aportando de forma personal, y tomando como referencia los resultados de la encuesta, los significados que transmiten cada uno de los realia digitales.

Otro de los objetivos específicos que puede obtenerse de este estudio es la creación de una secuencia didáctica coherente y completa de actividades originales basadas en realia con memes, emojis y stickers, para el desarrollo de destrezas orales y competencias pragmático-discursivas e interactivas presentes en el día a día en nuestras interacciones digitales. Estas actividades demuestran que la motivación mencionada, de que el *input* es lo bastante abundante como para lograr ese objetivo, está justificada.

### **1.3 Metodología**

Para empezar a desarrollar el tema, primero se han tenido en cuenta las bases de toda interacción humana, es decir, se ha partido de la disciplina del Análisis de la Conversación. Gracias a este estudio, se han podido extraer las características más



fundamentales de la Conversación y, de este modo, poder adaptarlo en la aplicación didáctica posterior. Después de investigar esta disciplina, se ha procedido a especificar el tema y pasar a centrarnos en la comunicación no verbal. Seguidamente, se establece una acotación al estudio de la comunicación no verbal en medios digitales, para llegar al tema del que se ocupa este trabajo: los realia no verbales multimodales.

Una vez establecidas las bases de esta investigación, pasamos al enfoque práctico. En este apartado se ha analizado una encuesta, de creación propia, donde se pretende averiguar el uso real de los elementos digitales que forman los realia del trabajo. Gracias al análisis de la encuesta, hemos podido obtener datos en los que basar el objetivo de este estudio. Los datos obtenidos han dado lugar a la creación de un corpus de emojis, stickers y memes, que después se utilizarán como material principal de la aplicación práctica. Por lo tanto, se puede decir que es demostrable la importancia de usar realia en la enseñanza/aprendizaje de segundas lenguas.

Por último, se realiza una aplicación práctica de la investigación llevada a cabo para dirigirla al aula de ELE. La creación de un total de diez actividades procura realizar un aprendizaje completo, a la vez que entretenido. De forma previa a las actividades, se ofrece una tabla que recoge los contenidos en cuatro sesiones y que evalúa los objetivos, la duración, las destrezas y los materiales que pueden utilizarse en la ejecución de las mismas. Además, en cada actividad hay una explicación razonada de lo que se quiere conseguir con cada una de ellas y la forma en que se podría plantear para una mejor enseñanza.

Los realia no verbales son elementos muy utilizados en los actos de comunicación en la sociedad actual, principalmente los memes, los stickers y los emojis, como se ha demostrado con la realización de la encuesta. El uso de estos recursos no verbales motiva al aprendiz de español como lengua extranjera y le involucra en su propio proceso de aprendizaje debido al componente afectivo que desarrolla. Además, se pone en juego el componente afectivo y la activación de sentimientos y emociones que favorecen el aprendizaje y ayudan al aprendiz a recordar lo aprendido en el aula, lo que puede provocar mayor facilidad para que el alumno pase del nivel monocultural al nivel transcultural, es decir, de poder asimilar únicamente su cultura o componentes similares a los que integran la misma, a pasar a sentirse cómodos y asimilar los de otra cultura, en concreto, de la que pretenden adquirir.



## **2. Marco teórico**

El ámbito de estudio del que se ocupa este trabajo, la comunicación no verbal, es necesario abordarlo desde la perspectiva de la teoría Análisis de la Conversación, ya que nos vamos a centrar en el uso de los elementos no verbales como materiales óptimos para la interacción conversacional en el aula de lenguas extranjeras, en concreto del español. Esta subdisciplina, dentro de la lingüística aplicada, se desarrolla de forma independiente y tiene como objetivo descubrir y documentar las organizaciones sistemáticas del habla en la interacción conversacional (Cestero Mancera, 1999: 12). Es decir, para hablar de la comunicación no verbal es necesario tratar primero la comunicación verbal. Para ello, se empezará hablando de la competencia conversacional. El estudio de la conversación es considerado como algo prioritario, es un papel fundamental en la adquisición de segundas lenguas, cuya finalidad primordial es la comunicación interpersonal. Este papel tan importante es la constatación de que, cuando se mantiene una conversación, los aprendices adquieren mejor una lengua extranjera. Y, como se verá más adelante, para comunicar no se utiliza únicamente la verbalización, sino también todos los códigos no verbales que, simultáneamente, interaccionan con las palabras. En una interacción oral, es decir, cara a cara, se utilizan gestos, expresiones faciales, kinésica... en definitiva, herramientas que se unen para transmitir un significado completo. Estos elementos, pertenecientes a códigos no verbales, han dado lugar, en las interacciones digitales escritas, al uso de emoticonos, emojis, memes, gifs y stickers, como elementos imprescindibles para oralizar los códigos escritos. Hoy día ya no se concibe un mensaje de WhatsApp sin un corazón, una carita sonriente o de sorpresa; ya no se concibe una interacción digital escrita que no esté acompañada por un gif o un sticker divertido o que exprese emociones de una manera más rápida y fácil (Cantamutto y Vela, 2021). Estos elementos van a constituir nuestro corpus de recursos para investigar el papel que desempeñan en el desarrollo de destrezas orales, así como en la construcción de significados intencionales, objeto de estudio de la pragmática interaccional.

### **2.1 Base del estudio: Análisis de la conversación**

Para entender el contexto que rodea el análisis de la conversación es conveniente prestar atención y remontarse en el tiempo a los estudios de Erving Goffman (1922-1982), que se encuentran enmarcados en el llamado interaccionismo simbólico. Esta corriente, introducida en el conductismo social, trata de entender a la sociedad gracias a la comunicación, a la interacción entre las personas. “On ne peut pas ne pas communiquer”,

dijo Watzlawick y lo recoge Kerbrat-Orecchioni en *La conversation* (1996), porque el ejercicio de una palabra implica que hay un destinatario, una interacción, que es la situación más común en la lengua.

Intentar entender una comunidad de forma aislada puede ser posible, pero no es la manera más óptima de estudiar una conducta porque, como decía Aristóteles, el ser humano es social por naturaleza, lo que significa que su comportamiento varía en función de su contexto y que resulta más completo si se contextualiza dentro de una colectividad dentro de la cual se comunican los hablantes.

Goffman comparaba la vida social con el teatro. Identificaba la comunicación entre los individuos como el papel que debían seguir en la representación de escenas cotidianas. En estos intercambios informativos tenía en cuenta tanto las expresiones verbales como las no verbales por igual. Lo que da lugar, según Goffman, a la fachada de un individuo, que consiste en la personal “insignias del cargo o rango, el vestido, el sexo, la edad y las características raciales [...], las pausas del lenguaje, las expresiones faciales, los gestos corporales y otras características semejantes” (Goffman, 1959; en Rizo, 2011:6)).

En lo que se refiere a la comunicación no verbal, Goffman argumenta que es imprescindible que el emisor, a quien él llama actor, tenga un gran control sobre ella ya que, como el receptor ignora la verdad acerca de lo que hay detrás de la actuación, la apariencia, los elementos kinésicos y paralingüísticos aportan mucha información, que se debe controlar para que la interacción sea eficaz.

Otro término destacable de la obra de Erving Goffman es “ritual”. Según el autor, los seres humanos crean un ritual en su vida diaria. Este ritual se expresa por “el dominio del gesto, de la manifestación de las emociones y la capacidad para presentar actuaciones convincentes ante los otros con quienes actuamos” (Rizo, 2011: 6). A esta idea se suma Kerbrat-Orecchioni (1990: 155), quien dice que la conversación es “un ritual social”. Aunque decir que una conversación está ritualizada lleva al peligro de dar a entender que está controlada, cuando lo habitual es pensar que cualquier conversación informal es espontánea y anárquica. A pesar de todo, sí que hay elementos rituales, como: *¿cómo estás?, ¿qué tal?, nos vemos luego...* característicos de las interacciones orales cara a cara.

Del concepto de “ritual” se extrae la idea que lo relaciona con la comunicación no verbal, en particular con la kinésica (o quinésica) y la proxémica. Ambos son sistemas de comunicación no verbal (la proxémica, en particular, además es cultural porque, por ejemplo, en cada cultura, a la hora de mantener una conversación, los interlocutores eligen mantener una distancia más o menos amplia (Kerbrat-Orecchioni, 1994: 19)) y pueden actuar modificando o reforzando el significado de la comunicación. Asimismo, pueden dar información social o cultural al receptor de la comunicación en que se producen. La proxémica es el uso que el hablante hace del espacio y, dependiendo de la familiaridad que exista entre los hablantes, esa distancia será más o menos lejana. La kinésica se encarga del lenguaje corporal: la postura, la orientación del cuerpo, el carácter más o menos relajado, la intensidad y duración del contacto ocular, mímicas faciales... Tanto la proxémica como la kinésica constituyen indicadores del estado de la relación de los interlocutores (Kerbrat-Orecchioni, 1992: 41).

En este orden de cosas, los principales sistemas de comunicación no verbal son: paralingüístico y quinésico, que se aúnan de forma natural con la comunicación verbal, conformando la llamada estructura triple básica de la comunicación humana (Cestero Mancera, 1999: 29). Los sistemas de esta triple organización tienen la capacidad de intercambiarse entre los tres, “dentro de un orden sintáctico” (Poyatos, 2017: 17).

Antes de continuar profundizando en estos aspectos, es relevante para nuestro estudio definir algunos términos fundamentales para comprender el marco teórico sobre el que se sustenta nuestro estudio. De este modo, se evitarán confusiones innecesarias. Como se acaba de declarar, los sistemas paralingüístico y quinésico forman parte de la comunicación no verbal. Por lo tanto, es preciso aclarar su significado (Cestero Mancera, 1999; Poyatos, 2017):

- Sistema paralingüístico: cualidades fónicas, signos sonoros, fisiológicos o emocionales, pausas, silencios... que se utilizan consciente o inconscientemente. A este tipo de sistema, Kerbrat-Orecchioni lo integra dentro del grupo *voco-acústico*, en la categoría paraverbal: timbre, entonación, intensidad... (Kerbrat-Orecchioni, 1990: 137).
- Sistema quinésico: movimientos, posturas corporales... voluntarios o no. En este sistema se incluyen la mirada y el contacto corporal. Este sistema también es comentado por Kerbrat-Orecchioni, aunque lo llama signo “corporo-visual”.

En este mismo sentido, Poyatos (2017: 15) establece un esquema de esta estructura y, además, divide esa disposición tripartita en segmental (proyecciones paralingüísticas independientes) y no segmental (la entonación, la voz y los movimientos del cuerpo).

La comunicación no verbal y la conversación van irremediabilmente unidas ya que la conversación está integrada parcialmente por comunicación no verbal. Es importante reconocer esta relación desde los primeros pasos del estudio de la conversación, desde que, por ejemplo, aparece un participante nuevo. Goffman afirma que un individuo desconocido tiene mucho poder porque puede mostrar la información que desee. A partir de ese momento, cuando empieza la conversación, los demás participantes ya pueden añadir información propia sobre el individuo nuevo (Goffman, 2001: 22).

Desarrollando el punto anterior, podemos señalar que la conversación se puede definir como una interacción social entre dos o varios participantes, que se va desarrollando en el tiempo de forma ordenada, por turnos. Esta técnica social está sujeta a unas reglas tales como la coherencia, la cohesión interna, los principios de cooperación y la cortesía. Siguiendo las ideas de Kerbrat-Orecchioni (1990: 155), a las que se suma Cestero Mancera (2012: 34), una conversación está constituida por elementos primarios: el turno de palabra y la alternancia de unidades básicas. La segunda unidad de la conversación es el intercambio, la alternancia de los turnos por personas diferentes. De esta manera, la secuencia de turnos (apertura, temática y cierre), desarrollada con coherencia y cohesión interna, es la que produce la conversación.

