MEMES EN LA ENSEÑANZA INTERCULTURAL DE LA LENGUA ITALIANA

KAREN DAYANNA NIÑO GALEANO

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN – EDUCACIÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN EN CULTURA URBANA

BOGOTÁ D. C.

23 DE FEBRERO DE 2022

MEMES EN LA ENSEÑANZA INTERCULTURAL DE LA LENGUA ITALIANA

KAREN DAYANNA NIÑO GALEANO

DIRECTORA: DIANA LOZANO PRATT

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN – EDUCACIÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN EN CULTURA URBANA

BOGOTÁ D. C.

23 DE FEBRERO DE 2022

Nota de Aceptación:

_____

_____

_____

_____

Directora: Diana Lozano Pratt

_____

Jurado 1

_____

Jurado 2

Nota Aclaratoria

"La universidad no se hace responsable de las ideas, ni del contenido del presente trabajo, debido a que estas hacen parte única y exclusivamente de su autor".

Cap. XV, art. 117, acuerdo No. 29 de 1988 del Consejo Superior de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Agradecimientos

Asumir el reto de ser dedicarse a la academia en un país como Colombia implica muchos riesgos que no podría haber asumido sin el apoyo de Gabriela Cuadros, quien presenció la construcción de esta investigación desde sus inicios, y quien afrontó conmigo la aparición de una pandemia inesperada mientras parecía inexplicable construir una tesis de maestría. A su amor incondicional y su sosiego ante los momentos más difíciles, a sus incontables horas de lectura a mi lado y a las conversaciones que compartimos tratando de darle sentido al entramado de ideas que sustentan esta tesis, mi gratitud infinita. Por otra parte, no habría sido posible la construcción de esta investigación sin el apoyo de un grupo excepcional de compañeros y de una maestría abierta a nuevas propuestas como lo es la Maestría en Comunicación y Educación y de la directora de mi tesis Diana Lozano Praat. Es por eso que agradezco a Carolina Yopasá y a Daniela Gálvez por todo lo que compartimos y consolidamos a la distancia en nuestro compromiso con el aprendizaje y con nuestros estudiantes. A Jersson Hospital por su compañía y por estar siempre dispuesto a poner en diálogo nuestras dudas y la relación amor odio de la cual fuimos participes respecto a esta ciudad caótica y hostil, protagonista de nuestra maestría. Al grupo de estudiantes que dedicó su trabajo y creatividad en la construcción de sus memes, y, por último, a mis padres, quienes apoyaron siempre mi sueño de ir a Italia y de construir alrededor de esta idea todos mis proyectos a futuro, por creer en mí, escucharme y compartir mis ideas juntos, gracias.

Contenido

Introducción 11

1. Justificación 13

2. Planteamiento del problema 16

Supuestos 18

Objetivos 18

3. Antecedentes 20

Cultura, Lenguaje e Identidad 21

Cultura e Identidad 28

Interculturalidad y Cultura Urbana 33

Cibercultura 38

Del Meme Dawkins al Meme de Internet 40

Estrategias pedagógicas 42

Insegnare Civiltà Italiana con C Maiuscola 42

Italiano con I Fumetti 45

Primer Congreso de Investigación Sobre Memes 48

Balance crítico 49

4. Marco Teórico 53

Relación Cultura Lenguaje 55

Cultura como práctica social 55

Interculturalidad 57

Identidad Cultural 60

Comunicación digital intercultural 63

Cibercultura 64

Comunicación digital intercultural 67

Ciberpragmática 71

Lengua extranjera, comunicación y educación 74

Italiano como lengua extranjera 75

Perspectiva intercultural de la lengua extranjera 77

Lengua extranjera, comunicación y educación 80

Meme como herramienta pedagógica de participación pública 83

El meme como cultura y lenguaje 83

El meme como herramienta pedagógica 86

Meme como herramienta de participación pública....90
Educar para interactuar....94
5. Diseño pedagógico....97
6. Marco metodológico....99
Metodología....99
Tipo de Estudio....99
Tipo de Diseño....100
De la Etnografía a la Etnografía Virtual....100
Relación Entre Educación y Etnografía Virtual....102
Análisis del Discurso Multimodal....103
Población....107
Participantes....**¡Error! Marcador no definido.**
Corpus....108
Instrumentos....109
Matriz - Análisis del Discurso Multimodal (Modelo de la sociosemiótica Kress)....109
Entrevista semiestructurada....111
Diario de campo....111
Matriz - Segunda parte del taller....112
7. Hallazgos....114
8. Discusión y Conclusiones....122
9. Referencias....126
10. Anexos....134

Índice de Tablas

Tabla 1. Matriz Análisis del discurso multimodal 110
Tabla 2. Entrevista Semiestructurada 111
Tabla 3. Diario de Campo 112
Tabla 4. Matriz segunda parte del taller 113

Índice de Figuras

Figura 1. Meme sobre Flavio Briatore: “Lo principal es estudiar” 14
Figura 2. Esquema Marco Teórico 54
Figura 3. Movimientos artísticos con el meme *Cheems* 89
Figura 4. Meme en el paro nacional 2019 94
Figura 5. Simón Bolívar. Memes Banco de la República 123

Resumen

La educación remota actual ha traído consigo diversos desafíos pedagógicos, entre los cuales se resalta la falta de flexibilidad en metodologías de la enseñanza de una lengua extranjera, es por esto que, con el fin de superarlos, la investigación propone el uso de unidades didácticas con memes debido a su impacto sociocultural, basando sus posturas teóricas en disciplinas como la antropología respecto a la relación cultura, lenguaje, identidad, la sociología a partir de las prácticas sociales, los estudios comunicativos desde la comunicación digital intercultural y la educación desde el aprendizaje significativo y la enseñanza de lengua extranjera, centrándose en las implicaciones interculturales evidenciadas en los memes y resaltando su utilidad en el contexto educativo, convirtiéndose en una herramienta de fácil implementación en el aula virtual y presencial y ampliando de forma consciente y participativa las estrategias para el aprendizaje, constituyéndose como elementos de participación pública mientras son utilizados para realizar una lectura crítica del contexto en el cual se crean y se reproducen. La recolección de datos se llevó a cabo durante el mes de octubre de 2021, proponiendo un espacio creativo donde aprendices de lengua italiana de un nivel básico situados en Perú elaboraran una narrativa a partir de memes en esta lengua. Dentro de los hallazgos se encuentra que los memes permiten a los estudiantes resaltar aspectos relevantes de su cultura de origen, reforzando sus fronteras identitarias mientras construyen un diálogo intercultural a partir de productos de la cultura de masas y permiten que reconozcan, analicen y cuestionen temáticas actuales del contexto italiano en un diálogo con sus contextos. El espacio propuesto responde a prácticas cotidianas de los estudiantes como un recurso para complementar su formación lingüística de forma reflexiva y crítica.

Palabras clave: meme, comunicación digital, interculturalidad, italiano, lengua extranjera

Abstract

The current remote education has brought with it several pedagogical challenges, among which stands out the lack of flexibility in methodologies for teaching a foreign language, which is why, in order to overcome them, the research proposes the use of didactic units with memes due to their sociocultural impact, basing its theoretical positions on disciplines such as anthropology regarding the relationship between culture, language, identity, sociology from social practices, communicative studies from intercultural digital communication and education from meaningful learning and foreign language teaching, focusing on the intercultural implications evidenced in memes and highlighting their usefulness in the educational context, becoming a tool of easy implementation in the virtual and face-to-face classroom and expanding in a conscious and participatory way the strategies for learning, constituting themselves as elements of public participation while they are used to perform a critical reading of the context in which they are created and reproduced. The data collection was carried out during the month of October 2021, proposing a creative space where Italian language learners of a basic level located in Peru would elaborate a narrative based on memes in this language. Among the findings, it is found that memes allow students to highlight relevant aspects of their culture of origin, reinforcing their identity boundaries while building an intercultural dialogue from products of mass culture and allow them to recognize, analyze and question current issues of the Italian context in a dialogue with their contexts. The proposed space responds to students' daily practices as a resource to complement their linguistic training in a reflexive and critical way.

Key words: meme, digital communication, interculturality, italian, foreign language

Sommario

L'attuale educazione a distanza ha portato con sé diverse sfide pedagogiche, tra le quali la mancanza di flessibilità nelle metodologie per l'insegnamento di una lingua straniera, motivo per cui, al fine di superarle, la ricerca propone l'uso di unità didattiche con memi grazie al loro impatto socio-culturale, basando le posizioni teoriche su discipline come l'antropologia per quanto riguarda la relazione tra cultura, lingua, identità, la sociologia dalle pratiche sociali, gli studi comunicativi dalla comunicazione digitale interculturale e l'educazione dall'apprendimento significativo e l'insegnamento delle lingue straniere, concentrandosi sulle implicazioni interculturali evidenziate nei memi e sottolineando la loro utilità nel contesto della comunicazione digitale interculturale, diventando uno strumento di facile implementazione nella classe virtuale e faccia a faccia e ampliando in modo consapevole e partecipativo le strategie di apprendimento, costituendosi come elementi di partecipazione pubblica mentre vengono utilizzati per fare una lettura critica del contesto in cui vengono creati e riprodotti. La raccolta dei dati è stata effettuata durante il mese di ottobre 2021, proponendo uno spazio creativo dove gli apprendenti di lingua italiana a livello base situati in Perù elaborarono una narrazione basata su memi in questa lingua. Tra i risultati, si scopre che i memi permettono agli studenti di evidenziare aspetti rilevanti della loro cultura d'origine, rafforzando i loro confini identitari mentre costruiscono un dialogo interculturale a partire da prodotti della cultura di massa e permettendo loro di riconoscere, analizzare e interrogare questioni attuali del contesto italiano in un dialogo con i loro contesti. Lo spazio proposto risponde alle pratiche quotidiane degli studenti come risorsa per completare la loro formazione linguistica in modo riflessivo e critico.

Parole chiavi: meme, comunicazione digitale, interculturalità, italiano, lingua straniera

Introducción

La presente investigación está compuesta de cuatro grandes apartados, el primero en el cual se establece la relevancia pedagógica e investigativa del tema sobre el cual se plantea el problema de investigación, a saber, la enseñanza intercultural de una lengua extranjera a partir de los memes, sus objetivos y supuestos la pregunta que dirige el trabajo: ¿Cuáles son las implicaciones de la comunicación intercultural que pueden evidenciarse al utilizar memes en la enseñanza del italiano como lengua extranjera? En el segundo apartado se plantea un recorrido por las principales tendencias teóricas partiendo de la inesperable relación entre cultura, lenguaje, identidad e interculturalidad, que da paso a la creación de una cibercultura en el contexto del ciberespacio y a la definición del meme de Internet. En este apartado también se exponen las distintas estrategias pedagógicas que han usado memes y otros recursos multimodales como referentes principales, para dar cuenta de lo que distingue la investigación en relación a otras tendencias investigativas concluyendo que es relevante porque los memes permanecen como un campo inexplorado en la didáctica de la lengua italiana y porque, como elemento comunicativo de la cultura urbana, resultan una nueva perspectiva para el problema de la enseñanza de lenguas extranjeras desde una perspectiva intercultural en la sociedad digital. Adicionalmente se presenta el marco teórico dividido en cuatro ejes interconectados entre sí: la relación cultura lenguaje, la comunicación digital intercultural, la lengua extranjera comunicación y educación y el meme de Internet como herramienta educativa y de participación pública. En el siguiente capítulo se explica el diseño pedagógico desde el aprendizaje significativo y la educación para interactuar, para así dar paso al marco metodológico, basado en dos metodologías la etnografía virtual y el análisis del discurso multimodal, adicional a los instrumentos usados para la recolección de datos, un diario de campo y una entrevista semiestructurada, y dos matrices del análisis del

discurso. En el último apartado se explican los principales hallazgos según una triangulación con los objetivos generales y específicos y las perspectivas teóricas ya explicadas, para dar paso, por último, a la discusión y a las conclusiones, en las cuales se evidencia que los memes deben ser comprendidos como parte de la comunicación digital actual, sacando provecho de la forma en que el estudiante crea nexos entre información, aprendizaje y cultura, y tomándolos como un material didáctico que permite distintas lecturas y reescrituras, puede ser transformado, analizado, reinterpretado y luego resignificado sin límite alguno, logrando así que los estudiantes se apropien de herramientas tecnológicas y de para mostrar su identidad y legitimarla en una perspectiva de la enseñanza intercultural resultando un pretexto para entender las implicaciones interculturales cuando se aprende una lengua extranjera. En cuanto a las proyecciones de la investigación, se concluye que los memes pueden ser utilizados para apoyar cualquier tipo de narrativa que sea propuesta en el aula virtual o presencial, mejorando habilidades orales, escritas y reflexivas de los estudiantes.

1. Justificación

Este proyecto de investigación surge a partir de mi interés pedagógico como docente y aprendiz de la lengua italiana al observar los cambios en la comunicación entre estudiantes y enseñantes, teniendo en cuenta las características de la nueva era digital en la educación remota, donde las fronteras entre países se han hecho cada vez más estrechas facilitando una comunicación digital intercultural, a partir de la cual surge la necesidad, por parte de los aprendices, de obtener y poner en práctica el conocimiento de una lengua extranjera y sus elementos culturales. En este marco de ideas, han surgido nuevas estrategias pedagógicas, a partir de las cuales he construido unidades didácticas con herramientas como los memes debido a que dan cuenta de la comunicación digital globalizada y han tenido un gran impacto sociocultural los últimos años por su rápido y activo consumo diario pues hacen parte de la vida cotidiana, tanto de estudiantes como de docentes, y pueden ser compartidos en tiempo real de país a país. Adicionalmente, los memes entrelazan expresiones en diversas lenguas y hacen uso de variaciones de las mismas para dar cuenta de representaciones simbólicas y culturales que identifican a un grupo social, debido a los supuestos culturales que los componen y por los cuales pueden actuar como elementos de participación pública. Finalmente, porque pueden ser utilizados con el fin de realizar e incentivar una lectura crítica del contexto cultural en el cual se crean y se reproducen y de los distintos fenómenos sociales e individuales que representan.

Cabe resaltar que estos textos repercuten positivamente en la pedagogía, en la medida en que, las prácticas educativas demandan didácticas novedosas que correspondan a las experiencias socioculturales de sus actores y, teniendo en cuenta que los memes promueven un consumo cultural activo, pues los estudiantes crean sus propios contenidos y los

reproducen, se convierten en una herramienta de gran impacto que puede ser fácilmente implementada gracias a su accesibilidad, no solo en la educación virtual y a distancia, sino, a futuro, en la educación presencial. Como consumidora activa de memes de internet considero que es necesario ampliar los horizontes de las estrategias pedagógicas para el aprendizaje de lenguas extranjeras que han sido utilizadas hasta el momento, resaltando que la cibercultura y la comunicación digital nos permiten crear un espacio para educar de forma consciente y participativa gracias a ellos.

Por otra parte, las páginas de memes en redes sociales y el contenido que se comparte entre usuarios se caracteriza por darle relevancia a acontecimientos actuales, que se hacen virales con el fin de generar sátira y humor, es así como, en ese campo de conocimiento cotidiano y compartido, los estudiantes pueden hacer preguntas sobre el contexto actual italiano a partir de los memes que conocen y comparten. Por ejemplo, en el año 2020 el empresario italiano Flavio Briatore fue tendencia en redes sociales por contraer el virus COVID-19, razón por la cual diversas páginas en redes sociales postearon memes satirizándolo, y en el aula de clase, estudiantes de nivel B1 realizaron preguntas alrededor de su influencia económica, y de un tema que fue tendencia en las redes sociales colombianas hace un par de años, del cual Briatore era protagonista: las relaciones entre adolescentes y personajes adinerados de la tercera edad (Figura 1).



Figura 1. Meme sobre Flavio Briatore: “Lo principal es estudiar”

Elementos sobre los cuales pudimos crear un debate en torno a la relevancia que daban los medios de comunicación a estos personajes, y cómo esto podía confrontarse con personajes colombianos del entretenimiento que reconocían. Se propuso una actividad con una canción titulada La Faccia di Briatore (Ministri, 2009), que se postula como una crítica a que los noticieros italianos ignoren crisis y guerras en todo el mundo, pero muestren las vacaciones de uno de los hombres más adinerados del país y a partir de un acontecimiento que empezaba a ser viral en redes sociales se generó una actividad basada en el contenido que consumen los estudiantes, y apoyada en otros recursos para enriquecer el conocimiento cultural de los mismos, que hasta hace unos años requería estrictamente una visita a Italia y que ahora, gracias a la comunicación digital, se puede fortalecer en segundos analizando comentarios, reacciones y memes de internet durante la clase, con lo cual se puede consolidar contemporáneamente el conocimiento lingüístico de los mismos y donde se pueden realizar comparaciones con lo que sucede en su país desde una perspectiva crítica e intercultural.

2. **Planteamiento del problema**

La comunicación digital atraviesa fronteras físicas y culturales, razón por la cual, en mi ejercicio como docente de la lengua italiana, como lingüista y como consumidora de elementos de la comunicación digital, han surgido cuestionamientos respecto a cómo los estudiantes interesados en aprender una lengua extranjera, además de hacer uso de libros de texto, aplicaciones, y herramientas otorgadas por sus maestros e instituciones, hacen parte de comunidades virtuales y páginas de memes de distintas redes sociales que combinan lenguas de otros países A partir de esta curiosidad inicial se empieza una búsqueda por los supuestos culturales y las implicaciones interculturales que pueden evidenciarse en los memes de internet que se comparten y se reproducen a través del ciberespacio, y cómo estas narrativas afectan la comunicación digital intercultural.

Teniendo esto en cuenta, el tema problema de la investigación parte de la enseñanza y el aprendizaje intercultural de la lengua italiana gracias a una herramienta de la comunicación digital como los memes, centrándose en la efectividad de los mismos para generar un impacto en los estudiantes, que facilite el análisis de procesos de identidad y aprendizaje dando cuenta de elementos interculturales en la medida en que se aprende una lengua extranjera.

Adicional a esto, los memes pueden agregar nuevas perspectivas al campo de la didáctica de lenguas tradicional en la cual se ha identificado un enfoque pedagógico que ha centrado su atención en que el aprendiz adquiera conocimiento en componentes estrictamente gramaticales y léxicos, como un determinado vocabulario y una correcta pronunciación, asumiendo así que es la forma más efectiva de dominar una lengua extranjera. Sin embargo,

dentro de las críticas a este enfoque, se ha hecho relevante la necesidad de que los aprendices puedan aplicar su conocimiento de lengua en contexto, gracias a propuestas como clases virtuales con hablantes nativos que intentan recrear situaciones de la vida cotidiana en conversaciones, para así construir actos de habla que, más allá de ser correctos gramaticalmente, tengan un sentido contextual. En el caso de las actividades grupales, se refuerza el trabajo con juegos de roles donde los estudiantes personifican actores de la vida cotidiana, por ejemplo, en un contexto comunicativo como la reserva en un restaurante o una habitación de un hotel, evidenciando la importancia de un método de enseñanza enfocado en la interacción y la comunicación, que brinde al estudiante herramientas pragmáticas con las cuales pueda desempeñarse adecuadamente en su vida en otro país y en la comunicación con extranjeros.

Por otra parte, es importante entender cómo funcionan y se comparten socialmente los memes de internet, debido a que es un fenómeno que empezó a ser relevante hace aproximadamente quince años y que, a medida crece, necesita ser complementado como concepto, más allá de entenderlo como un elemento de la cultura de masas, o una parte de los espacios de ocio desarrollados gracias a las redes sociales, en las cuales se han agregando las nuevas formas tecnológicas que utilizan los estudiantes para crearlos y para relacionarlos con su vida cotidiana en la medida en que aprenden una segunda lengua.

De esta forma la presente investigación plantea responder a la siguiente pregunta problema: ¿Cuáles son las implicaciones de la comunicación intercultural que pueden evidenciarse al utilizar memes en la enseñanza del italiano como lengua extranjera?