Según los expertos del análisis conversacional, los factores sintácticos son aprendidos mientras se efectúa el intercambio comunicativo. Esto se explica porque el aprendiz de una segunda lengua empieza a comunicarse de una manera rudimentaria, pero, a medida que va necesitando otros modos menos sencillos y pretende aumentar la productividad, va desarrollando estructuras sintácticas más complejas (Cestero Mancera, 2012: 37-38). Por otro lado, la ayuda que prestan los nativos a los aprendices es fundamental para la adquisición de esa lengua extranjera, porque es en esos momentos en los que el practicante puede contagiarse mejor de la nueva cultura y adquirir los hábitos

necesarios para sentirse cómodo. Gracias a esta ayuda, los estudiantes van adquiriendo estrategias de conversación, que les ayudan a seguir avanzando en el aprendizaje.

El problema más habitual que se da al principio del aprendizaje de nuevas lenguas es introducirse en la cultura de esa lengua nueva. El alumno, como es normal, ya cuenta con una lengua propia, que suele ser crucial en la adquisición de una nueva. Esto es así porque, en el momento de aprender una lengua nueva, el aprendiz no tiene como base las reglas de la lengua que está aprendiendo, sino las de su lengua materna. Así que, dependiendo de las semejanzas o diferencias existentes entre ambas, la adquisición será más rápida o más lenta. Un estudiante de español no nativo posee las reglas de interacción propias de su lengua materna, pero, si quiere conseguir una buena competencia comunicativa en la lengua meta, deberá apropiarse de las reglas de la lengua que quiere aprender, de otro modo no logrará conversar de forma fluida (Cestero Mancera, 2012: 39-50). Además, cada lengua y cada cultura tiene unos elementos no verbales propios. Aunque es posible que esos elementos sean compartidos, como ya se ha dicho todo depende de lo alejadas que sean las dos culturas de choque, es también muy posible que no, o que haya sutiles diferencias que hagan incómoda una conversación. Es, por lo tanto, muy importante tener en cuenta estos aspectos de la comunicación presentes a la hora de empezar con la enseñanza de una nueva lengua.

## **2.2 La comunicación no verbal en las interacciones en el aula de ELE: integración de propuestas**

Las destrezas de interacción oral son las que más dificultades presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. Esto es debido a que no hay un criterio fijo que se pueda seguir para su aprendizaje en las aulas de lenguas extranjeras. Cada centro de enseñanza de idiomas extranjeros, en concreto de ELE, abordaba el desarrollo de las destrezas de interacción oral con un enfoque y un punto de vista diferente, adaptado a la idiosincrasia y el proyecto académico que promulgaba. En la actualidad, contar un marco común de referencia para las lenguas ha supuesto un paso importante en la estandarización de la evaluación de estas destrezas orales. Además, en el caso de haber una asignatura referida a la enseñanza de la conversación, suele ser un refuerzo de la asignatura de gramática o de expresión oral en la que se llevan a cabo conversaciones artificiales y controladas (Cestero Mancera, 2012: 43). Este problema duró hasta la publicación, en 2001, del Marco común europeo de referencia para las

lenguas, estándar utilizado para medir la comprensión y expresión oral y escrita de una lengua.

Dentro de la interacción oral conversacional, el uso de signos no verbales (gestos, maneras, posturas, paralenguaje, símbolos, emblemas, ilustradores, reguladores, etc.) resulta especialmente relevante para el adecuado aprendizaje de las destrezas orales. La opinión de Pérez Escudero (2019: 24) es que la comunicación no verbal debe estar intrínseca en todos los apartados de enseñanza de ELE, no como asignatura independiente. Esto obedece a la idea de que la información pragmática que se les ofrece a los alumnos debe tener un contexto para que, llegado el momento, ellos sepan utilizarlo. Según Poyatos (1994a, 2017) y Cestero (1999, 2017a) la clave para enseñar la comunicación no verbal en ELE es hacer un inventario de signos. Esta opinión es compartida por nosotros, por lo que en este trabajo hemos recogido un conjunto de signos no verbales, precisamente para continuar con la idea de estos autores y fomentar su enseñanza en las aulas de ELE, con el fin de lograr un desarrollo más natural de las destrezas interactivas.

Según la disciplina del Análisis de la conversación, hay algunos estudiosos, como Kerbrat-Orecchioni (1996), Goffman (2001) y Briz Gómez (1995), que afirman que la interacción comunicativa se obtiene gracias a la práctica de numerosos ejercicios en los que se desarrolla la competencia conversacional, enseñándoles, por ejemplo, marcadores y conectores discursivos. Por el contrario, otros autores dicen que la mejor manera de llegar a la competencia conversacional es a través de la sociabilidad (Cestero Mancera, 2012: 51). Debido a estos dos enfoques, han surgido dos maneras de enseñar a interactuar comunicativamente: directo e indirecto, respectivamente. Aunque, como es obvio, lo más completo es combinar ambos enfoques. Así se llegaría a la etnometodología o método etnográfico, que consiste en estudiar a los hablantes teniendo en cuenta el entorno, es decir, el contexto en que se desarrolla el habla. De entre los sociólogos que promueven esta corriente, destacan Harold Garfinkel, fundador y promotor de la propia corriente; Harvey Sacks, que reevalúa la importancia de la relación entre la sociología, la lingüística, la antropología y la psicología; Erving Goffman, quien plasmaba al ser humano como un actor, al que le afectaban las bambalinas de su entorno; Herbert Blumer, fundador del interaccionismo simbólico, al que se uniría Goffman.

Cuando se usa el lenguaje en la comunicación, se ponen en marcha una serie de estrategias. Estas estrategias están cambiando por la introducción de nuevas formas de



interacción humana, como son las nuevas tecnologías y, como consecuencia de ello, se da una interacción digital, mediada a través de una pantalla entre interlocutores no presentes en el momento ni en el lugar del intercambio comunicativo. Es por eso que hay que estudiar de qué manera estos cambios en las interacciones comunicativas afectan a las relaciones interpersonales. Para explicar esta nueva forma de interacción social, Vela y Cantamutto (2016) se apoyan en la ya mencionada etnometodología. Según el objetivo marcado de este trabajo, se va a relacionar ese método etnográfico con el contexto digital de los hablantes o, mejor dicho, escribientes. Para realizar la investigación sobre la importancia del uso de realia en el desarrollo de estrategias pragmático-discursivas, es preciso seleccionar los datos que vamos a recoger, recabar un conjunto de elementos homogéneos que conforme nuestro corpus y ofrezca los datos necesarios y suficientes para demostrar una hipótesis de partida, es preciso recoger datos y recabar un corpus de información que dé los detalles suficientes para realizar teorías. En el caso de los medios digitales es complicado esa recogida de datos por las características propias del medio: la multimodalidad, multisimultaneidad, la participación de más de un interlocutor, la privacidad de las conversaciones, etcétera (Vela y Cantamutto, 2016). El resultado más evidente es que la investigación lingüística aún tiene muchos protocolos que inventar y muchos espacios que cubrir en el campo digital. Lo máximo que se podría observar con datos veraces serían las propias experiencias del investigador porque, en el caso de participantes ajenos al estudio, las muestras ofrecidas pueden ser fácilmente manipulables y no aportarían la misma información sacadas de contexto.

Como ya se ha mencionado anteriormente, en la comunicación no basta con conocer el sistema lingüístico de una lengua. Para que la comunicación sea eficaz hay que ser competente en todos los ámbitos de esa lengua: lingüísticos, pragmáticos, sociales, situacionales, geográficos y de comunicación no verbal. Para empezar a sentar las bases acerca de este tema, es importante leer la definición que hace Cestero Mancera de la comunicación no verbal: “alude a todos los signos y sistemas de signos no lingüísticos que comunican o se utilizan para comunicar. [...] se incluyen los hábitos y costumbres culturales...” (Cestero Mancera, 1999: 11).

Todos los estudios sobre comunicación no verbal parten de *The Expression of the Emotions in Man and Animals*, de Ch. Darwin (1872). Tras esta obra, no aparecen más estudios hasta mediados del siglo XX, momento en que Sapir, referente de la lingüística estructural, habla de la importancia de los signos no verbales en la interacción social.

Poco después surge como disciplina, gracias a Birdwhistell y Hall (Cestero Mancera, 1999: 11-12). Una de las obras más influyentes en la actualidad, sobre este tema, es la de F. Poyatos, de 1994.

A lo largo de todas las investigaciones en este campo del estudio de la comunicación no verbal ha habido muchas lagunas. Afortunadamente, los avances no han parado desde que Cestero Mancera dijera que “la investigación sobre la comunicación no verbal aún está en la fase de identificación, descripción y clasificación.” (1999: 13). Lo que siempre ha estado claro es que los seres humanos se comunican de forma verbal y no verbal, conjuntamente. Por lo tanto, uno de los objetivos de este trabajo es recoger un listado de recursos no verbales, basados en imágenes, gestos, expresiones faciales, a través de realia digitales que se utilizan en las interacciones escritas como expresión de la oralidad conversacional.

Por otro lado, hay dos formas de comunicar sin oralidad: consciente e inconscientemente. Lo más habitual es que predomine esta última forma, sobre todo si se tiene en cuenta que los signos culturales no pueden ocultarse y, por la misma razón, son más informativos que cualquier signo emitido de forma consciente. Cada persona se expresa gracias a unos patrones culturales, por ejemplo: la puntualidad en una cita, la proximidad al hablar con otra persona, el contacto o la falta del mismo... (Poyatos, 2017: 17). Esto tiene que ver con otros términos importantes en el estudio de la comunicación no verbal: la proxémica y la cronémica.

Los signos verbales y los no verbales se pueden usar juntos o separados para la comunicación. Se considera imposible comunicar únicamente con signos verbales. Hay que tener en cuenta que, incluso, la ausencia aparente de signos no verbales comunica. Sí se puede, en cambio, comunicar exclusivamente de forma no verbal, pero es una comunicación básicamente funcional (saludar, presentar, felicitar, agradecer, prometer...) (Cestero Mancera, 1999: 18). Aunque no deje de ser una comunicación funcional, de igual forma es interpersonal, es decir, se establece una relación entre las personas. La gran importancia de esta característica en el lenguaje no hablado ha llevado a las nuevas tecnologías a incorporar “cambios en el diseño de las aplicaciones [de manera que] se hayan orientado a marcar la presencia del interlocutor en el intercambio [comunicativo]” (Cantamutto y Vela, 2021: 14).

### 2.3 La comunicación no verbal en medios digitales

Para abordar el objetivo de estudiar los recursos realia no verbales en las interacciones digitales es necesario acercarse al análisis de la conversación en medios digitales, es decir, al análisis del lenguaje virtual. Este tipo de lenguaje, dependiendo de quién lo explique, puede ser considerado semejante al escrito, semejante al oral o una mezcla de ambos tipos. Se considera algo característico de la comunicación por vías digitales, en concreto por medios del tipo WhatsApp, el hecho de que la interacción escrita haya adquirido matices coloquiales, como si fueran conversaciones orales. Esto se puede explicar por características inherentes a este tipo de comunicación por mensajería, como la inmediatez (Cantamutto y Vela, 2021: 15). Por otro lado, se puede considerar que el lenguaje virtual está formado “por todo el conjunto de imágenes e iconos utilizados en las redes sociales con el fin de facilitar la comunicación entre los interlocutores” (Cantón Tébar, 2020: 14). Se pueden usar para que no haya malentendidos y para hacer más divertida la comunicación.

En los últimos tiempos se ha introducido una gran cantidad de lenguaje no verbal en las redes sociales. Esto se debe a la necesidad de los usuarios de poder mostrar expresividad en la comunicación (Cantamutto y Vela, 2021: 16), necesidad básica de los seres humanos. Es por esto que se puede hablar de imágenes, memes, emoticonos, vídeos, gift, etc. Crystal (2001) dice que así se crea un lenguaje híbrido llamado *ciberhabla*. Se ha hecho imprescindible en los últimos tiempos que el profesorado se acerque a las nuevas tecnologías debido a las mayores ventajas de comunicación con el alumnado y a que su uso comunicativo es casi más abundante que la habitual comunicación verbal. Además, cada vez en mayor medida, se hace patente el incremento del uso de los signos no verbales digitales, principal objeto de estudio de este trabajo, para la enseñanza de las lenguas, lo que convierte al conjunto de realia “objetos reales que se usan en el aula como ejemplos o ayudas didácticas para la enseñanza” (Richards, Platt y Platt, 1992. En Álvarez Mennuto, 2012: 13), en este trabajo nos referimos a los emoticonos, emojis, memes, gifs, stickers...o, como los llaman Cantamutto y Vela (2021: 17), “recursos tipográficos de naturaleza multimodal”, en elementos necesarios para llevar a las aulas de ELE.