Supuestos

Teniendo en cuenta el planteamiento del problema y la pregunta, para esta investigación se plantea proponer un espacio creativo donde los estudiantes construyan una narración a partir memes en lengua italiana, además de elaborar unidades didácticas teniendo como base los memes, dado que, a nivel comunicativo, reflejan de modo satírico distintas problemáticas y discursos sociales a partir de supuestos culturales. Por lo tanto, las hipótesis de la investigación son: Primero, los memes, como elementos ciberculturales son una herramienta efectiva para la enseñanza de una lengua extranjera y para evidenciar las implicaciones interculturales de la enseñanza del italiano para todos los niveles propuestos por el Marco Común Europeo (en adelante MCM) en estudiantes de habla hispana. Segundo, las unidades didácticas usadas en la clase y el proceso creativo propuesto servirán como un apoyo didáctico, para el aprendizaje significativo de los estudiantes y sus habilidades en la búsqueda de información, análisis, interpretación, lectura crítica y reapropiación de memes.

Objetivos

Ahora bien, después del recorrido por los supuestos, los objetivos que se plantea la investigación son los siguientes:

General

Identificar las implicaciones de la comunicación intercultural en el proceso de aprendizaje del italiano como lengua extranjera con el uso de memes.

Específicos

El objetivo general se podrá realizar sólo a partir de un proceso de aprendizaje que dé cuenta de lo que los estudiantes dicen, escriben y hacen, un proceso educativo donde interactúen y creen sus propios memes, de esta forma, las implicaciones interculturales serán evidenciables en la medida en que, después de seguir el proceso con las unidades didácticas, los estudiantes elaboren un producto compartido con los demás. Es por esto que los objetivos específicos de la investigación son los siguientes:

- Establecer los elementos culturales y temáticas de la civiltà que son compartidos a partir de los memes de Internet
- Describir las relaciones interculturales evidenciadas en la realización y reconocimiento de memes por parte de los estudiantes.
- Analizar los memes creados para dar cuenta de las implicaciones de la comunicación digital intercultural a través de los mismos

3. Antecedentes

Para el desarrollo de este informe de antecedentes se tienen en cuenta los ejes conceptuales que forman la pregunta de investigación, empezando por la relación existente e inseparable entre cultura, lenguaje e identidad, principalmente desde las perspectivas de la antropología lingüística y la lingüística antropológica. Gracias al desarrollo teórico de esta relación es posible ampliar conceptos como la interculturalidad y la cultura urbana situados, en el caso de esta investigación, en una sociedad digital, razón por la cual es necesario hacer una puntualización sobre la cultura digital y sus principios.

En el primer apartado se despliegan las conexiones teóricas encontradas entre las distintas definiciones de cultura (urbana, cibercultura, interculturalidad), lenguaje e identidad. En el segundo apartado se presenta un recorrido conceptual acerca del meme, partiendo de la perspectiva genética hasta el meme de Internet, con el fin de presentar una definición conjunta y sus características más relevantes en la actualidad. Para finalizar, se presentan algunas estrategias pedagógicas que han hecho uso de los memes de Internet como recurso central, para luego exponer algunos trabajos que resaltan la interculturalidad y los elementos multimodales en la enseñanza de la lengua italiana, como los cómics y material didáctico enfocado en la civilización y la cultura italiana mediante recursos como la gastronomía, el cine, la música, la historia, la geografía, entre otros.

La revisión teórica se basó en fuentes bibliográficas digitales como Dialnet, Redalyc y Scielo, además de libros y documentos de los cursos de etnolingüística y etnografía del habla cursados por la autora, y el seguimiento periódico de publicaciones de editoriales

especializadas en la didáctica italiana como Edilingua[1], Italiano Lingua Due[2], la Società internazionale di linguistica e filologia italiana (SILFI)[3] y la Società di linguistica italiana (SLI)[4]. Con estos documentos se realizó un proceso de escritura de reseñas, prestando particular atención a los núcleos de significación, entendiendo que se trata de una investigación que tiene como eje transversal la comunicación y la cultura, se eligieron autores representativos respecto a la relación cultura, lenguaje e identidad, resaltando dentro de esta discusión autores clásicos del pensamiento europeo o estadounidense y propuestas latinoamericanas. En cuanto a la didáctica de la lengua italiana como lengua extranjera, es importante resaltar que se tuvieron en cuenta mayormente propuestas didácticas desarrolladas desde el concepto de multiculturalidad europeo, haciendo un comparativo con las propuestas de la comunicación intercultural en Latinoamérica y por último, respecto a las definiciones de meme fue necesario hacer una selección entre las primeras teorías y la teoría específica del meme de Internet como elemento central de la investigación.

Cultura, Lenguaje e Identidad

La relación entre cultura y lenguaje ha sido estudiada desde numerosas corrientes teóricas, sin embargo, para este trabajo de investigación se han revisado documentos de dos disciplinas en particular: la lingüística antropológica y la antropología lingüística, que tienen como base dos autores, Alessandro Duranti (2000) y William Foley (1997) y que abordan con especial interés la relación existente entre lengua, pensamiento, cultura y sociedad. Por tal razón, es necesario iniciar por la noción central de la cultura, en la medida en que, estos y otros

[1] https://www.edilingua.it/it-it/Default.aspx
[2] https://riviste.unimi.it/index.php/promoitals
[3] https://www.silfi.eu/
[4] https://www.societadilinguisticaitaliana.net/

autores a lo largo de la historia la explican y problematizan desde sus perspectivas de estudio. Es importante reconocer que, tanto la lingüística antropológica como la antropología lingüística se desarrollan luego de una ruptura con la lingüística clásica del estructuralismo y el generativismo representados por Saussure (1991) y Chomsky (1977) respectivamente y que nacen como una alternativa más cercana a la lingüística funcional de Halliday (1985), la cual postula que los sistemas lingüísticos dependen del contexto en el cual están situados y que cambian según las dimensiones temporales, espaciales y culturales. Por lo tanto, la forma de estos sistemas lingüísticos parte y depende de su función social.

Para empezar, Foley (1997, p. 3) define la lingüística antropológica como: "that sub-field of linguistics which is concerned with the place of language in its wider social and cultural context, its role in forging and sustaining cultural practices and social structures". Y Duranti (2000, p. 21) define la antropología lingüística como el: "estudio del lenguaje como un recurso cultural y del habla como una práctica cultural", cada una de estas perspectivas tiene un objetivo final distinto en torno al estudio de estas relaciones. Por su parte, Foley (1997) expone dos tipos de cultura: la cultura como significado y la cultura como cognición. A partir de allí, postula el concepto de la cultura como práctica corporeizada, es decir, como un proceso biológico individual con características cognitivas individuales y con prácticas sociales, resaltando el papel de las prácticas lingüísticas, entendiendo que la cognición y las formas de ver y clasificar el mundo van a depender, indudablemente, de nuestras capacidades sensoriales, es por esto por lo que el lenguaje es una forma de caracterizar ese mundo y de clasificarlo para poder entender al otro: "Ultimately, all knowledge is action in given context, more specifically, embodied action" (Foley, 1997, p. 12).

Ahora bien, siguiendo con la idea de la relevancia de las prácticas lingüísticas en las prácticas culturales, Duranti (2000) incluye diferentes matices de la cultura, teniendo en cuenta que, al menos en los últimos años ha sido entendida como un concepto que segrega y genera divisiones entre un "nosotros" y un "ellos" y que no es posible darle una definición totalizadora u homogeneizante. Es así como el autor presenta seis posiciones teóricas que dan cuenta de su posición teórica:

Primero, distingue la perspectiva cultural de la perspectiva biológica del ser, es decir la cultura sería todo aquello que se sale de las facultades biológicas dadas per se y el lenguaje serviría para categorizar el mundo cultural y natural, entendiendo de esta forma que no se nace con la cultura, sino con la habilidad para poder adquirirla. Adicional a esto, Duranti (2000) menciona a Kant (1800) quien expone que la cultura es la capacidad del ser humano de oponerse a su propia naturaleza para poder preservar su libertad, de la misma forma que para Hegel (1967), la cultura se trata de salir del propio ser natural o biológico. En conclusión, la cultura significaría: "la posibilidad de salir de nuestra visión limitada de las cosas y tomar el punto de vista del otro" (Duranti, 2000, p. 50).

Como segunda perspectiva se desarrolla la idea de la cultura como conocimiento del mundo y sobre cuáles modelos de pensamiento se basan los individuos. En esta definición se destacan autores como el antropólogo Goodenough (1964) quien define la cultura, no como los objetos materiales que comparten los individuos, sino como los modelos compartidos que tienen para percibirlos, organizarlos, relacionarlos e interpretarlos. Dentro de esta perspectiva se entiende la cultura como el conocimiento compartido socialmente, por ende, se podría concluir que el conocimiento no está en la mente del individuo y que es en el entorno donde se encuentran las herramientas para adquirirlo. De hecho, el autor concluye que el aprendizaje es

el modo más común de transmitir conocimiento porque implica que el aprendiz se siente parte de una tarea que no completa totalmente solo, sino durante la cual está acompañado por otros con más experiencias o experiencias diversas. Con esto en mente podemos definir que el conocimiento está distribuido socialmente y afectará el que nos sintamos o no parte de una cultura. En este punto se entiende el lenguaje como: "práctica o forma de dar y recibir al y del mundo" (Duranti, 2000 p. 59).

La tercera perspectiva la entiende como un sistema de signos o como comunicación, sosteniendo que la cultura es: "una representación del mundo, un modo de darle sentido a la realidad objetivizándola en historias, mitos, descripciones, teorías, proverbios, productos artísticos y espectáculos" (Duranti, 2000, p. 60). Partiendo del hecho de que, para que una cultura sea comunicación necesariamente debe comunicar con otras sus formas de entender el mundo. La cultura entendida como sistema de signos parte de la teoría del antropólogo Levi-Strauss (1978), quien expone que la mente humana es igual en todos los individuos pero que cada cultura establece sistemas de signos en términos de oposiciones binarias para clasificar y designar los objetos que hacen parte de sus vidas y es ahí donde radica la diferencia entre las sociedades humanas. La cultura desde este autor se entendería como un sistema que se comunica por medio de sus actores sociales. "Myths get thought in man unbeknownst to him" (Levi Strauss, 1978 p. 3). Por su parte, Geertz (1973) plantea otro concepto desde la semiótica:

> Man is an animal suspended in webs of significance he himself has spun. I take culture to be those webs, and the analysis of it to be therefore not an experimental science in search of a law but an interpretative one in search of meaning. (p. 5)

Desde este enfoque interpretativo expone que la cultura es pública como producto de la interacción humana y que está tejida entre los actos y manifestaciones sociales, por lo tanto, no se encuentra en la mente de nadie, buscamos en ella significaciones, la interpretamos y toda manifestación cultural es un acto comunicativo. Siguiendo la teoría semiótica se encuentra el enfoque de la deixis, gracias al cual se entiende que la cultura no solo representa elementos de la realidad, sino que nos conecta los unos a los otros, por lo tanto, la comunicación sería una forma de usar símbolos para representar, indicar o proyectar situaciones, creencias, y sentimientos sobre la misma. De esta forma, la palabra no representa un objeto, conecta una situación, en un contexto, con sus respectivos participantes.