Según Cantón Tébar (2020: 7) “la Real Academia Española, en el *Diccionario de la Lengua Española* únicamente recoge el término “emoticono” al que define como “representación facial que se utiliza en mensajes electrónicos para aludir al estado de ánimo del remitente”. Es una definición demasiado amplia. No matiza que, en muchos

casos no alude exclusivamente al estado de ánimo, sino que simplemente se puede utilizar, entre otras cosas, para describir una acción. Scott Fahlman es el creador de los “emoticonos” (del inglés *emotion* e *icon*, como emoción e icono), en 1982. Del japonés viene la palabra *emoji* (*e* (imagen) más *moji* (carácter)) (Cantón Tébar, 2020: 7). Los emoticonos no son exactamente lo mismo que los *emojis*, aunque ambos se utilizan para hacer más rápida y dinámica la comunicación. Los emoticonos se crearon gracias a los dos puntos, el guion y el cierre del paréntesis, :-). Más adelante, se desarrollaron para que fueran más realistas y así surgieron los emojis, 😊.

Al principio, estos elementos no verbales solo se estudiaron desde un punto de vista social porque se pensaba que esa era su función principal. Esto fue cambiando a medida que fueron apareciendo estudios que pretendían desmentir esta idea. Sampietro (2016b: 274) realizó un estudio centrándose en el *emoji* del pulgar hacia arriba, para demostrar funciones que no fueran de ámbito exclusivamente social. En cuanto al uso que los usuarios hacen de estos elementos, están regulados por la edad. Las personas jóvenes empezaron a utilizarlos porque las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) empezaron con ellos. Aun así, los jóvenes hacen un uso más extenso y variado de ellos. Las personas mayores suelen usarlo más en sentido único y literal. También depende del sexo: se ha demostrado que las mujeres los utilizan en mayor medida que los hombres.

En este sentido, en relación al uso de los elementos no verbales en la interacción digital, ha surgido lo que se llama Comunicación Mediada por Ordenador (CMO), que ha causado un gran impacto social, no siempre positivo. Además, se ha expandido a otros ámbitos comunicativos: en la literatura (obras en las que se mencionan los *emojis* o reescritas con ellos), la industria audiovisual (cine, música, videojuegos), publicidad y política (Cantón Tébar, 2020: 24-26). El hecho de que se haya podido expandir a todos estos ámbitos ha sido por la capacidad, gracias a su modo de creación, de adaptarse a las diferentes plataformas digitales. Es decir, los *emojis* se han estandarizado de tal forma que pueden utilizarse en distintas aplicaciones, “aunque su visualización puede variar de una a otra” (Cantamutto y Vela, 2021: 25).

Por otro lado, las imágenes, los vídeos, los stickers y los gifs son elementos que también afectan al ámbito de la comunicación no verbal. Su uso en redes sociales tiene un valor similar al de los emoticonos. Pero todos ellos están avanzando para tener una función aún mayor que la de agilizar la comunicación. Debido a que las redes sociales

han alcanzado un alto grado de entretenimiento y sociabilidad, el uso de estos sistemas no verbales ha ayudado en ese auge (Cantón Tébar, 2020: 8).

Según Cantamutto y Vela, los stickers “son pequeñas imágenes acompañadas de una animación que las hace aumentar de tamaño” (2021: 28). A diferencia de los emojis, que aumentan su número por el llamado Consorcio de Unicode, encargado de estandarizar los caracteres de los emojis, los stickers pueden crearlos los usuarios que utilicen alguna de las aplicaciones digitales por las que se pueden enviar estos elementos no verbales. Esta característica puede resultar muy atractiva porque se pueden crear estos elementos multimodales con cualquier imagen, incluyendo las privadas de los consumidores.

Los gifs fueron creados en 1987, por Steve Wilhite, ingeniero de la compañía CompuServe. El nombre de estos elementos no verbales procede de las siglas Graphics Interchange Format (Portaltic, 2017), literalmente, formato de gráficos intercambiables. Lo que hizo crecer su popularidad fue su aspecto animado, la capacidad de representar un estado de ánimo o movimiento quínésico en unos pocos segundos. Esas reproducciones, en forma de bucle, dotan al emisor de una naturaleza más animada y creativa que simplemente escribiendo la información que quiere hacer llegar al receptor. Hasta hace unos años, los gifs eran uno de los elementos más utilizados por los usuarios en sus redes sociales, pero, en la actualidad, parece ser que su popularidad ha disminuido, como se podrá observar más adelante, en la encuesta que se ha realizado para la obtención de datos acerca del uso de elementos en las interacciones digitales.

Las redes sociales, junto con el uso de las marcas no verbales que se acaban de mencionar, crean una nueva forma de comunicación. Esta nueva manera de transmitir información llega, como es natural, con sus respectivos problemas. Surge así la llamada “brecha digital”, definida por Mora y Romero como la distancia que existe entre quien sabe utilizar la nueva forma de comunicación y la que no (Mora y Romero, 2017: 63). Otra posible definición es la diferencia entre quien sabe sacar partido de las nuevas tecnologías del que no sabe (Martínez, 2012).

Pérez Escudero (2019) introduce otra nueva forma de comunicación: WhatsApp, forma de comunicación instantánea gracias a las nuevas tecnologías. Al ser instantánea, es casi como una comunicación cara a cara, lo que le da un matiz de comunicación oral. Pero, lógicamente, también es escrita. Es, por tanto, un híbrido. Por el contrario, Yus (2001, 96), dice que es “un híbrido entre la estabilidad y formalidad de la letra impresa, por un lado, y la cualidad efímera e informal del habla, por otro”. Algunos autores dudan si esta forma de interacción es una comunicación. Briz (1995) dice que no lo es porque

en una conversación deben estar presentes los miembros que hablan y que deben ser capaces de intervenir a su antojo. Cestero también comparte esta opinión. (Pérez Escudero, 2019: 11-13). De cualquier modo, sea o no una forma de comunicación es evidente que el WhatsApp es la manera en la que se han transmitido en mayor medida los recursos tipográficos que se han estado mencionando anteriormente. Por lo tanto, es en esta red social en la que se basará el punto siguiente porque, gracias a ella, se ha obtenido la información en la que se apoya este trabajo, como se puede comprobar a continuación.

### 3. Enfoque práctico

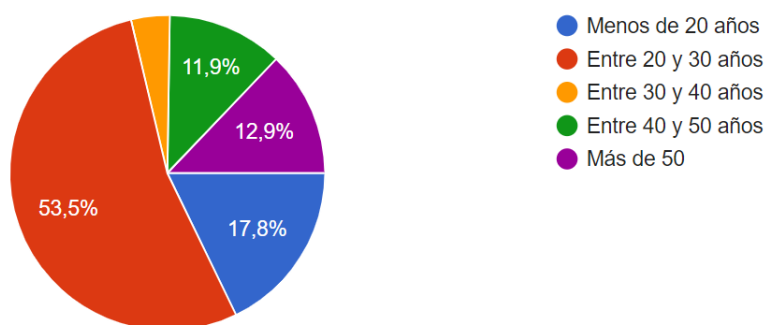
#### 3.1 La encuesta como herramienta de recogida de datos: los realia no verbales

Para hacer un corpus de realia, es decir, de elementos reales en interacciones digitales, se ha llevado a cabo una encuesta, realizada específicamente para obtener información para este trabajo. El principal motivo de hacer esta encuesta es conocer la opinión de un grupo de usuarios de redes sociales e interacciones digitales acerca del uso de elementos no verbales digitales, porque, en la parte práctica de este trabajo se va a llevar a cabo una aplicación práctica en la que se enseñe a un grupo hipotético de alumnos una muestra real de esos componentes no verbales, con el fin de comprobar la importancia que estos elementos suponen para las interacciones personales y el papel que juegan en la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera. En esta encuesta, realizada con la herramienta del paquete de Google Docs, introduje seis preguntas obligatorias, y, de esta manera, cada persona que hiciera el formulario no pudiera saltarse alguna pregunta, lo que cambiaría los porcentajes y los haría menos fiables en la recogida de datos. El cuestionario fue enviado mediante un enlace a la aplicación de mensajería WhatsApp, ya que puede proporcionar un mayor número de respuestas tanto por la rapidez como por la facilidad de la aplicación. El enlace enviado llegó, en principio, a cinco grupos. Estos grupos cuentan con un número de 23, 14, 15, 3 y 3 personas respectivamente. Además, pedí en cada grupo la posibilidad de que hicieran llegar el enlace de la encuesta a otras personas, con el propósito de que hubiera un mayor número de respuestas.

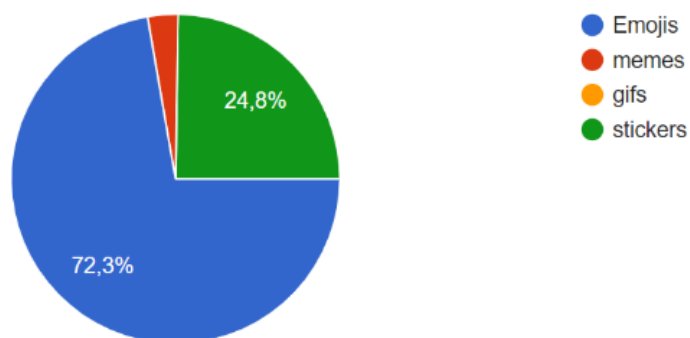
El formulario<sup>1</sup> fue respondido por un total de ciento una personas, de las cuales sesenta y cuatro son mujeres y treinta y siete, hombres, información que he podido extraer de la primera pregunta: *Selecciona tu género*. En cuanto al porcentaje de edad, la segunda pregunta *Selecciona tu franja de edad* se formuló de la siguiente manera: menos de veinte años, entre veinte y treinta, entre treinta y cuarenta, entre cuarenta y cincuenta y más de cincuenta. Como se puede observar a continuación, hay una clara mayoría de la franja de entre los veinte y los treinta años. El resultado es el siguiente:

---

<sup>1</sup> <https://docs.google.com/forms/d/1jDzcQRvhw5wfd8An2G8wa1-RlfHCzu5UcwboqRr0RZ8/edit>



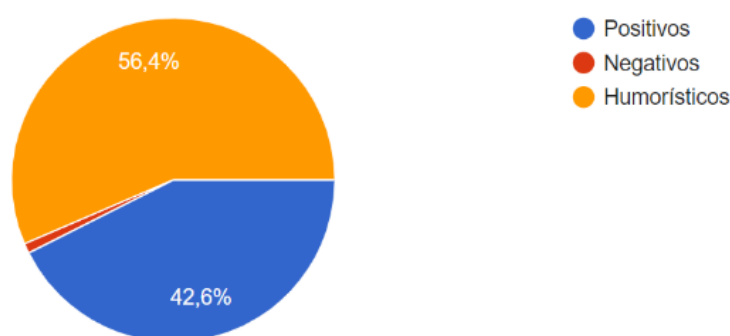
La tercera pregunta realizada, *¿Usas más emojis, memes, gifs o stickers?*, tiene como finalidad averiguar qué utilizan más los usuarios en redes sociales: emojis, memes, gifs o stickers. El 72,3%, es decir, setenta y tres personas contestaron que lo que más utilizan son los emojis; un 24,8% utiliza stickers y un pequeño 3%, memes. Para aportar un entendimiento más visual, se adjunta el gráfico que representa estos porcentajes a continuación:



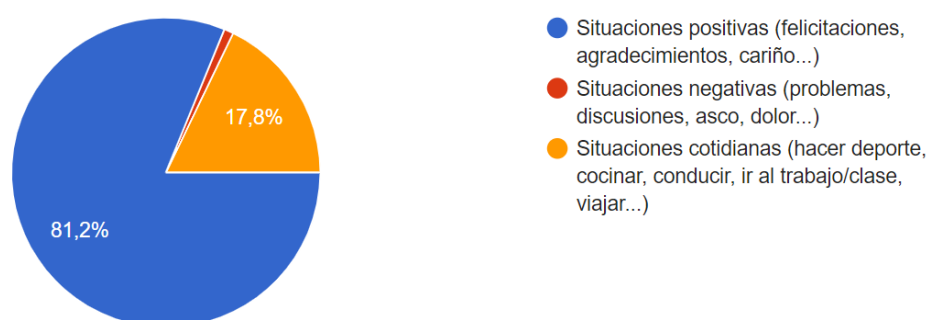
Es significativo que ningún usuario haya seleccionado los gifs. En un estudio más profundo podría averiguarse si este hecho responde a que ocupa más espacio en el teléfono móvil, ya que en parte es un vídeo, a la lentitud de carga del contenido o, simplemente, que ha pasado de moda.