En cuarto lugar, encontramos la cultura como sistema de mediación o como herramienta entre el individuo y los objetos físicos. Desde la concepción marxista se entiende como una herramienta que sirve para "hacer" cosas en el mundo, para reproducir y cambiar la realidad. Siempre que usamos símbolos nuestra relación con la naturaleza va a estar mediada por ellos: "tanto objetos complejos y pequeños, esto es, las lenguas en su totalidad, como las expresiones hechas o palabras comodín que usamos en nuestra vida diaria (...) todos estos productos son modos de representar y tratar con el mundo" (Duranti, 2000, p. 70). Cabe resaltar que esta teoría es solo una extensión del lenguaje como sistema de mediación y que como noción de cultura es problemática porque se queda corta ante la diversidad, sin embargo, otros autores como Sapir (1949) también la entienden como mediación de signos:

> A vast number of acts are language acts in this crude sense. That is, they are not of importance to us because of the work they immediately do, but because they serve as mediating signs of other more important acts. (p. 72)

Es así como el lenguaje termina siendo una guía para la vida social y las formas de relacionarnos con las personas y los objetos.

En quinto lugar, se entiende la cultura como sistema de prácticas, después de muchos cuestionamientos a los estudios estructuralistas y la búsqueda de una cultura primitiva totalmente "pura" se abrió paso a comprender que las culturas fluyen, se conectan y dan paso a otros términos como el multiculturalismo, la interculturalidad. En esta teoría de la práctica se distingue a Bourdieu (1977) y su concepto del habitus como una nueva unidad de análisis para la cultura:

> In short, the habitus, the product of history, produces individual and collective practices, and hence history (...) The system of dispositions - a past which survives in the present and tends to perpetuate itself into the future by making itself present in practices structured according to its principles. (Bourdieu, 1997, p. 82)

Para Bourdieu la cultura existe gracias a ciertas prácticas rutinarias que incluyen experiencias materiales, y le dan la suficiente competencia al individuo para ser parte de la misma gracias a la comprensión de las expectativas y los modos de estar en ella. También afirma que la lengua existe como habitus lingüístico, es decir, es un dispositivo habitual o rutinario que sigue unas expectativas y unos modos de ser o normas donde se resaltan actos de habla dentro de una comunidad como las disculpas, las peticiones y los saludos.

Bajo esta perspectiva se puede entender, por último, la cultura como sistema de participación desde la comunicación verbal que es social, colectiva y participativa, entonces usar una lengua significa: "poder participar en interacciones con un mundo que es siempre más

grande que nosotros hablantes individuales (...) Las palabras llevan en sí mismas cientos de posibilidades para conectarnos con otros seres humanos, otras situaciones, otros acontecimientos, actos, creencias y sentimientos" (Duranti, 2000, p. 76). Puntualizando que participar implica compartir, aunque la repartición de recursos y de elementos de la cultura no sea igualitaria en absoluto. Son los actos de habla los que modifican la lengua, los que la nutren y le dan de alguna forma, identidad:

> Si el mundo se mantiene unido por actos de habla y se conecta por medio de canales comunicativos, hablar significa escoger un canal particular de entrar en este mundo y un modo particular de mantener relaciones con aquellos con los que entramos en contacto. (Duranti, 2000, p. 77)

Según lo visto en este primer apartado, la relación entre cultura y lenguaje ha sido complejizada desde distintas teorías y se trata de una relación interdisciplinaria sobre la cual se pueden situar los memes como elementos tanto lingüísticos como culturales. Es importante resaltar que dentro de estas perspectivas se debe elegir una donde se haga relevante la relación con la identidad y la sociedad digital, descartando de este modo teorías relacionadas a la biología y a la cultura como sistema de mediación. La investigación tomará elementos de la cultura como sistema de comunicación, de participación y de prácticas sociales. Por otra parte, las distintas definiciones que surgen desde la relación entre cultura, lenguaje e identidad, como lo son la interculturalidad, la cultura urbana y la cibercultura, complementan, precisan y conectan los conceptos claves del problema de investigación, a saber, las implicaciones interculturales desde la sociedad digital. Las teorías relacionadas con la cultura han sido muy criticadas en la actualidad, sobre todo cuando se busca reconocer la diversidad, pero se puede concluir que el lenguaje resulta fundamental en todas y cada una de ellas, pues aporta elementos

a los sistemas de clasificación y experiencia. El lenguaje actúa como vehículo entre el conocimiento privado y lo que se hace público cuando se comparte, por esto controlar los medios lingüísticos ha sido entendido como la fuente de control de las relaciones con el mundo, y por eso, los memes como elemento lingüístico compartido por los estudiantes en la cotidianidad, resultan un elemento muy atractivo de investigación.

Cultura e Identidad

Por otra parte, en cuanto a la relación entre cultura e identidad que permitirá desarrollar a su vez conceptos como la cultura urbana y la interculturalidad, Giménez (2005) nos presenta un recorrido similar, puntualizando sobre aspectos relacionados específicamente con la identidad cultural. El autor entiende la noción de cultura desde dos perspectivas generales, una interna y otra externa, que se reúnen en una sola relación dialéctica, afirmando que, las formas culturales interiorizadas parten de las experiencias compartidas entre los individuos que luego son mediadas por la cultura colectiva, y que las formas exteriorizadas no podrían existir sin un habitus, concluyendo al final que: "no existe cultura sin sujeto, ni sujeto sin cultura" (Giménez, 2005, p. 4). Partiendo de esta definición, enuncia que: "la identidad no es más que la cultura interiorizada por los sujetos, considerada bajo el ángulo de su función diferenciadora y contrastiva en relación con otros sujetos" (Giménez, 2005, p. 5). De aquí parte el interés de no relacionar la cultura y el lenguaje sin tener en cuenta el papel fundamental de la identidad como base de toda interacción social, debido a que los individuos deben asumir y poner en relieve partes de su identidad para poder interactuar con otros, planteando una tesis central:

> La identidad se predica en sentido propio solamente de sujetos individuales dotados de conciencia, memoria y psicología propias, y sólo por analogía de los actores colectivos,

> como son los grupos, los movimientos sociales, los partidos políticos, la comunidad nacional y, en el caso urbano, los vecindarios, los barrios, los municipios y la ciudad en su conjunto. (Giménez, 2005, p. 6)

Y teniendo en cuenta que toda teoría de la identidad se formula en concordancia con la teoría de los actores sociales, quienes ocupan un espacio en la estructura social, interactúan necesariamente con otros, ejercen algún tipo de poder, están dotados de una identidad individual, y se encuentran constantemente, en proceso de socialización y aprendizaje.

El autor hace énfasis en que la identidad puede ser estudiada desde dos puntos de vista muy distintos, primero, como identidad individual, definida como: "un proceso subjetivo y frecuentemente autorreflexivo por el que los sujetos individuales definen sus diferencias con respecto a otros sujetos" (Giménez, 2005, p. 9). Esta identidad individual está constituida por elementos socialmente compartidos e individualmente únicos. Y concluye este apartado afirmando que las personas se identifican o distinguen de otras a través de atributos *caracterológicos*, desde la teoría de Lipiansky (1992), como hábitos, tendencias, actitudes y capacidades, y por sus "estilos de vida" relacionados a los hábitos de consumo, por las redes de relaciones íntimas, por los objetos simbólicos que poseen, y por los elementos que componen su biografía. En cuanto a las identidades colectivas, se caracterizan por no tener autoconciencia y no estar bien delimitadas.

Por último, el autor presenta la perspectiva teórica de Barth (1976), en relación con las fronteras de los grupos étnicos, quien contradice la relación inseparable entre cultura e identidad: "a pesar de todo lo dicho, la identidad de los actores sociales no se define por el conjunto de rasgos culturales" (Giménez, 2005, p. 17). Argumentando que, aunque los grupos étnicos modifiquen rasgos fundamentales de su cultura, sus fronteras se mantienen, siendo estas

las verdaderas estructuras de su identidad, como por ejemplo la colonización, donde los pueblos indígenas adoptaron de modo forzado la lengua y la religión de los colonizadores, y sin embargo, seguían siendo vistos y tratados como distintos: “Son las fronteras mismas y la capacidad de mantenerlas en la interacción con otros grupos lo que define la identidad, y no los rasgos culturales seleccionados para marcar, en un momento dado, dichas fronteras” (Giménez, 2005, p. 18). No se trata de conocer cuáles son los marcadores diferenciales de la cultura, sino cómo han hecho los pueblos para mantener sus fronteras frente a los demás.

Ahora bien, es importante mencionar que esta relación también ha sido estudiada desde teorías psicológicas, sociológicas, de género, y teorías sobre la sexualidad, aunque particularmente en su relación con la antropología lingüística se han adelantado estudios sobre contacto entre comunidades, colonialismo y jerarquías de poder entre sociedades desiguales. Mary Bucholtz & Kira Hall (2004) proponen una noción de identidad desde la cultura entendida como comunicación y como semiótica: “Thus classic linguistic-anthropological studies of performance and ritual, of socialization and status, describe not merely kinds of speech but kinds of speakers, who produce and reproduce particular identities through their language use” (Bucholtz & Hall, 2004, p. 369). Y mencionan que los estudios sobre identidad en la antropología se basan mayormente en relatos orales, historias de vida, narraciones, y el estudio de medios de comunicación estrictamente ligados al lenguaje como parte fundamental de la construcción de subjetividades e identidades culturales.

Teniendo esto en cuenta, las autoras postulan que los estudios sobre identidad han partido en su mayoría de conceptos binarios como semejanza y diferencia, tal como se evidenció en el anterior texto. Sin embargo, estos dos conceptos deben estudiarse según las jerarquías que organizan a nivel social los grupos, porque por sí mismos no dan cuenta de los fenómenos sociales en los cuales surgen y se desarrollan, es por esto por lo que proponen una

perspectiva de la identidad construida a partir de procesos simbólicos que implican necesariamente el lenguaje como: la práctica, la indexación, la ideología y la actuación.