La cuarta pregunta, *¿Piensas que utilizas más gifs, emojis, memes, stickers o similares que sean positivos, negativos o humorísticos?*, cuestiona el hecho de utilizar realia para situaciones positivas, negativas o humorísticas. Las respuestas fueron casi igualadas. Aunque las situaciones humorísticas llevaron una pequeña ventaja (56,4%), las positivas obtuvieron un 42,6% y, el 1% restante, fue para las situaciones negativas. A continuación, se muestra el resumen de la pregunta en forma de gráfico:



Con la quinta pregunta, se confirmó que las personas que respondieron a este formulario no utilizan elementos no verbales en sus aplicaciones digitales para situaciones negativas. Esta pregunta fue: *¿En qué situaciones utilizas gifs, emojis, memes, stickers o similares?*



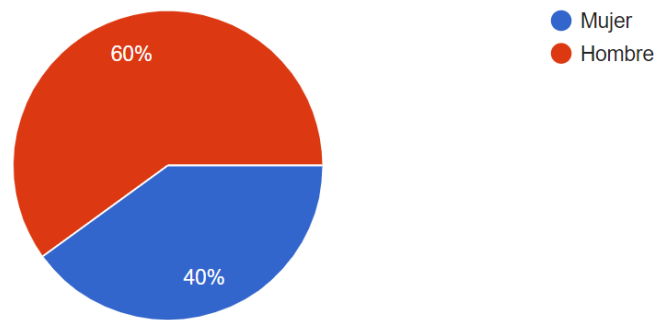
Como ya se ha visto en el gráfico, las respuestas a elegir eran tres: situaciones positivas, negativas o cotidianas, es decir, hacer deporte, conducir, cocinar, ir al trabajo... Ochenta y dos personas respondieron que utilizan realia en situaciones positivas y una única persona seleccionó las negativas. Evaluando de forma individual a esta persona,

que eligió la franja de edad entre los veinte y los treinta años y el género masculino, se podría suponer que prefiere no redactar los momentos negativos de su vida, bien para quitarlos importancia, bien porque es de carácter reservado, por lo tanto, elige utilizar realia para dar a entender este tipo de emociones. También es posible que, en relación a las situaciones cotidianas y positivas, utilice audios o llamadas telefónicas y, debido a esto, no haya marcado estas casillas en el cuestionario. El resto, dieciocho personas, opina que utiliza elementos no verbales para los momentos habituales del día a día.

Por otro lado, analizando las respuestas de los usuarios de forma individual, comprobando de una forma más detallada cada respuesta en función del sexo de la persona, se puede determinar que las mujeres utilizan más realia para situaciones positivas que los hombres. De las cincuenta y seis mujeres que hicieron el formulario, ninguna respondió que utilizaría elementos no verbales para situaciones negativas y, únicamente ocho mujeres, seleccionaron que los utilizarían para situaciones cotidianas. En los datos masculinos, la situación cambia. Al igual que en el caso femenino, hay 8 personas, de treinta y seis que hicieron el cuestionario, que utilizan realia para situaciones cotidianas, la diferencia es que son 20 personas menos, con lo cual, el porcentaje de situaciones cotidianas empleadas por personas masculinas es mucho mayor.

En lo referente al tipo de realia que utilizan estos usuarios según el género, es destacable mencionar que los datos proporcionados por los informantes masculinos tienen mayor porcentaje en cuanto al uso de stickers (casi la mitad de ellos respondió que usa estos frente a los emojis). Los datos femeninos exponen que únicamente ocho mujeres utilizan más los stickers que los emojis. Por lo tanto, pese a que los emojis son los elementos más utilizados, los hombres emplean en mayor medida los stickers que las mujeres. Con estos datos se podría llegar a la conclusión de que las mujeres utilizan más los emojis que los hombres, aunque, para afirmarlo de una manera más sólida, sería conveniente realizar un estudio más profundo y elaborar otras encuestas más detalladas para obtener información más específica sobre el tema.

Este es el gráfico que muestra el porcentaje de las mujeres que usan stickers frente a los hombres que utilizan estos elementos multimodales:



Prestando atención a otra temática diferente de la encuesta, se puede observar que, en el uso específico de emojis, en los datos femeninos abundan más los elementos afectuosos que en los datos masculinos. Estos datos se conocen porque, en una de las preguntas de la encuesta, se preguntaba por los cinco emojis más utilizados por los usuarios. Las personas que respondieron con emojis del tipo , , , ..., eran, en su mayoría, personas que habían marcado “femenino” al principio de la encuesta. Por ejemplo, de los usuarios que seleccionaron como uno de los emojis que más utilizaban, seis fueron hombres y veintiuno, mujeres. En cuanto a este emoji: , de cuarenta personas que lo utilizaron, sólo nueve eran hombres. Esto puede ser debido a varios factores, entre los que se puede mencionar que el sexo masculino, bien por apariencias bien por su naturaleza, es menos dado a expresar sentimientos de carácter amoroso; también podría deberse a que prefieren demostrar un sentimiento afectuoso en persona; que prefieren expresarlo por escrito, etc. Todos estos datos, y el análisis que se efectúa, servirán a la hora de implementar una aplicación práctica de estos realia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE.

En general, hay unos cuantos emojis que destacan por ser los más utilizados por los usuarios que hicieron la encuesta. Son los siguientes:

- / → 65 personas
- → 40 personas
- / → 31 personas
- → 27 personas
- → 16 personas
- / → 15 personas

- 🙌 → 7 personas
- 😞 → 6 personas

### 3.2 Corpus de realia

La encuesta anterior sirve de base para la creación del corpus de emojis, stickers y memes. Además, se incorporan los datos obtenidos de la misma para la creación tanto del corpus como de su clasificación y, por último, de las actividades didácticas. Los resultados de la encuesta ponen de manifiesto su abundante uso, el tipo de elementos que más se usan, el valor semántico-funcional que poseen y el componente afectivo, interactivo y social que les confieren los usuarios. Gracias a la recogida de estos datos en la encuesta, podemos establecer mucho mejor el corpus. Para llevar a cabo este inventario de forma ordenada, se va a proceder a la división y categorización de estos recursos tipográficos de naturaleza multimodal.

#### 3.2.1 Emojis












Para empezar, se van a mostrar una serie de emojis que, según la sexta y última pregunta de la encuesta realizada (*¿Qué emojis utilizas más? Escribe cinco*), son los más utilizados por más de cien usuarios de la aplicación de mensajería WhatsApp. Estas representaciones no verbales están clasificadas de acuerdo a las funciones comunicativas del Plan Curricular del Instituto Cervantes (2006). Es necesario mencionar que habrá algunos casos en los que un elemento no verbal pueda adscribirse a más de un tipo. Por otro lado, el apartado de la tabla llamado “significado del emoji” intenta ser lo más objetivo posible y, su descripción, se basa en la experiencia del uso porque la interpretación de los emojis “se genera en contexto” (Cantamutto y Vela, 2021: 31).

La división es la siguiente:

- a) Función comunicativa: expresar opiniones, actitudes y conocimientos

Emojis que pueden mostrar una valoración, aprobación, desaprobación, acuerdo, certeza o falta de certeza, conocimiento o desconocimiento, posibilidad...

<b>Expresar opiniones, actitudes y conocimientos</b>	
<b>Dar una opinión o mostrar una actitud</b>	<b>Significado del emoji</b>

 / 	<p>Expresa una sonrisa. Hay un sutil cambio de un tipo al otro. 😊 al tener los ojos “cerrados” aporta un matiz más dulce que 😄. Este emoji puede expresar aprobación.</p>
	<p>Esta sonrisa del revés puede mostrar alegría o todo lo contrario, sonrisa falsa.</p>
	<p>La cara que se muestra en este caso se podría decir que es angelical, por el halo en la cabeza. Se puede usar cuando se ha cometido un buen acto o para demostrar inocencia.</p>
	<p>Al igual que otros, esta señal puede usarse en modo real o irónico. Sirve para expresar que algo ha ido bien o mal.</p>
	<p>Emoji que representa que algo es perfecto tanto literal como irónicamente.</p>
	<p>Utilizado para expresar disgusto sobre algo.</p>
	<p>Los ojos suelen enviarse cuando se quiere expresar una actitud vigilante.</p>
<p><b>Expresar desacuerdo</b></p>	
	<p>Emoji usado para mostrar desdén por algo o alguien. Puede expresar desacuerdo.</p>
	<p>En este caso, se muestra a una persona llevándose la mano a la cara como una evidencia clara de desacuerdo o de mostrar la equivocación del otro.</p>
<p><b>Expresar falta de certeza</b></p>	
	<p>Esta representación de una persona encogiéndose de hombros muestra claramente el significado de no entender algo, es decir, desconocimiento o de mostrar impotencia.</p>















	Esta cara muestra el sentimiento de duda por llevarse los dedos a la boca en actitud de pensar. Al igual que el anterior emoji, puede utilizarse para expresar desconocimiento o escepticismo. Aunque también puede cumplir con la función de expresar que algo no se recuerda.
<b>Expresar impotencia</b>	
	Este emoji puede servir para varios casos. Por ejemplo, cuando algo no ha salido bien, pero tampoco es muy importante. También se puede utilizar cuando algo no es bueno, pero no se puede cambiar.
	Los ojos suelen enviarse cuando se quiere decir que se está atento. De igual modo, se pueden utilizar para mostrar que el emisor está a la expectativa de algo porque es su única posibilidad de posicionarse.
	Cara con mascarilla, probablemente utilizada por la situación actual. Se puede incluir en esta categoría porque la situación actual obliga a las personas a utilizarla.












Tabla número 1, de creación propia

b) Función comunicativa: expresar gustos, deseos y sentimientos

Dentro de esta función, se va a especificar su función en relación a la expresión del interés o de un estado de ánimo (alegría, satisfacción, aburrimiento, enfado, miedo, alivio, esperanza, sorpresa, vergüenza, arrepentimiento, admiración, afecto...). Como se comprobará a continuación, son mucho más abundantes los emoticonos que expresan sentimientos, que cualquier otra función comunicativa.