Es importante resaltar que percibir la identidad implica percibir al otro, por eso no puede surgir sólo de las similitudes, sino también de las diferencias, en particular cuando se trata de comunidades en contacto. En este sentido juega un papel fundamental la jerarquía, debido a que, los grupos que ejercen mayor poder sobre otros establecen una relación de beneficio unilateral. Incluso aquí se menciona un concepto lingüístico denominado marcación, que ha sido utilizado para denominar lo que es diferente entre un grupo de elementos del sistema lingüístico que mantienen su uniformidad, generando la distinción binaria entre marcado (lo que sale de la norma) y no marcado (la norma). Por lo general estas relaciones implican que lo no marcado sea lo más prestigioso, y lo marcado o diferente esté desprestigiado, características que generan desigualdades sociales.

El estudio de la identidad desde la relación entre cultura y lenguaje se trató durante muchos años de modo esencialista, debido a que se pensaba que las culturas estaban muy bien delimitadas, empezando por aspectos biológicos y siguiendo por aspectos lingüísticos, de esta forma, la identidad está relacionada con las formas culturales heredables, entre las cuales se destaca la lengua con su función de simbolizar. Esta perspectiva se utilizó sobre todo para marcar diferencias de poder entre culturas que luego fueron rebatidas y muy criticadas, debido a que establecían casos como por ejemplo que cualquier afirmación sobre las prácticas lingüísticas homosexuales, era exclusiva de personas homosexuales, sin embargo, este concepto se ha modificado en la medida que se entiende que la identidad, la cultura y el lenguaje no se definen por la orientación sexual, el género o la raza únicamente: “That identity – including sexual identity – is constituted by much more than difference” (Bucholtz & Hall, 2004, p. 375). Estos modelos esencialistas y binarios parten de la propuesta de Levi-Strauss

(1978) y su teoría de comprensión de la cultura que también han hecho visibles culturas que de otro modo no lo serían, remarcando sobre sus diferencias únicas.

Desde la sociolingüística variacionista se postula que el uso de la lengua es un reflejo de la identidad social, pero no precisamente su elemento constitutivo principal, porque se modifica todo el tiempo, entendiendo así que la identidad es inherente a las acciones, pero no a las personas, y como toda acción, es susceptible a cambios, combinaciones y respuestas a nuevas circunstancias. Las autoras también contrastan el término con las teorías psicoanalíticas que postulaban la identidad como un estado psicológico, un fenómeno constituido en el individuo y que se desarrolla en la familia, debido a que, este tipo de enfoques vienen desde el determinismo y se enfocan en generalidades no marcadas de culturas muy similares como una categoría unitaria. Eckert (1989), desde la teoría de género, postula que la subordinación existente entre hombres y mujeres en muchas culturas hace que las mujeres deban esforzarse más por alcanzar logros en el mundo simbólico, en su lenguaje, en su apariencia y personalidad, mostrándose como miembros culturales de mayor aceptabilidad y prestigio. De esta forma, los individuos pueden tener distintas dimensiones de su identidad a medida que se desenvuelven en distintos contextos sociales.

Como conclusión, las palabras o las prácticas lingüísticas no dan cuenta del estatus de una persona, sino que sirven para entablar relaciones. Desde la perspectiva semiótica, la identidad no parte de categorías fijas, sino de un proceso social y político continuo, no se entiende de forma binaria, sino como una gran cantidad de procesos que se interconectan como fenómeno social. Para finalizar, postulan que un modelo de identidad completo debe tener en cuenta conceptos como la marcación, el esencialismo y las dinámicas de poder institucional,

reconociendo que la semejanza y la diferencia no pueden existir al margen de las ideologías en las cuales se constituyen.

Interculturalidad y Cultura Urbana

Conectando los conceptos de identidad, interculturalidad y la cultura urbana, se presenta el texto de Gómez-Hernández (2010), quien expone algunas ideas sobre la identidad popular en las ciudades latinoamericanas y su relación con el colonialismo: "Se trata de un sentir que se vuelve acción de pertenencia, surge y se establece con criterio de clase como cultura urbana popular en permanente lucha por el derecho a la ciudad desde la condición dada de exclusión" (p. 160). Asimismo, puntualiza en una definición de identidad la cual: "se puede ganar o perder, ya que los ideales culturales no son necesariamente armoniosos, pues las identidades son construidas de múltiples maneras, mediante discursos y prácticas muchas veces antagónicos" (Gómez-Hernández, 2010 p. 160).

La interculturalidad, en el contexto latinoamericano, ha sido principalmente estudiada por antropólogos que defienden comunidades indígenas y los procesos de bilingüismo que se desarrollan entre quienes deben convivir de manera forzada con otros pueblos y quienes luchan por un reconocimiento del Estado-nación. Como se ha mencionado, estas relaciones de poder son desiguales y tienen como consecuencia la gran pérdida de lenguas indígenas en el continente, dejando de lado elementos identitarios y la transmisión de conocimientos por parte de los hablantes nativos. El término ha sido definido casi exclusivamente por la educación indígena que se propone mantener en armonía los conocimientos de los pueblos con las lenguas coloniales. Por ejemplo, para Moya (2009) la interculturalidad en América Latina puede definirse desde una dimensión teórica y política, afirmando que las discusiones en torno a esta

inician en los años 70 con los debates entre etnia y clase y los procesos de democracia representativa en Centroamérica que llevaron al reconocimiento de las diversidades étnicas y, en lo referente al poder, que las clases elitarias o etnocracias anulan e invisibilizan otras etnicidades generalmente discriminadas, siendo dominantes a nivel político y social pues creen representar los intereses de todos, dejando a un lado la diversidad. Además, menciona que las clases gobernantes ejercen poder mediante las leyes e instituciones del Estado-nación, de donde nacen identidades republicanas o supra étnicas como la mexicanidad, la colombianidad, y esto está directamente relacionado con el deber ser de los ciudadanos en el entorno urbano, sin importar sus diferencias económicas o sociales. Esta identidad nacional, según la autora, es la que permite que se manipulen las identidades de clase a través de partidos políticos.

Por otra parte, la autora presenta su definición de interculturalidad, la cual va más allá de las relaciones entre culturas, pues se trata de la relación entre culturas en conflicto en una sola estructura de poder y afirma que, para romper la opresión es necesario que sean revalorados los elementos cohesionadores de las etnias, como mencionaba la teoría de fronteras. Desde una perspectiva política, las bases materiales y simbólicas de las culturas corresponden a escenarios de poder, contrario a teorías idealistas como el estructuralismo lingüístico y antropológico que entienden la cultura como sistema de signos. Moya (2009) rechaza puntualmente los fundamentalismos y las ideas universales la cultura que no son convenientes para el estudio con pueblos indígenas mencionando conceptos como la multiculturalidad: "que admite la “tolerancia” entre culturas y la “coexistencia”, de la diversidad etnocultural, en contextos en los cuales los portadores de culturas diversas a la cultura entendida como “nacional” son, en rigor, migrantes" (Moya, 2009, p. 31). Precisando que el término nació en Europa y Estados Unidos y que en América del Sur se ha planteado el concepto de pluriculturalidad, aplicado, por el contrario, a los pueblos originarios o mestizos.

Para finalizar, hace algunas reflexiones sobre las implicaciones y consideraciones de la interculturalidad en Latinoamérica y cómo este concepto puede impactar el ámbito educativo. Principalmente entendiendo que, aunque la interculturalidad reconoce las diferencias, se centra en las desigualdades y no permite que exista una integración inequitativa, además de esto, debe tener una perspectiva política que promueva la democracia en todos sus niveles, para que el conocimiento sobre estas desigualdades genere transformaciones tangibles en las relaciones y los actores sociales. La interculturalidad: "debe enmarcarse en el ámbito de los derechos colectivos e individuales y los derechos interculturales deben ser ejercidos en función del buen vivir colectivo" (Moya, 2009, p. 48). Y debe implicar cambios en sistemas educativos a nivel nacional, e incluso, se deben tomar en fuerte consideración los niveles de cultura local, cultura urbana y cultura popular desde el enfoque entre etnia y clase.

Ahora bien, es necesario hacer una relación entre la interculturalidad y la perspectiva educativa, partiendo de un referente como lo es la enseñanza de la lengua inglesa como segunda lengua, una serie de precisiones teóricas sobre la competencia comunicativa intercultural que son desarrolladas por Caon (2016). El autor propone una perspectiva para la didáctica de lenguas extranjeras en la cual se debe salir de la lógica de la cultura o civilización de lo que caracteriza a un pueblo respecto a un "nosotros", centrado sobre todo en las diferencias, para poder tener una comunicación intercultural efectiva. Pero qué significa, desde la didáctica, asumir una posición intercultural, y, contrario a la postura latinoamericana de Moya (2009) que entiende el término como culturas en conflicto ¿Cuál sería la propuesta desde esta didáctica europea?

Caon (2016) propone que una perspectiva intercultural requiere revisar y proponer en el aula un modelo de observación de las diferencias y similitudes culturales que pueden crear problemas de comunicación y que tenga en cuenta la velocidad a la cual las culturas evolucionan y mezclan sus valores entre ellas. Esta posición sobre la didáctica de lenguas extranjeras empieza a desarrollarse en Europa los años 90 a causa de distintas crisis migratorias que generan una sensibilización a nivel político, científico y educativo. En este artículo se resalta, nuevamente la perspectiva política, desde la Unión Europea, en la cual, el tratado de Maastricht (Europea, 1992) propone una integración cultural que tiene como base las prácticas lingüísticas: "se si vuole entrare in una logica interculturale e non solo pluriculturale, è necessario studiare a scuola una seconda lingua e civiltà" (Caon, 2016, p. 97). Particularmente en Italia, en 1989 se empieza a tener en cuenta la "conciencia cultural abierta" que reconoce la diversidad.