<b>Gustos, deseos y sentimientos</b>	<b>Significado del emoji</b>
<b>Expresar alegría y satisfacción</b>	

	<p>Utilizado para momentos divertidos en los que, oralmente el usuario se riera.</p>
	<p>Expresa una sonrisa. Hay un sutil cambio de un tipo al otro. 😊 al tener los ojos “cerrados” aporta un matiz más dulce que 😊.</p>
	<p>Esta sonrisa del revés puede mostrar alegría o todo lo contrario, sonrisa falsa.</p>
	<p>Este elemento no verbal, encuadrado en esta clasificación, muestra un sentimiento de felicidad.</p>
	<p>En este caso, este emoji representa la satisfacción de algo bien hecho.</p>
<p><b>Expresar afecto</b></p>	
	<p>Ambos emojis reflejan un sentimiento de afecto. La diferencia radica en que 😍 puede indicar que lo que está viendo le gusta, mientras que 😘 se envía cuando se siente esa emoción de forma más externa.</p>
	<p>Emoji usado para expresar un sentimiento amoroso.</p>
	<p>Se utiliza habitualmente para mandar un beso en las despedidas o felicitaciones. También sirve, evidentemente, para mostrar cariño a la persona a la que se envía este emoji.</p>
	<p>Este emoji sirve para enviar un beso, aunque, al ser unos labios, es probable que se use más de un modo romántico.</p>
<p><b>Expresar tristeza y aflicción</b></p>	
	<p>Cara triste, usado para situaciones de tristeza o arrepentimiento.</p>

	<p>Se puede utilizar de forma similar a 😏 pero al tener los ojos brillantes y mirando hacia arriba, tiene un significado extra de súplica.</p>
	<p>Esta cara llorando expresa tristeza profunda a la par que dramática.</p>
<p><b>Expresar placer y diversión</b></p>	
	<p>Estos tres emojis pueden utilizarse de modo similar para expresar burla, diversión o quitar hierro a algún mensaje que pudiera parecer serio.</p>
	<p>Este emoji que representa una cara “malvada” tanto en la sonrisa, los ojos e, incluso, por los cuernos se envía cuando se ha propuesto una diablura.</p>
	<p>La sonrisa de medio lado que muestra este emoji da a entender picardía o travesura.</p>
	<p>El guiño, como en la realidad, expresa coquetería o chulería.</p>
	<p>Cara que expresa el gusto por algo.</p>
<p><b>Expresar aversión</b></p>	
	<p>Esta cara representa claramente el gesto de náuseas o de estar a punto de vomitar.</p>
	<p>Utilizado para expresar disgusto sobre algo dicho por alguien.</p>
<p><b>Expresar vergüenza</b></p>	
	<p>Estos emojis suelen utilizarse como representación de vergüenza.</p>
	<p>Esta cara con una gota en la frente suele manifestar disculpa o cierta vergüenza por algo que bien el propio emisor o el receptor han causado.</p>
<p><b>Expresar sorpresa y extrañeza</b></p>	














	Emoji representativo de la sorpresa o el susto.
	Este emoji muestra una reacción de incredulidad o, incluso, terror ante algo o alguien. Se puede clasificar en este lugar o para expresar miedo, ansiedad o preocupación.
<b>Expresar miedo, ansiedad y preocupación</b>	
	Estas dos caras muestran malestar por algo o alguien.
<b>Expresar enfado e indignación</b>	
	Caras de enfado.  al estar en color rojo, muestra más enfado que  .
	Cara que muestra disgusto, decepción o desaprobación por alguien o algo.
<b>Expresar sorpresa y extrañeza</b>	
	Este emoji representa incredulidad o suspicacia.
<b>Expresar hartazgo</b>	
	Emoji usado para mostrar desdén o fastidio por algo o alguien.
<b>Expresar sensaciones físicas</b>	
	Este emoji muestra la fuerza o el poder de hacer algo o de vencer a alguien.
	Esta cara representa claramente el gesto de náuseas o de estar a punto de vomitar.

Tabla número 2, de creación propia

c) Función comunicativa: influir en el interlocutor

La última división que se va a presentar trata de las funciones comunicativas basadas en la influencia que el emisor hace, o pretende hacer, en el interlocutor.







Influir en el interlocutor	Significado del emoji
<b>Rogar</b>	
	En esta clasificación, este elemento no verbal representa la súplica. De modo que, al enviarlo, se intentaría influir en el interlocutor.
	Las dos manos juntas, en actitud de rezo o súplica, muestran claramente una petición.
<b>Animar</b>	
	Los aplausos pueden enviarse como celebración real o irónica.
	Emoji que representa la fiesta.





Tabla número 3, de creación propia

### 3.2.2 Stickers




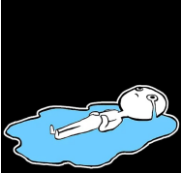



A continuación, se va a presentar un corpus de treinta y cuatro stickers, como elementos no verbales utilizados en redes sociales, de forma similar a lo recientemente expuesto en el formato emoji. Este corpus ha sido obtenido gracias a conversaciones personales mantenidas por la aplicación WhatsApp. En concreto, se han obtenido gracias a grupos de la aplicación mencionada porque puede suponer que, gracias a este factor, la tipología de stickers sea más variada. Las elecciones de estos elementos han seguido el pensamiento de mostrar variedad, puesto que expresan emociones como la incomodidad, el desdén, la diversión, la preocupación, la alegría, la tristeza, etcétera, y también porque es probable que, exponiéndolos con ejemplos, en la hipotética clase a la que va dirigida la aplicación práctica, sean comprensibles por los estudiantes.

Sticker	Significado
	Este sticker suele enviarse, como está escrito en el propio elemento no verbal, para dar a entender, de forma jocosa, que lo dicho por un interlocutor no ha tenido

	<p>gracia o no hay más que añadir a lo ya mencionado.</p>
	<p>Tiene una función similar al sticker anterior.</p>
	<p>La imagen representa, en lenguaje coloquial y divertido, el deseo del emisor, enmarcado en una caja de medicamentos, de hacer saber al receptor que está exagerando. <i>Manin</i> quiere decir hermano. En lenguaje más formal sería: tranquilo hermano, este medicamento alivia el ego frágil y las actitudes defensivas.</p>
	<p>Este sticker, que presenta un pequeño movimiento, muestra a un perro moviendo la cabeza al ritmo de una fiesta.</p>
	<p>Al igual que el sticker anterior, en este caso también hay un movimiento que representa un ambiente festivo.</p>
	<p>En este caso, se debe entender la ironía de la frase “estoy bien” porque es evidente que no es verdad.</p>
	<p>Este sticker se puede enviar en un momento en que la conversación entre los interlocutores haya derivado en algo excesivo, por el motivo que sea.</p>

	<p>En este caso, un usuario puede enviar este sticker para mostrar sorpresa por alguien o algo.</p>
	<p>Este elemento no verbal representa la inocencia tanto literal como irónicamente.</p>
	<p>Esta imagen, muy usada en las redes sociales, puede ser enviada para expresar desesperación o impaciencia.</p>
	<p>El siguiente sticker se puede mandar cuando el emisor está cansado de alguien, enfadado o considera que lo dicho por el interlocutor no es de su agrado.</p>
	<p>Esta imagen muestra la impotencia del emisor ante algo o alguien. También puede mandarse con el significado de aceptar una culpa o un error.</p>
	<p>Imagen que puede ser enviada para expresar una leve condolencia por algo, mediante el dicho “cachis en la mar”, del personaje de cómic Súperlópez. La gracia reside en que hay dos cachis o katxis (bebida alcohólica que está apocopada de <i>casi un litro</i>) en el dibujo de unas olas del mar.</p>
	<p>Sticker que se suele enviar en un grupo de WhatsApp, porque el emisor quiere que otra persona vea esta imagen en relación</p>

	al tema de conversación con el interlocutor.
	Esta mezcla de inglés y español dice literalmente “a llorar a la llorería”. Muestra la indiferencia del emisor ante las quejas de alguien.
	El error en el datáfono pretende demostrar que se comprende que alguien ha puesto una excusa evidente al emisor del sticker.
	Este sticker se suele enviar cuando un miembro de la conversación ha eliminado un comentario.
	Al igual que la imagen anterior, este sticker se envía cuando algún miembro de la conversación ha borrado un comentario.
	Esta imagen se puede enviar cuando se ha notificado una mala situación, pero se quiere quitar hierro al asunto.
	En este caso, se pretende mostrar un sentimiento de espera o expectación ante algo.
	En un tono divertido, se envía este sticker para decir que se está triste: “modo triste activado”.
	Sticker que representa la impotencia o la irritación porque el emisor sabía que algo iba a terminar mal o porque su interlocutor lo desespera.

	<p>Imagen que puede servir para expresar, con exageración, una emoción negativa.</p>
	<p>La imagen de un cúter, al que se le ha dotado de animación, juega con las palabras “repercute” y “cúter” para crear una broma.</p>
	<p>Esta imagen muestra claramente una risa “malvada” ante un hecho o dicho con matices perversos, pero sin mucha importancia.</p>
	<p>Exageración de la pena o desgracias del emisor.</p>
	<p>Esta crítica contra un interlocutor significa que el emisor no está de acuerdo con lo dicho o simplemente porque está haciendo una broma. La gracia está en la entrega de las tijeras por el muñeco, para que “corte” lo que el receptor estaba diciendo.</p>
	<p>Al igual que el sticker anterior, en este caso se muestra un rollo de papel higiénico que representa que lo que ha dicho el interlocutor no tiene sentido o es erróneo y, por lo tanto, se considera “mierda”.</p>
	<p>En este caso, el emisor expresa la irritación o molestia ante algo que ha dicho o hecho su interlocutor.</p>

	<p>Esta imagen muestra enfado o rabia por lo que se suele enviar en situaciones en las que el emisor se encuentra molesto.</p>
	<p>Sticker que se puede enviar cuando un comentario es duro pero necesario.</p>
	<p>Este elemento no verbal se puede utilizar para un momento en que el emisor no quiera ser partícipe de algo y quiera mantenerse al margen. La gracia reside en que el pez que “dice” <i>yo no digo nada, soy un mero espectador</i>, es un ejemplar de mero.</p>
	<p>La imagen de este gato que parece estar a punto de llorar, pero mostrando el pulgar en un claro signo de “ok”, puede enviarse para decir que se está de acuerdo con algo, pero que, en realidad, no te hace feliz.</p>
	<p>En este caso, este sticker ha surgido por la pandemia que está viviendo actualmente la sociedad. A esta niña le han preguntado si es molesto llevar mascarilla al colegio, a lo que ella responde: <i>no pasa nada, es mejor eso que morirse</i>. Esto, sacado de contexto, puede enviarse para situaciones en las que se vive alguna molestia.</p>

Tabla número 4, de creación propia

Aunque la mayoría de estos stickers pueden ser comprendidos en otras culturas, en concreto en la cultura italiana, procedencia de la clase meta a la que se dirige la aplicación práctica posterior, es posible que haya algunos ejemplos que, por su carácter específico, no sea fácil que los estudiantes los comprendan. Puede ser el caso de los siguientes elementos no verbales:





En este caso, es probable que no se entienda si no se tiene la cultura española muy interiorizada. El sticker presenta la figura de un perro con un pañuelo en la cabeza que recuerda a una señora de edad avanzada, en un contexto rural. El sentido cómico es que existe el tópico de que las mujeres de los pueblos son muy curiosas y, por lo tanto, conocen los chismes del lugar. Este sticker muestra sorpresa por algún cotilleo, con la incorporación de las faltas de ortografía, que refuerza el pensamiento de esa “inculturalidad” que caracteriza esas zonas.



La expresión *mecachis en la mar* aparece en el Diccionario de la Real Academia Española (Real Academia Española, s.f., definición 1). Por ello, si leen esa entrada, junto con la explicación ofrecida en la cuarta tabla de este trabajo, es posible que los alumnos de la clase de ELE adquieran este dicho de memoria, conociendo su significado.









Este sticker puede tener más problemas porque la herramienta denominada *cúter* es probable que no esté en el diccionario de los alumnos. Pero, si el profesor les explica el significado de esa herramienta junto con el del verbo *repercutir*, no tiene por qué haber problemas de comprensión.





### 3.2.3 Memes

Para acabar con el listado de elementos no verbales que conforman los datos multimodales en los que se basa este trabajo, se va a presentar un pequeño repertorio lexicográfico original de dieciséis memes. Al igual que los stickers, los elementos no verbales que se presentan a continuación han sido recogidos gracias a comunicaciones personales a través de WhatsApp. La elección específica de este número de memes ha pretendido seguir un poco la diversidad (se muestran sentimientos positivos, negativos, de sorpresa, aburrimiento, miedo...), pero también la esencia de que este tipo de imágenes está en su comicidad.