El modelo de comunicación intercultural que presenta el autor se refiere a las habilidades relacionales y conceptos a revisar en el aula, como la empatía, el prejuicio, los estereotipos y el etnocentrismo, bajo la perspectiva del enriquecimiento doble que genera conocer más de una cultura:

> non è pensabile, infatti, che un laureato in lingue, e quindi un potenziale insegnante di lingua straniera non abbia affrontato una riflessione sulla natura della comunicazione interculturale, visto che per definizione il suo insegnamento mira a costruire una competenza comunicativa che verrà necessariamente esercitata – trasformandosi in performance comunicativa – in contesti in cui sono presenti almeno due culture. (Caon, 2016, p. 99)

El autor propone que no es posible enseñar la competencia comunicativa intercultural, porque es cambiante, y esto implicaría de alguna manera regularla, lo que sí se puede hacer es describirla, proponer un modelo donde los estudiantes se sensibilicen frente a los contextos interculturales que tienen alrededor, evitando las generalizaciones, y haciendo continuamente comparaciones entre la lengua y la cultura que se aprende con las lenguas y culturas propias. Para finalizar, el autor afirma que la comunicación intercultural nos permite observar mejor a los demás y observarnos mejor a nosotros a través de ellos, además de valorar y potenciar las diferencias que representan lenguas y culturas distintas.

Ahora bien, existen perspectivas que combinan ambos conceptos y mencionan el aprendizaje intercultural como es el caso de Gómez-Hernández (2010) quien propone la interculturalidad urbana, que permite entender el desarrollo de las ciudades latinoamericanas desde un legado colonial y las ciudades actuales como un escenario de diálogo para la diversidad, contrario al concepto de multiculturalidad, donde no se llega a la visibilización y crítica cultural que permite otras lógicas fuera del desarrollo o la modernidad. La autora demuestra que el desarrollo urbano se creó con la idea de general control social a partir del concepto de comunidad, y que la identidad de los ciudadanos se moldeó con patrones y expectativas relacionadas a la modernidad: "que antepone al sujeto racional frente al colectivo, manteniéndolo entre la necesidad de vínculos y el desapego de éstos" (Gómez-Hernández, 2010, p. 160). Y propone que: "Apostar por la interculturalidad urbana, puede significar que las maneras de conocer y de aprender convencionales se fortalezcan y nutran de otras maneras de ver y aprender del mundo y de la vida" (Gómez-Hernández, 2010, p. 167). Por añadidura, postula cómo se debería hacer un diálogo intercultural: "sería no entre bloques separados y fijos en su diversidad sino como mediaciones entre individuos, grupos, sectores, instituciones, etc." (Gómez-Hernández, 2010, p. 167).

Por su parte, Agier (1995) explica que la antropología urbana ha tenido dos grandes momentos de análisis: Primero, la investigación sobre las significaciones relativas que se le dan a los espacios de la ciudad y que dan cuenta de las identidades urbanas. Y segundo, el estudio de las sociabilidades que da cuenta del apego a los lugares urbanos y la reproducción o la reinvención de los lazos sociales. Para demostrar estos dos momentos, analiza el Barrio Liberdade (Sao Paulo). El autor parte de la identificación de los habitantes con el barrio enfatizando en el sentimiento de arraigo y orgullo que sienten, incluso quienes lo han tenido que abandonar y en elementos como los nombres de cada sector que adquieren un sentido según momentos históricos específicos. Existen, además, identidades asociadas a rasgos del barrio que pueden repercutir en su buena o mala reputación. En esta dimensión de la reputación aparece el sentimiento de "Ser de liberdade" que se refleja en comparsas, o discursos políticos. Todas estas situaciones de identidad son mediadas por prácticas lingüísticas que reflejan el sentimiento de pertenecer o no pertenecer a un espacio urbano. Duranti (2000, p. 59) insiste en que las lenguas proporcionan categorías generalizadas que se aceptan como dadas, grupos sociales como italianos, peruanos y colombianos.

Cibercultura

Todas las relaciones tejidas entre lenguaje, identidad y el contacto entre distintas culturas se encuentran y se modifican en un espacio particular como el ciberespacio. Para empezar a hablar del cambio cultural en un mundo digital y globalizado, o de lo que denominaremos cibercultura es necesario conocer la perspectiva de teóricos como Manuel Castells (2009) quien afirma que el cambio más evidente y significativo de la era digital se ha desarrollado en los medios de comunicación, los cuales han pasado de tener una audiencia genérica y homogénea desde la televisión y los periódicos, a tener una audiencia concreta para

la cual se adapta un mensaje según las particularidades del receptor, combinando de esta forma la producción masiva de contenidos, ya conocida en otros medios, con su distribución personalizada en los medios actuales.

Ahora bien, dentro de este cambio en la comunicación de una cultura globalizada y digital planteada por Castells, y teniendo en cuenta estos cuatro niveles, más adelante Regil (2014) expone seis signos que caracterizan la cultura digital actual, la exuberancia de información en una sociedad de carencias, la interactividad del usuario con el laberinto de la información, la hipermedialidad, la exclusión en cuando a las brechas digitales existentes entre países con bajos recursos económicos frente a otros con mejores recursos, la inmediatez espacial y temporal de los contenidos, y la hiperconectividad.

El reto fundamental de esta investigación, que se propone situar los memes como elementos de las prácticas culturales que identifican a un mismo grupo social como “los italianos”, es el posible desarrollo de una estrategia pedagógica en un contexto intercultural de dos grupos sociales que se encuentran a kilómetros de distancia física, y con diferencias sociales marcadas. Todo esto teniendo en cuenta que la cultura puede entenderse desde la comunicación, las relaciones de poder, la desigualdad entre países, y la construcción de identidad, sin perder de vista que el objetivo final del estudiante es conocer y ser parte de las prácticas culturales de un país del cual reconoce estereotipos, o que le puede resultar cercano, pero que al final es desconocido e incluso puede resultarle extraño.

Del Meme Dawkins al Meme de Internet

Con estas características claras y luego de generar relaciones entre las distintas definiciones de cultura y lenguaje que pueden enmarcarse en el contexto del ciberespacio, se postulan los memes de Internet como elemento de los signos de la cultura digital y como nuevas representaciones de la cibercultura. Para poder precisar el término se tomará como referencia el recorrido histórico elaborado por Milner (2018). El autor parte de la propuesta de Shifman (2014) quien los define como pequeñas expresiones que tienen grandes implicaciones culturales se componen de un grupo de ítems digitales que tienen características compartidas en común, creadas por un conocimiento colectivo, y que posteriormente se ponen en circulación gracias a la imitación o transformación por un gran número de usuarios de internet. Milner (2018) agrega que el meme es un elemento multimodal que facilita la participación y la reapropiación, y menciona que todo gran evento público genera una gran cantidad de memes a su alrededor. Más adelante son entendidos como una obra pública que combina palabras, imágenes, audio y vídeo en una conversación compartida y animada entre usuarios de internet, en conclusión, hacen parte de las prácticas culturales y lingüísticas de los individuos de una cibercultura.

Pero para llegar a esta definición de meme de Internet, el autor inicia por la primera aparición teórica realizada por Dawkins (1976) en su libro *El gen egoísta*. En su teoría, el meme era el término para describir el flujo de la cultura, que reúne lo más inusual del ser humano. Dawkins propone que las mismas leyes evolutivas deben valer ya sea para la biología que para la cultura, de esta forma, entiende al meme como la unidad de transmisión, y como un imitador cultural que se transporta de cerebro a cerebro en un proceso llamado imitación. Los memes podrían contener melodías, ideas, formas de hacer, modas, y en general cualquier elemento

cultural que pudiera ser compartido e imitado. Sin embargo, Milner (2018) afirma que las comunidades de internet no han apropiado el término exactamente como lo planteó Dawkins (1976), en cambio, ha sido utilizado para hablar de los textos de internet que se crean, circulan y son transformados por los usuarios. Aquí, el autor hace una primera aclaración y es que una aparición se hace memética cuando las personas que observan un comportamiento que aprecian y les causa humor, hacen referencias, las replican y las intensifican mediante textos multimodales, concluyendo que lo relevante de la teoría del meme de internet es la participación social y, conectado con las teorías ya presentadas, los habitus ya sean culturales o lingüísticos compartidos por un grupo social en específico.

La teoría memética de Dawkins no es la mejor opción para comprender los memes de internet, porque al entender al meme como un virus que se expande de usuario a usuario, favorece el determinismo cultural, en lugar de valorar la creatividad y el pensamiento individual de los usuarios, como si estuviéramos hablando de usuarios pasivos que no saben lo que está pasando en sus mentes o sus grupos sociales entendiendo el meme como un elemento que se esparce en la cultura sin dirección y sin un agente consciente, Milner (2018), por el contrario, propone que la memética podría reconocer las decisiones autónomas de los agentes sociales y al mismo tiempo analizar cómo estas decisiones individuales construyen un significado colectivo a través de la creación, circulación y transformación de textos y de este modo aceptar que tras cada meme masivo hay decisiones individuales entrelazadas directamente con las prácticas colectivas. De esta forma propone algunas lógicas fundamentales del meme de Internet como práctica social: la multimodalidad, la reapropiación, la resonancia, el colectivismo y la difusión. Aunque para comprender lo que hace a los medios meméticos, hay que tener en cuenta que no son categorías estrictas.

Ahora bien, una de las principales dificultades de la investigación es poder entender y definir el meme de Internet, no solo desde sus características formales de la relación imagen-texto, sino desde sus características como práctica social que es compartida, y, sobre todo, difundida por colectivos de forma inmediata. Estas características propuestas por Milner (2018) permiten desarrollar un trabajo más acorde al funcionamiento del meme a nivel social, y aprovechar su impacto en el ámbito educativo. Además precisa los memes que pueden ser incluidos o no en la investigación a realizar, y permite analizar nuevos memes que se están difundiendo, como los memes sticker, específicamente en redes sociales como Telegram y WhatsApp, que se pueden agregar a la conversación directamente, como un híbrido entre un emoticón tradicional y un meme imagen o gif, y las recientes propuestas en redes sociales como Tik-Tok, que ya no consisten solo de imágenes estáticas y texto, sino que estructuran sus contenidos meméticos a partir de vídeos cortos. No hay que ignorar que la visión memética, que primero postuló al meme como un gen y luego como un virus, ayuda a entender cómo se comparten socialmente los memes de internet, pero a medida que el fenómeno crece, es necesario complementar el concepto, y agregar las nuevas formas tecnológicas que utilizan los estudiantes para crearlos y para relacionarlos con su vida cotidiana en la medida en que aprenden una segunda lengua, que es en última instancia el propósito central de la investigación.

Estrategias pedagógicas

Insegnare Civiltà Italiana con C Maiuscola

Dentro de las propuestas didácticas de la enseñanza del italiano en relación a la cultura encontramos el libro Insegnare la Civiltà Italiana con C Maiuscola (Marin, 2020). Para empezar, en el texto se diferencian los conceptos de cultura y civilización, la cultura se

define como un elemento necesario para la comunicación: “concerne usi e costumi della vita di ogni giorno; ad essa si aggiunge la cultura sociale, cioè l’organizzazione della vita comune, sociale” (Marin, 2020, p. 7). En cambio, la civilización se describe cómo los factores que definen la identidad cultural de un pueblo, es decir, las razones por las cuales los italianos se identifican y se sienten como italianos. Entre estos elementos que construyen la identidad o la civiltà, encontramos elementos compartidos como la música, la literatura, el arte, el cine y la cocina, puntualizando en que, el extranjero que aprende la lengua italiana no lo hace por la atención a los contenidos gramaticales o las particularidades morfosintácticas de la lengua, sino por los elementos de la civilización italiana conocidos mundialmente, la comida como un placer refinado, el teatro, las atracciones turísticas y la historia detrás de ellas: “Si studia italiano per la civiltà italiana e si studia la cultura per poter comunicare in maniera efficace ed appropriata in Italia. Sono due dimensioni diverse” (Marin, 2020, p. 7).

Ahora bien, como docentes extranjeros de una lengua extranjera, son evidentes las dificultades al momento de enseñar la civilización italiana a los extranjeros, empezando por entender cómo contarles de un modo interesante y motivante el mundo italiano, sobre todo a quienes fuera de Europa no tienen ejemplos concretos, y sumado a eso, una dificultad muy interesante para esta investigación, ¿qué Italia contar?: la Italia que fue dominada y dividida por una diversa cantidad de pueblos, la Italia entendida como la colorida “bota” en el mapa actual, o: “quello reale delle venti regioni, delle cento città, dei mille comuni in cui variano tradizioni, stili, cibo, musica, ricchezza, povertà, speranza nel futuro, gloria del passato” (Balboni, 2020, p. 11). El principio que se sigue es crear un contenido que refleje la idea de que: nel tempo l’Italia è una, pero también, siendo consecuentes con la idea de que hablar de Italia es hablar de un gran mosaico de culturas a partir de todas las invasiones y procesos

sociopolíticos, incluyendo las diferentes lenguas que existen a lo largo del país consideradas como dialectos y sus variaciones sociolingüísticas. Además de considerar la importancia de la migración italiana hacia países latinoamericanos como Argentina y Perú, y grandes potencias como Estados Unidos. Se trata de poder mostrar a los estudiantes extranjeros que existe una tensión continúa desde hace siglos entre las diferencias y un material muy fuerte que une todo el mosaico de lo que compone la civilización italiana hasta el presente. Adicionalmente, menciona que la lengua se aprende a través de la vista, razón por la cual, entre sus estrategias se encuentra la agrupación de términos que pertenecen al mismo grupo semántico, pequeñas imágenes que den cuenta de términos específicos y grandes imágenes para dar cuenta de contextos generales, con el objetivo de facilitar la memorización y la comprensión de palabras.

Por su parte, Maugeri (2020) defiende el aprendizaje del italiano a partir de la literatura y el cine: "costituisce un investimento formativo, linguistico e culturale molto rilevante per lo sviluppo cognitivo e interculturale degli studenti" (p. 65). Y hace un llamado a los docentes que deben otorgar herramientas didácticas a los estudiantes para que sean competentes en un espacio donde la lengua se reinventa todo el tiempo. En cuanto a estas herramientas, el autor precisa que: "sono fonti preziose che raccontano una nazione e il suo popolo. In questa direzione entrambi si rivelano materiali preziosi per narrare e descrivere situazioni che aderiscono alla vita di tutti i giorni e che lo studente sente vicino" (Maugeri, 2020, p.71). En el cine, particularmente se muestran variedades lingüísticas, lenguaje verbal y no verbal y modelos culturales. El autor enfatiza en que estos textos no son explicados ni mediados por el docente, por el contrario, dependen de la comprensión y la experiencia de vida del estudiante lo cual resulta central para que acceda a una cultura distinta a la propia. Adicionalmente, se presenta la propuesta de Caon (2020) para didactizar una canción,

partiendo del punto de que la canción está cargada de aspectos socioculturales como regionalismos, dichos comunes, y funciona como un vehículo entre contenidos culturales y particularmente, interculturales, puntualizando en que, con las canciones es posible desarrollar varios tipos de actividades antes, durante y después de la escucha, aprovechando su función vehicular para tratar aspectos interculturales.

Italiano con I Fumetti

La estrategia de material didáctico con cómics elaborada por Spinosa (2019) en Il fumetto per l'italiano L2 defiende que el cómic es relevante a la hora de enseñar una segunda lengua (L2) por su carácter secuencial, además de su contenido humorístico. La autora argumenta que los cómics no están diseñados solo para los niños o adolescentes, aunque es necesario puntualizar en ciertos aspectos para su selección, de acuerdo con la edad de los estudiantes y su nivel de conocimiento de la lengua italiana.

Principalmente la autora defiende cuatro argumentos por los cuales se puede utilizar el cómic como didáctica del italiano como L2, primero, la condición multimodal de la imagen + texto donde prevalece la dominancia de una imagen que genera recordación y que facilita la comprensión y da cuenta de la lengua en contexto. En segundo lugar, son elementos culturales representativos pues tienen como input la cultura italiana y la representan en un texto multimodal. En tercer lugar, son un apropiado y muy variado un input lingüístico que demuestra diversidad de registros en forma coloquial, formal e incluso de los distintos dialectos italianos. Los define como una lectura que puede ser atractiva para los estudiantes, pues el hecho de que los cómics cuenten una historia genera una motivación extra para su lectura y mejora su curiosidad en el aula. La autora también puntualiza en cómo hacer una elección adecuada de un cómic y la divide en dos categorías, la primera, la adecuación de

los contenidos culturales: el género, si las imágenes son adecuadas para la edad de los estudiantes, la estructura narrativa, en términos de la complejidad gráfica o estilística y por último la extensión para las actividades propuestas. La segunda, la adecuación de los contenidos lingüísticos: formas marcadas diatópicamente o diastráticamente, formas lingüísticas como tiempos verbales, jerga de algún sector en específico, y la presencia de implícitos culturales o ironía.

Las ventajas de los cómics propuestas por la autora son tres, la motivación y el acercamiento que pueden tener los estudiantes a la lectura, las variedad lingüística y cultural que se puede encontrar en ellos y los componentes pragmáticos y extralingüísticos de la lengua en contexto. En cuanto a las desventajas, las autoras plantean que los cómics no contemplan las habilidades orales, aunque se pueden desarrollar actividades de discusión en clase que tengan en cuenta este componente de aprendizaje. Cuando se trabajan en clase novelas gráficas pueden ser muy extensas para una actividad en clase o para desarrollar actividades en un curso de un mes o un par de meses y si se trabajan cómics de hace mucho tiempo seguramente van a estar un poco obsoletos, y, por último, los implícitos culturales que sean muy difíciles de entender y para los cuales haya que realizar demasiadas explicaciones en clase.

En cuanto a las competencias y habilidades que pueden desarrollarse con los cómics, la autora resalta la competencia escrita, léxica, pragmática, sociocultural e intercultural, y propone cuatro enfoques distintos para hacer didáctico un cómic: dividirlo en secuencias para trabajar sobre la comprensión de las distintas escenas, descomponerlo para que los estudiantes reordenen las viñetas y hagan una lectura integral de las mismas. Diversas lecturas, primero solo las imágenes, luego solo los globos de texto para hacer una lectura

integral, dejando de lado el final que puede quedar abierto a la creatividad de los estudiantes, y por último una lectura integral con actividades introductorias y sucesivas a la misma.

Todas las estrategias pedagógicas consultadas complementan la noción teórica del meme y dan cuenta de sus funciones a la hora de construir la investigación, por ejemplo, los memes pueden ayudar a la lectura secuencial y no solo a la lectura lineal, gracias a la relación imagen-texto, asimismo su característica multimodal e intertextual se puede resaltar teniendo en cuenta que refieren a escenas de series de televisión, películas y contenidos de otros formatos que pueden ser aprovechados en la estrategia pedagógica. Por ejemplo, se resalta que los memes dan cuenta de la lengua en contexto, como los cómics, y dan cuenta de variedades lingüísticas e incluso contenidos pragmáticos y socioculturales. En cuanto a su relevancia textual, el hecho de que la ortografía o la tipografía pase a un segundo plano en su distribución puede aplicarse para para comprender y enseñar normas gramaticales de una lengua extranjera, como por ejemplo la puntuación, el uso de mayúsculas y minúsculas, entre otros. Es importante agregar que, aunque los docentes buscan que sus estudiantes respeten las reglas gramaticales a la hora de elaborar memes académicos, es necesario entender que, en la ciberlengua, gran parte del humor consiste en escribir las cosas mal, pero solo partiendo de la base de conocer la norma para poder romperla. Esta discusión permea la gran controversia entre el prescriptivismo lingüístico que busca determinar las reglas de uso y el descriptivismo que tiene como objetivo describirlas. Como lingüista, y como docente, soy consciente de que la lengua es un fenómeno en constante cambio que es necesario conocer a lo largo de múltiples contextos desde una perspectiva descriptiva.

Primer Congreso de Investigación Sobre Memes

Durante el mes de diciembre de 2021, el Centro de Investigación de en Territorios Urbanos y Digitales realizó el primer congreso latinoamericano de investigación sobre memes[5] divido en siete mesas de trabajo: el meme latinoamericano, memes y problemáticas sociales, memes y arte, memes y política, la definición del meme, memes y educación y por último memes y humor, dando importancia a las temáticas sobre las cuales el meme resulta más relevante como lo son la participación política y pública del meme como elemento crítico, la sátira y el humor. En particular dentro de la mesa de memes y educación se presentaron propuestas culminadas y propuestas en proceso en relación con distintas líneas del conocimiento, como la biología y la filosofía, además de algunos apartados reflexivos sobre las potencialidades del meme dentro de la enseñanza de lenguas extranjeras. Estas propuestas provenían de países como México, Colombia, Ecuador, El Salvador y Cuba, y sus creadores coincidían en la importancia de los memes para incentivar la interacción y la participación de los estudiantes en clase, motivar una relación más estrecha entre docentes y estudiantes, y para motivar la libertad de expresión, definiendo el meme como un recurso didáctico que acompaña procesos de aprendizaje.