Meme	Significado
------	-------------



	<p>Meme que puede representar la sorpresa o la impresión a causa de alguien o algo.</p>
	<p>Esta imagen muestra una cara de irritación, desdén o hartazgo ante algo que ha podido pasar o ante algún comentario que haya podido ver.</p>
	<p>Este meme es cómico por cómo está representado su significado, por el juego de palabras: una persona entre el trigo, significa que el emisor está intrigado, o al menos es lo que quiere hacer pensar.</p>
	<p>Este meme puede mandarse para hacer burla en una red social o una aplicación de mensajería. Se puede entender este significado por el gesto de la boca del muñeco.</p>
	<p>En este caso, se puede enviar este elemento no verbal para dejar clara constancia de sorpresa o, podría decirse, locura por algo que se ha visto o como reacción a algo que esté ocurriendo.</p>
	<p>Este meme significa lo que representa, sacar la lengua a alguien para expresar burla o mostrar que no se está de acuerdo con lo que el interlocutor ha dicho.</p>

	<p>En este caso, se puede enviar esta imagen para mostrar irritación, por ejemplo, porque el receptor no entiende algo que se le está diciendo. Literalmente pone en el meme: <i>Idiotas. Estoy rodeada de idiotas.</i></p>
	<p>Este meme se puede enviar para hacer saber al interlocutor que no tienes nada que decir, normalmente porque lo que ha dicho él ha sido “suficiente” en sentido negativo.</p>
	<p><i>Estoy muerto por dentro</i>, esta frase, junto con la expresión de la persona de este meme, pretende mostrar la apatía o el aburrimiento del emisor.</p>
	<p>Este meme puede enviarse para un momento de pánico, de ansiedad o de emoción por algo que va a pasar en un futuro cercano.</p>
	<p>En este caso, esta imagen suele ir acompañada de algún texto concreto. Aunque lo que se muestra es claro: una mujer acusando a alguien mientras llora. La gracia está en que, en la imagen siguiente, hay un gato, con lo que parece que la mujer acusa al gato de algo.</p>
	<p>De la misma forma que el meme anterior, también se pueden introducir un espacio de texto concreto, dependiendo de para qué se quiere utilizar la imagen.</p>

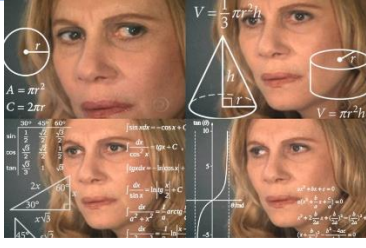



	<p>Este meme muestra la intención de intentar entender un problema o algo de lo que se está hablando.</p>
	<p>La siguiente imagen se puede enviar para apaciguar un conflicto. La comicidad del meme está en que las letras están puestas como si hablara una persona del sur de España, omitiendo la s final.</p>
	<p>Este meme muestra al rapero Drake en dos poses: no queriendo y queriendo aceptar algo. Normalmente se suele poner una imagen al lado de cada pose, para negar una y aceptar otra.</p>
	<p>Se puede enviar este meme para situaciones en las que, de forma divertida, se acepta algo que, en realidad, no te gusta o te supone un problema.</p>

Tabla 5, de creación propia



## **4. Comunicación no verbal en el aula de ELE**

### **4.1 Aplicación práctica al aula de ELE**

#### **4.1.1 Contexto de la clase meta**

El hipotético entorno en el que se van a trabajar los elementos no verbales estudiados es el de una clase impartida en el Centro de Idiomas de la Universidad de Valladolid. El grupo en cuestión que compone la clase está formado por quince alumnos de origen italiano. Las edades de estos estudiantes están comprendidas entre los veinte y los treinta años.

En cuanto a su nivel de español, la clase tiene una media de un B2. Estos alumnos han accedido al Centro de Idiomas para reforzar su nivel de español mientras asisten al curso de Erasmus en sus respectivas carreras, es decir, un contexto de inmersión lingüística y cultural.

Para llevar a cabo el aprendizaje, se va a contar con un total de cuatro sesiones, es decir, días, cuya duración es de dos horas.

#### **4.1.2 Metodología**

Lo principal que hay que decir acerca de la metodología que se va a emplear en la aplicación didáctica, para una clase meta concreta, es que es una metodología comunicativa. Esto quiere decir que el objetivo principal que defiende es que la interacción es la mejor forma de aprendizaje. Por otro lado, esta metodología coloca al alumno como centro de la enseñanza, es decir, en todo momento se tienen en cuenta sus circunstancias y necesidades. Por lo tanto, las actividades deben plantearse de manera que se fomente la comunicación entre alumnos o entre el alumno y el profesor. De esta forma, se pueden observar mejor los errores cometidos y es más fácil poner solución en el momento, para que no se vayan acumulando a medida que el estudiante progresa.

El procedimiento con el que se pretende que los alumnos alcancen el dominio del nivel al que se exponen es cualitativo, es decir, se llevará a cabo un enfoque inductivo, con el que se prestará atención a los estudiantes para trabajar de la manera más efectiva según sus necesidades y se enseñará a extraer reglas de las observaciones que presenciaron; se tendrá en cuenta el entorno, es decir, el contexto en que se desarrolla la enseñanza; el discurso del profesor podrá ir cambiando, lo que quiere decir que aceptará las propuestas, ideas y dudas de sus estudiantes, por lo que, aun teniendo como base la programación

educativa del profesor, este será flexible a la hora de impartir los contenidos para poder ajustarse a lo que los alumnos requieren.

Belío-Apaolaza (2021: 5) recomienda desarrollar una competencia cognitiva, perfectamente compatible con la metodología comunicativa ya que aboga por una enseñanza adecuada al alumno; afectiva y “comportamental, donde se produce el contacto intercultural [...], y se evidencia una adaptación de la conducta a la situación y contexto.” Esta opinión de Belío-Apaolaza entronca directamente con la propuesta de aplicación práctica que se elabora a continuación.

### 4.1.3 Actividades

En este apartado se va a presentar una secuencia didáctica para que desarrolle, este grupo de alumnos en particular, la capacidad de examinar los elementos no verbales seleccionados y sepan reconocerlos en el momento de integración en la cultura meta. Antes de mostrar los ejercicios, se va a presentar una tabla que recoja, divididos en sesiones, los mismos, junto con el objetivo que se quiere desarrollar, la duración de la actividad (incluyendo la explicación y la corrección), las destrezas que se van a practicar y el material que se requiere. Después se va a seguir el siguiente proceso: presentar la actividad, como si la leyeran los propios alumnos; explicar el objetivo que se pretende conseguir con su realización; argumentar las destrezas que se van a desarrollar; marcar el tiempo que puede durar la actividad, teniendo en cuenta la explicación del profesor; y enumerar los materiales que se requieren para llevarla a cabo, si es preciso contar con elementos que no suele haber en un aula o no.

Actividad	Objetivo	Duración	Destreza	Material
<b><u>Sesión 1</u></b>				
1	Valorar si los conocimientos acerca de los emojis son los mismos que en la lengua materna de los alumnos.	Explicación: 5' Realización: 15'-20' Corrección: 10'	Expresión escrita. Expresión y comprensión oral (en la corrección).	Ninguno adicional.

2	<p>Evaluar la cantidad de léxico de los alumnos.</p> <p>Comparar los resultados del ejercicio con los de la encuesta.</p>	<p>Explicación: 5'</p> <p>Realización: 10'-15'</p> <p>Corrección: 10'</p>	<p>Uso del léxico.</p> <p>Expresión oral.</p> <p>Comprensión auditiva.</p>	Ninguno adicional.
3	<p>Valorar la capacidad de comprender una conversación coloquial y poder relacionarla con la imagen adecuada.</p>	<p>Explicación: 5'</p> <p>Realización: 20'</p> <p>Corrección: 10'-15'</p>	<p>Comprensión lectora.</p>	Ninguno adicional.
<b><u>Sesión 2</u></b>				
4	<p>Observar la aptitud del alumno de trabajar con los compañeros.</p> <p>Ver la capacidad creativa.</p> <p>Valorar la expresión oral de sus propias creaciones.</p>	<p>Explicación: 5'</p> <p>Realización: 30'</p> <p>Corrección: 15'</p>	<p>Expresión escrita.</p> <p>Expresión oral.</p> <p>Comprensión auditiva.</p> <p>Pragmático-discursiva.</p>	Ninguno adicional.

5	Observar el nivel transcultural de los alumnos e involucrarlos en la cultura del país.	Explicación: 10' Realización: 10' Corrección y debate: 15'-20'	Comprensión auditiva. Expresión oral.	Ninguno adicional.
<b><u>Sesión 3</u></b>				
6	Ver la capacidad de trabajar en equipo. Valorar la creación y redacción por escrito, siguiendo un hilo argumentativo coherente.	Explicación: 5' Realización: 20'-25' Corrección: 15'-20'	Expresión escrita. Comprensión auditiva. Expresión oral. Pragmático-discursiva.	Ninguno adicional.
7	Aprender obras literarias clásicas españolas.	Explicación: 5' Realización: 25'-30' Corrección: 10'	Comprensión lectora. Expresión escrita.	TIC (Tecnologías de Información y Comunicación)
<b><u>Sesión 4</u></b>				
8	El juego de la oca <sup>2</sup> ayudará a los estudiantes a practicar la lengua meta mediante descripciones	Explicación: 5'-10' Realización: 45'-50'	Expresión oral. Comprensión auditiva.	TIC

<sup>2</sup> Juego elaborado íntegramente de forma propia con la aplicación digital Genial.ly, en el cual se integran, de forma global, numerosas actividades y tipos de realia digitales.



	de situaciones, ajustadas al meme o sticker en cuestión.			
9	Observar las semejanzas y diferencias entre la cultura materna y la cultura meta.	Explicación: 5' Realización: 20' Corrección: 5'-10'	Expresión escrita. Expresión oral.	Ninguno adicional.
10	Recoger las sensaciones finales de los estudiantes y poder recabar datos acerca de la fiabilidad de las actividades realizadas.	Explicación: 5' Realización: 10'-15' Corrección: el profesor recoge la hoja con las respuestas.	Expresión escrita.	Ninguno adicional.

### **Actividad 1**

Escribe una oración con cada uno de estos emojis.



En esta primera actividad, se da inicio a la práctica directa con los emojis. De esta manera, el profesor verá, teniendo en cuenta los emojis más utilizados en español, según la encuesta realizada en esta investigación, las diferencias que puedan existir entre las consideraciones que tiene el grupo de italianos de la clase meta, con el grupo de españoles que realizó la encuesta. En este caso, se va a desarrollar la competencia de la expresión escrita. Por lo tanto, no se requieren materiales adicionales a los que habitualmente

existen en el aula. La aproximación temporal que requiere este ejercicio es de una media hora. Es conveniente que esta actividad se realice individualmente.

### Actividad 2




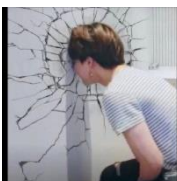
¿Qué emoción crees que expresan los siguientes emojis? Escribe una o dos palabras.

- 🤨: \_\_\_\_\_
- 😬: \_\_\_\_\_
- 😊: \_\_\_\_\_
- 🙈: \_\_\_\_\_
- 😈: \_\_\_\_\_
- 😄: \_\_\_\_\_
- 😏: \_\_\_\_\_
- 🙄: \_\_\_\_\_
- 😐: \_\_\_\_\_

Esta segunda actividad sigue el mismo objetivo que la actividad anterior, pero la completa porque se han añadido más emojis, con lo que, tras las respuestas de los alumnos, se podrán ver más diferencias en cuanto a su uso. Para hacer más completa la actividad, que trabaja la expresión escrita, más concretamente el vocabulario, se podrían discutir los resultados en voz alta, practicando la expresión y comprensión orales, ya que pueden existir distintas opiniones, incluso entre los hablantes de la misma lengua. El tiempo que puede durar es de 30 minutos.

### Actividad 3

Relaciona, de forma oral, los siguientes stickers con las intervenciones que se presentan a continuación. Argumenta con tus compañeros las respuestas.

- a)  b)  c)  d) 

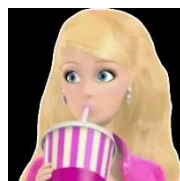
e)



f)



g)



h)



- 1- A) Piensa lo que te he dicho, ¡por favor!  
B) Ya lo he pensado, pero no me vas a convencer.  
A) [Sticker]
- 2- A) ¡Pero es que eres tonto!  
B) ¡No me digas esas cosas! ¡Tú sí que eres tonto!  
C) [Sticker]
- 3- A) Vamos a ver, si no te pones a estudiar, no vas a sacar nunca la carrera por muy listo que seas.  
B) [Sticker]
- 4- A) ¡Rápido! Vamos a esconderle el móvil ahora que no mira.  
B) [Sticker]
- 5- A) Me han contado un chiste buenísimo.  
B) Cuenta, cuenta...  
A) “-Niño, sal del coche y mira si funciona el intermitente.  
-Ahora sí, ahora no, ahora sí, ahora no, ahora sí, ahora no...”  
B) [Sticker]
- 6- A) ¡Cariño! ¿Has limpiado tú todo esto?  
B) [Sticker]
- 7- A) Tenemos tres exámenes el lunes, una presentación el martes, una charla muy importante el miércoles, otros dos exámenes el jueves... [Sticker]
- 8- A) ¿Vas a venir al viaje de la próxima semana?  
B) No, es que tengo que llevar a mi perro a la peluquería.  
A) [Sticker]

El objetivo de la tercera actividad es que los alumnos asimilen de tal forma los elementos no verbales, usados en lengua española, que puedan introducirlos en una secuencia comunicativa. Este ejercicio, que puede plantearse, realizarse y corregirse en 40 minutos, desarrolla la comprensión lectora y no requiere materiales extras para su ejecución.

### **Actividad 4**

Siguiendo el ejemplo del ejercicio anterior, escribe, por parejas, intervenciones para los siguientes stickers.



---

---

---



---

---

---



---

---

---



---

---

---



---

---

---

El objetivo que se plantea en esta cuarta actividad es comprobar la fluidez y originalidad escrita de los alumnos. Además, dado que es un ejercicio en parejas, deberán ponerse de acuerdo para decidir lo que quieren transmitir. En este caso, gracias a trabajar en parejas, los estudiantes serán más conscientes de sus errores al poder compararse con otra persona que tiene un nivel semejante al suyo. Es decir, se podrán dar cuenta de sus limitaciones e, incluso, de sus conocimientos al compartirlos y compararlos con los del compañero.

El tiempo que puede durar la realización y corrección de este ejercicio es de entre 50 minutos y 1 hora. Es conveniente que lo hagan en clase para que el profesor pueda ayudar con las dudas y transmitir las a los demás, ya que, si lo hacen en casa, pueden utilizar medios digitales o ayuda de terceras personas, lo que perjudicaría el aprendizaje.

### **Actividad 5**

Recogiendo los stickers de las actividades 3 y 4, ¿piensas que en tu país podrías utilizarlos y se entenderían?

Este ejercicio valora, por encima de otros objetivos, el nivel transcultural que tienen los alumnos, es decir, la disposición de ir abandonando la totalidad de influencia de su propia cultura para adquirir la de la lengua meta que están adquiriendo. Este ejercicio es muy importante para alumnos extranjeros porque, poniendo ejemplos y, en el futuro, llevándolos a la práctica gracias a esta enseñanza, van a ir progresando en la asimilación no sólo de la lengua que estudian, sino también de la cultura de la que procede ese idioma.

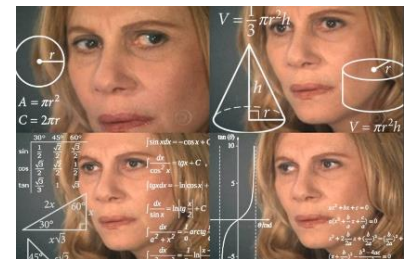
El tiempo que puede llevar trabajar esta actividad es de 40 minutos. No es un problema que se alargue esta duración porque en el debate en que puede derivar su

corrección está el aprendizaje que puede llevar al alumno a asimilar la cultura del país en el que reside. Durante este tiempo se van a desarrollar las destrezas de la comprensión auditiva y la expresión oral.

### Actividad 6

Con la clase dividida en tres equipos, cada uno de ellos debe componer una historia utilizando la siguiente secuencia de memes. Pueden disponer en ellos en el orden que se prefiera. A continuación, deberán contar la historia a sus compañeros y enseñar el meme en el momento oportuno de su argumento.

#### 1. Grupo:



#### 2. Grupo:












#### 3. Grupo:



Esta actividad tiene como finalidad que el alumno practique la expresión escrita y sepa argumentar de una forma un poco más restrictiva para poder guardar una coherencia según los memes que le hayan asignado. Como se explica en el ejercicio, después de realizar la escritura, deberán narrar la historia a sus compañeros, por lo que, además de ejercitar la expresión escrita, también practicarán la expresión oral y la comprensión auditiva. La duración total de la actividad será de 45 o 50 minutos.

### **Actividad 7**

Relaciona la secuencia de emojis con el título del libro que corresponde. Después, busca y escribe un resumen del argumento de cada una de ellas.

- |  |   |
|--|---|
| 1.    | a. <i>La colmena</i> , Miguel Delibes.                        |
| 2.    | b. <i>La vida es sueño</i> , Calderón de la Barca.            |
| 3.   | c. <i>El lazarillo de Tormes</i> , Anónimo.                   |
| 4.  | d. <i>La Celestina</i> , Fernando de Rojas.                   |
| 5.  | e. <i>Cinco horas con Mario</i> , Miguel Delibes.             |
| 6.  | f. <i>Don Quijote de la Mancha</i> , Miguel de Cervantes.     |
| 7.  | g. <i>Fuenteovejuna</i> , Lope de Vega.                       |
| 8.  | h. <i>Diario de un poeta recién casado</i> , F. García Lorca. |
| 9.  | i. <i>Tres sombreros de copa</i> , Miguel Mihura.             |

La séptima actividad persigue el objetivo de acercar a los alumnos a algunas obras literarias clásicas de la lengua española. El hecho de formar el título de una obra con emojis puede hacer que el alumno retenga en su memoria ese ejemplar con mayor facilidad. Sería conveniente que los alumnos leyeran estas obras, de no haberlo hecho ya, además de poder nombrarlas por el título, como ejemplo de literatura española. Después, deberán utilizar medios digitales para buscar el argumento de cada una de las obras y resumirlo por escrito. Esta actividad puede durar una media de 40 o 45 minutos.

### **Actividad 8**

El juego de la oca. Formad cuatro grupos, haz click en el link, lee las instrucciones y empieza a jugar.<sup>3</sup>

<https://view.genial.ly/60b8e61e4067e10dc0a3a165/interactive-content-juego-de-la-oca>

En la siguiente actividad, de creación propia en la que se integran todas las destrezas y todos los realia seleccionados, se necesitará el uso de las TIC para poder entrar a jugar en el enlace dispuesto. En la actualidad, el uso de las tecnologías digitales no suele suponer ningún problema, al menos en España, ya que todas las instituciones docentes cuentan con estos medios para la enseñanza.

El juego de la oca es una buena actividad para practicar varias destrezas, como la expresión oral y la comprensión auditiva. Además, el hecho de ser un juego animará a los estudiantes a participar y, no menos importante, a relajarse durante el aprendizaje de la lengua meta.

Esta actividad, planeada para hacer en grupos, consiste en tirar el dado y, de caer en la casilla de la estrella roja o verde, el grupo deberá describir una situación en la que podría utilizar un meme o un sticker, respectivamente. Hay un total de 42 estrellas, rojas y verdes, por eso y por el resto de casillas con diferentes elementos (ocas, emojis, posada, cárcel, puentes...) se calcula un tiempo de duración de la actividad de 1 hora.

### **Actividad 9**

¿Cuáles son los memes, stickers o emojis que más utilizas? Haz una lista de 10 elementos digitales y explica cuándo los utilizas.

Esta actividad pretende hacer reflexionar a los estudiantes acerca de los usos de los materiales no verbales. Esta meditación, que es probable que nunca hayan hecho porque lo consideran habitual, puede hacer que la cultura materna encuentre semejanzas con la nueva y, de esta manera, el choque sea más sutil y, por lo tanto, más asimilable.

La duración de este ejercicio, que se recomienda que sea escrito y luego discutido oralmente, puede ser de unos 30 o 35 minutos.






---

<sup>3</sup> Visualización en los anexos.



### Actividad 10

Recogiendo las impresiones de las actividades anteriores, responde a las siguientes preguntas. Después, añade el emoji que se ajusta mejor al sentimiento que te provoca la respuesta dada.

				
---	---	---	---	---

- ¿Te has sentido bien realizando las actividades de esta unidad?
- ¿Te han resultado fáciles o difíciles? Razona tu respuesta.
- ¿Has sentido miedo, angustia, felicidad, sorpresa o malestar al realizarlas?
- ¿Piensas que han contribuido en tu conocimiento acerca de la cultura española?
- ¿Crees que este nuevo aprendizaje te servirá en situaciones reales?

Esta actividad es una forma de autoevaluar el grado de satisfacción del estudiante con las actividades y la secuencia didáctica realizada. De la misma forma que se pretende resumir la efectividad de los ejercicios planteados, también se quiere hacer constar la afectividad que se ha llegado a producir en los alumnos, si el nivel de monoculturalidad ha cambiado al de transculturalidad. Para su realización, en la que se practica la expresión escrita, se requiere un tiempo de unos 15 o 20 minutos. Las respuestas serán dadas al profesor, por lo que su corrección será realizada por el mismo.



## 5. Conclusión

Como apartado final de este Trabajo Fin de Máster, se puede concluir que su fundamento principal es la demostración de que los emojis, los stickers y los memes pueden constituir un realia digital valioso para fomentar el aprendizaje de una lengua extranjera. Gracias a los postulados del Análisis de la Conversación, como disciplina principal en la que nos hemos basado para la aplicación práctica posterior, hemos podido encontrar una gran cantidad de autores que ya habían validado estos elementos como recursos didácticos muy productivos para la enseñanza/aprendizaje de segundas lenguas, en particular el desarrollo de destrezas pragmático-discursivas.

Más adelante, al restringir el estudio en la comunicación no verbal, pudimos dar valores más coherentes a la práctica, ya que hay abundantes ejemplos, planteados, preparados y confirmados, que dan validez a la motivación y a los objetivos que han dado lugar a la existencia de este trabajo.

Por otro lado, hemos querido acreditar estas afirmaciones. Por este motivo, se justifica la creación propia de un cuestionario, el cual aporta datos suficientes como para apoyarnos en las respuestas aportadas por los usuarios que lo realizaron, para luego crear las actividades que contribuyen a dar el *input* suficiente para la enseñanza de español como lengua extranjera.

Por último, la creación de los diez ejercicios, en los que pretendemos realizar un aprendizaje completo y entretenido, desarrolla y confirma que es posible crear actividades con los elementos no verbales multimodales, de manera que los estudiantes puedan valerse de su aprendizaje para insertarse en la sociedad y la cultura de la lengua meta. La explicación ofrecida gracias a la tabla, previa a las actividades, muestra un resumen de los contenidos existentes en cuatro sesiones, ya que evalúa los objetivos, la duración, las destrezas y los materiales que se utilizan en la ejecución de las mismas. Después de cada actividad, hay una explicación razonada de los objetivos, ya vislumbrados en la tabla, y de la forma en que se pueden plantear para que el aprendizaje de los estudiantes sea más completo.

En general, sabemos que los realia no verbales son muy utilizados en los actos de comunicación por parte de los hablantes en la actualidad, como se ha demostrado en la encuesta. Es probable que la motivación del aprendiz por utilizar estos recursos sea más fructuosa en lo relativo a experiencias reales del uso del español como lengua extranjera.

Además, estos materiales involucran al estudiante en el proceso de aprendizaje cultural de la lengua meta, gracias al componente afectivo que se desarrolla. Por otro lado, este estudio puede provocar mayor facilidad para que el alumno llegue al nivel transcultural, es decir, pueda sentirse cómodo y asimilar mejor los elementos de la cultura del país en el que reside en la actualidad.

Gracias a este trabajo, se han podido elaborar materiales nuevos, inexistentes hasta la fecha, con elementos propios de la interacción digital. Lo que ha provocado la realización de una secuencia didáctica completa formada por los materiales de redes sociales más utilizadas en la actualidad. Además, hemos demostrado la utilidad de estos recursos y el abundante uso que hacen los usuarios de la lengua. También, se ha hecho evidente que, en el aprendizaje de lenguas extranjeras, se debe innovar con este tipo de realia porque forman parte del día a día de los aprendices. Asimismo, se gamifica el aula con juegos interactivos creados con aplicaciones tecnológicas, como Genial.ly, es decir, se llevan juegos al aula para usarlos como medio de enseñanza/aprendizaje. En general, creamos un inventario de recursos, tanto de escritura tradicional como digitales, pragmático-discursivos, para incluirlos como nuevos referentes de materiales docentes en la práctica de la enseñanza de ELE.

## 6. Bibliografía

- Alcántara Pla, M. (2014). “Las unidades discursivas en los mensajes instantáneos de wasap”, *Estudios de Lingüística del Español*, 35, pp. 223-242. Disponible en: <http://info ling.org.elies/>
- Álvarez Mennuto, A. (2012). *Objetos valiosos en la clase de ELE*. IV Jornadas Didácticas del Instituto Cervantes de Mánchester. Mánchester, Inglaterra.
- Belío-Apaolaza, H. S. (2021). La comunicación no verbal en ELE: progresión didáctica para los gestos emblemáticos. *MarcoELE Revista de didáctica ELE*, 32. Recuperado de: <https://marcoele.com/descargas/32/belio-no-verbal.pdf>
- Briz Gómez, A. (coord.) (1995). *La conversación coloquial (Materiales para su estudio)*, Valencia: Universitat de València.
- Cantón Tébar, M. C. (2020). “El lenguaje no verbal en las redes sociales”. *Sabir. International Bulletin of Applied Linguistics*.1,2: 5-32.
- Cantamutto, L y Vela Delfa, C. (2019). *Interpretación de emojis en interacciones digitales en español*. Chile: *Lenguas Modernas*. 54: 29-47.
- Cantamutto, L y Vela Delfa, C. (2021). *Los emojis en la interacción digital escrita*. Madrid: Arco Libros.
- Castañeda, W. (2015). Los memes y el diseño: contraste entre mensajes verbales y estetizantes. *Kepes*. 12 (11), 9-33.
- Cestero Mancera, A. M. (1999). *Comunicación no verbal y enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Arco Libros, S. L.
- Cestero Mancera, A. M. (1999). *Repertorio básico de signos no verbales del español*. Madrid: Arco Libros S.L.
- Cestero Mancera, A.M. (2012). *La enseñanza de la conversación en ELE: Estado de la cuestión y perspectivas de futuro*. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras*, nº 1, diciembre 2012, 31–62.
- Cestero Mancera, A.M., Blanco Santos, M., Duque de la Torre, A., De la Fuente Martínez, M.V., Madrigal López, M.J., Martínez Díaz y M.P., Rahim, F. (1998). *Estudios de comunicación no verbal*. Madrid: Edinumen.

-Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Secretaría General Técnica del MECD-Subdirección General de Información y Publicaciones / Anaya (Traducción al español del Instituto Cervantes). Disponible en:

[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)

-Crystal, D. (2001). *El lenguaje e Internet*. Madrid: Cambridge University Press, 2002. P. Tena.

-Cuadrado Gordillo, I., Martín-Mora Parra, G. y Fernández Antelo, I. (2015): La expresión de las emociones en la Comunicación Virtual: El Ciberhabla, Icono 14, volumen (13), pp. 180-207. doi: 10.7195/ri14.v13i1.716.

-Goffman, E. (2001). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrourtu.

-Instituto Cervantes. (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*, 3 volúmenes. Madrid: Instituto Cervantes-Biblioteca Nueva.

-Kerbrat-Orecchioni, C. (1990, 1992, 1994). *Les interactions verbales*. I, II y III. París: Armand Colin.

-Kerbrat-Orecchioni, C. (1996). *La conversation*. París: Seuil.

-Mora, G. y Romero, I. (2019). “Innovación educativa y TIC: Uso del Ciberhabla para fomentar el aprendizaje” Recuperado de:

<http://pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/79>

-Martínez, H. (2012). “Una nueva brecha digital: la cognitiva” Recuperado de: <https://www.elquintopoder.cl/tecnologia/una-nueva-brecha-digital-lacognitiva/>

-Pérez Escudero, M. (2019). *La comunicación no verbal en la interacción digital y su aplicación a la enseñanza de ELE*. Universidad de Alcalá: E-eleando.

-Portaltic. (2017, 01 de junio). *Se cumplen 30 años del nacimiento de un clásico de Internet: el formato GIF*. Europa press.

<https://www.europapress.es/portaltic/software/noticia-cumplen-30-anos-nacimiento-clasico-internet-formato-gif-20170601085947.html>

- Poyatos, F. (1994). *La comunicación no verbal. II. Paralenguaje, kinésica e interacción*. Madrid: Istmo.
- Poyatos, F. (2017). *La comunicación no verbal en la enseñanza integral del Español como Lengua Extranjera*. Madrid, Universidad de Alcalá: E-eleando.
- Real Academia Española. (s.f.) Mecachis. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 10 de junio de 2021, de <https://dle.rae.es/mecachis>
- Rizo García, M. (enero-junio 2011). De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal. *Quórum Académico*, 8 (15), 78-94.
- Sampietro, A. (2016). *Emoticonos y emojis. Análisis de su historia, difusión y uso en la comunicación digital actual*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Sampietro, A. (2016b). “Emoticonos y multimodalidad. El uso del pulgar hacia arriba en WhatsApp”. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 69: 271-295.
- Vela Delfa, C & Cantamutto, L. (2016). De participante a observador: el método etnográfico en el análisis de las interacciones digitales de Whatsapp. *Tonos digital*, 31, 1-22. Recuperado de: <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/1531/874>
- Yus, F. (2014). “Not all emoticons are created equal”. *Linguagem em (Dis)curso*, 14 (3): 511-529.
- Yus R., Francisco (2001). *Ciberpragmática. El uso del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel.
- Yus R., F. (2011). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel.

## 6.1 Webgrafía

- Miguel Trula, E. (2019, 31 de diciembre). 25 memes que han marcado la década de 2010 a 2019. *Magnet*. <https://magnet.xataka.com/why-so-serious/25-memes-que-han-marcado-decada-2010-a-2019>

## 7. Anexos

### 7.1 Emojis

 / 


 / 
 / 


 /  / 


































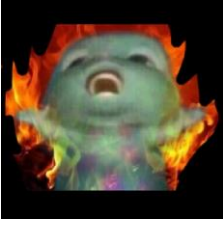














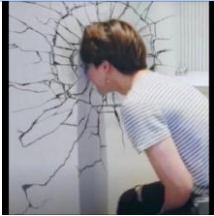





💩
👤
👦
😬
😏
😬
👍
👉
🤢
😱
😬
👁️










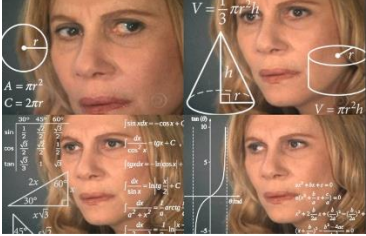
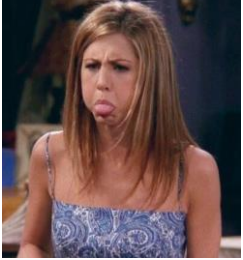

## 7.2 Stickers

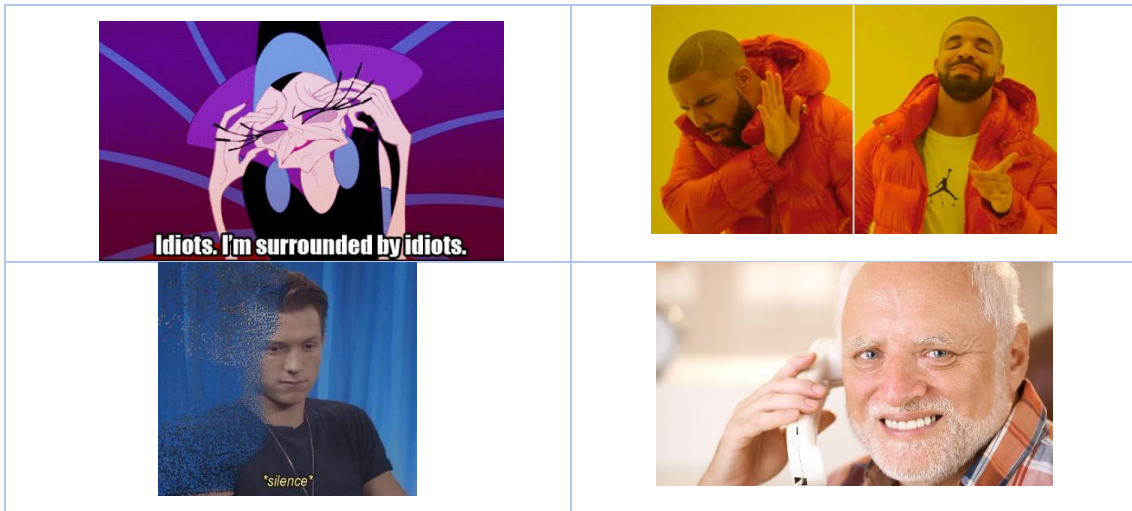
 <p><b>"I'M FINE!"</b></p>	 <p><b>TOMA, PARA QUE CORTES TU SHOW</b></p>
 <p><b>polisia?</b></p>	 <p><b>NO TE LANZO UNA SILLA POR RESPETO A LA SILLA</b></p>
 <p><b>Birgen zantisima</b></p>	
	 <p><b>SE TENÍA QUE DECIR Y SE DIJO</b></p>
	 <p><b>YO NO DIGO NADA SOY UN MERO ESPECTADOR</b></p>
 <p><b>750 m 134 A dar por culo a tu casa</b></p>	 <p><b>EXCUSA RECHAZADA</b></p>
 <p><b>PA QUE TE VOY A DECIR QUE NO SI SI</b></p>	 <p><b>Jesus sabe lo que decia ese mensaje que acabas de borrar</b></p>

 <p>KATXIS EN LA MAR</p>	<p>Y VENDRAN COSAS PEORES DICE LA BIBLIA</p>
 <p>¿Pero tú ves la de gilipolces que tengo que aguantar?</p>	
<p>mejor no comento</p>	<p>Modo sad <input checked="" type="checkbox"/></p>
<p>A cry A la llore cry 17</p>	
	
<p>grito dramático*</p> 	 <p>A mi esto no me repercuter</p>

### 7.3 Memes





#### 7.4 El juego de la oca



# REGLAS

Cada jugador o grupo debe escoger una ficha de un emoji para empezar a jugar. Por turnos, hay que lanzar el dado y mover la ficha hasta el lugar que corresponda.

Imágenes:

- Oca: si caes en esta casilla, di: *¡De oca en oca y tiro porque me toca!* Mueve la ficha hasta la siguiente oca y tira otra vez.
- Estrella roja: haz click y di una situación en la que utilizarías el meme que te ha tocado.
- Estrella verde: haz click y di una situación en la que utilizarías el sticker que te ha tocado.
- Emoji: *¡De emoji a emoji!* Mueve la ficha de un emoji al otro.
- Laberinto: retrocede hasta un lugar antes del pozo.
- Dados: si caes en esta casilla, puedes volver a tirar.
- Pozo: quedas atrapado hasta que otra ficha caiga en esta misma casilla.
- Puente: *¡De puente a puente y una que me lleva la corriente!* Mueve la ficha de un puente a otro y avanza un lugar.
- Posada: pierdes dos turnos.
- Calavera: ¡Vuelve a empezar!

  **SALIDA** 

genially