Después de explicar en cada uno de los ejes las perspectivas teóricas encontradas, es importante resaltar su estrecha relación, como conceptos que se entrelazan en la medida en que se profundiza en la misma. El problema ha tomado nuevas perspectivas que pueden enriquecer el diseño del producto de investigación, por lo tanto, se concluye que el problema que resulta pertinente y válido, debido a que las relaciones entre cultura, lenguaje, identidad, los conceptos que surgen de la misma, como la interculturalidad, la cultura urbana, y la

[5] https://www.facebook.com/cenntrodeinvestigaicioncuwu/

cibercultura y se han demostrado intrínsecamente unidas. No se puede pensar en una interculturalidad urbana que no tenga en cuenta las prácticas lingüísticas, o que ignore la identidad de los individuos. Los elementos como el meme de internet que surgen de la creatividad de los usuarios, que parten de sus experiencias y conocimientos personales, que se difunden por sus redes, que pueden llegar a otras comunidades a través de la inmediatez de la cultura digital, y por supuesto, que impactan las propuestas pedagógicas que se pueden desarrollar a futuro, resaltan los puntos en común que la investigación plantea reestablecer para encontrar las relaciones e implicaciones interculturales.

Balance crítico

En la medida en que se construía el informe de antecedentes, el problema adquirió nuevas perspectivas, debido a que la cibercultura pasó a ser un eje secundario al agregar los conceptos de interculturalidad e interculturalidad urbana, y concentrarnos en las relaciones interculturales al momento de enseñar una segunda lengua, sin dejar de lado la relación con la sociedad digital y sus características principales. Gracias al recorrido teórico se puede concluir que el estudio de la relación entre cultura lenguaje e identidad ha venido ganando importancia, desde el contacto entre lenguas y comunidades, hasta el estudio de los elementos comunicativos en la globalización que nos permite abrir las perspectivas teóricas hacia nuevos horizontes, por ejemplo, la enseñanza virtual a la que nos vimos obligados a raíz de la pandemia del COVID-19, donde el conocimiento puede compartirse de un lugar a otro en cuestión de segundos. Además, se reafirma que el trabajo de investigación hace parte de la línea en cultura urbana, en tanto que explora una manifestación de la identidad, desde la relación cultura y lenguaje. Ser parte de una cultura urbana implica tener un conocimiento socialmente distribuido, y las preguntas y retos a resolver después de este recorrido teórico gracias a la estrategia pedagógica con los memes tienen que ver con qué hace italianos a los

italianos y a partir del conocimiento cultural compartido entre los mismos: ¿qué elementos intrínsecos de la cultura italiana deben reproducirse a través de un código tan particular como los memes? y ¿qué podría hacer que los estudiantes de italiano como lengua extranjera, hagan parte de este conocimiento compartido? que por supuesto no es solo conocimiento lingüístico.

En lo que respecta a la enseñanza de una segunda lengua, es importante conocer las incidencias o consecuencias que tiene el contacto entre culturas para los estudiantes, incluso si estamos hablando de una educación a distancia, lo cual limita el contacto físico con nativos, pero posibilita, gracias a los signos de la cultura digital, otro tipo de contacto, de acercamiento e inmersión. Poder confrontar dos ideas de la interculturalidad, desde las culturas indígenas, y las crisis migratorias europeas, que resultan en procesos políticos totalmente distintos, por una parte, desde la reivindicación democrática de las lenguas y pueblos indígenas, y por otra, desde la idea de una tolerancia y observación de la diversidad de culturas en Europa, permite cuestionar y tomar una posición respecto a enseñar una lengua europea a estudiantes latinoamericanos. No se pueden ignorar los procesos políticos, los fenómenos sociales que rodean la didáctica de lenguas y por supuesto los memes como elementos culturales, que resultan ser un lugar donde se mezclan prácticas culturales, lingüísticas, e identitarias y sus distintas relaciones.

Como se evidenció en este informe de antecedentes, se ha dado relevancia a que la enseñanza intercultural vaya de la mano con recursos multimodales que ilustren las prácticas culturales y lingüísticas de un grupo social, razón por la cual se utilizan herramientas como la música, el cine, el cómic y la historia. Sin embargo, estas estrategias tratan cada tema por separado, mientras que una herramienta como el meme puede reunir todos estos temas a

partir de una sola sucesión de imágenes que aportan al aprendizaje significativo en la medida en que se adquieren conceptos que luego son transferidos a situaciones personales o colectivas en nuevos memes. Como lo demostraron la gran mayoría de estrategias que usaban el meme como elemento central, este tipo de textos apoyan la creatividad del estudiante en el aula, centrándose en que retenga elementos culturales para su interacción con otros estudiantes y con comunidades web y para su futura comprensión de la lengua en contexto, más allá de solo retener vocabulario.

Para finalizar, es importante destacar, que en un mundo como el actual, en el cual todo el tiempo están cambiando las formas de difundir contenidos digitales, de generar humor sobre las experiencias personales y colectivas, el problema plantea enormes retos, y resulta, además de interesante, válido y relevante tanto para el docente como para el estudiante. Los memes permanecen aún como un campo inexplorado en la didáctica de lenguas y particularmente en la didáctica de la lengua italiana.

En conclusión, los memes como elemento comunicativo de la cultura urbana resultan una nueva perspectiva para el problema de la enseñanza de lenguas extranjeras desde una perspectiva intercultural en la sociedad digital. La cultura urbana rompe sus fronteras físicas, pues lo que se entiende como ciudad en un espacio físico único y bien delimitado, y lo que implica ser ciudadano, la identidad que enmarca las prácticas lingüísticas, los territorios de sentido que van más allá de un país donde se dicta una clase, se convierte en elementos globalizados. El problema resulta representativo porque busca unir elementos de prácticas culturales e interculturales que pueden encontrarse en memes a través de las redes sociales, con una pregunta direccionadora: ¿pueden los memes aportar a una perspectiva intercultural de la enseñanza de la lengua italiana como L2? Y surgen incluso nuevas preguntas luego del

recorrido por estos conceptos: ¿Cómo mostrar y enseñar las prácticas culturales que identifican a los italianos, a estudiantes extranjeros a partir de sus propias fronteras? Entonces, uno de las propuestas de la investigación, es que el hecho de aprender y tomar elementos culturales de otra cultura, no genere un proceso de desarraigo, sino que sirva para que el estudiante mejore su observación y pueda establecer las fronteras de su propia cultura a partir de lo que aprende de otra, y de algún modo de lo que decide apropiar para sus prácticas cotidianas, en última instancia, cambiar la idea de que es necesario desconectarse de la cultura propia para aprender una de mayor prestigio. El estudiante aprende nuevos contenidos, costumbres, formas y fórmulas de tratamiento, reglas de comportamiento en los distintos escenarios de la vida real, pero a pesar de que recibe todos estos elementos a partir de la enseñanza de una segunda lengua, también puede dejar claras sus fronteras e incluso combinar sus *habitus* con otros. Adicional a esto, los memes tienen la capacidad de reunir todos los elementos que caracterizan la civilización italiana en un solo contenido memético, lo cual los hace un recurso muy poderoso, además de actual.

4. Marco Teórico

En este capítulo se explicarán de las posturas teóricas que sostienen la investigación, teniendo en cuenta además las tendencias resaltadas en el apartado anterior que dan cuenta de las investigaciones más importantes en relación con algunos ejes temáticos, y que han llevado a que se replanteen los elementos más importantes de la investigación, resaltando la relevancia de la perspectiva de la comunicación intercultural y la búsqueda de un concepto de identidad no binario que permita ir más allá de solo las diferencias y las semejanzas entre dos grupos identitarios para poder construir un escenario creativo en el cual los memes sean la herramienta para encontrar las implicaciones de la comunicación intercultural cuando se enseña una segunda lengua. Se replantean los ejes principales, empezando por la relación entre cultura y lenguaje que será discutida a través de la obra de Bourdieu (1977) y García Canclini (2004), para conectarse con el eje de la Comunicación Digital Intercultural, con tres exponentes principales, Jesús Martín-Barbero, Sarah Corona (2017) y Regil (2014), continuando con la relación de la lengua italiana como lengua extranjera con la educación y la comunicación y la interculturalidad, resaltando las posturas de Vedovelli (2001) y Dietz (2012), y para finalizar, entendiendo el meme como parte de la relación lenguaje intercultural y como herramienta pedagógica y de participación pública. Es importante resaltar que la investigación hace parte de los Estudios Interculturales desde una perspectiva comunicativa donde se resaltan aportes de la antropología, la sociología y la lingüística, puntualizando en que todas las perspectivas teóricas aquí mencionadas tienen puntos de conexión muy importantes para la investigación que se verán reflejados a lo largo del apartado.

La comunicación en la era digital global ha generado un cambio cultural que da paso a nuevas formas de compartir, crear y darle valor al conocimiento, gracias a dos nuevos

conceptos sobre los cuales se va a basar el desarrollo teórico del problema de investigación, como lo son la comunicación intercultural y la educación donde se evidencia el surgimiento de nuevas estrategias pedagógicas y didácticas con recursos multimodales como los memes. Por otra parte, cabe resaltar que la investigación se plantea, implícitamente, el problema de la ciudad del hoy y sus plataformas, los escenarios de encuentro y participación que empezaron a ser las redes sociales, y las plataformas a través de las cuales llevamos a cabo nuestras prácticas culturales en la virtualidad. Los estudiantes que hacen memes como forma de participación pública, que son parte del activismo digital empiezan a practicar las ciudades digitales, ciudades que carecen de fronteras físicas, pero sobre las cuales se pueden seguir leyendo y construyendo identidades virtuales. La ciudad se reincorpora, y se reinterpreta, así como las formas de aprender y manifestarse con y en ella. Como usuarios críticos podemos ir más allá de solo usar los medios, es por esto que el proyecto de investigación apuesta a la innovación educomunicativa que crea herramientas para reconfigurar y comprender la ciudad sin fronteras en la que habitamos hoy y de la cual somos partícipes bajo la idea de la telepresencia. A continuación, se presenta el esquema de marco teórico que refleja los 4 ejes planteados y sus respectivos subejes.

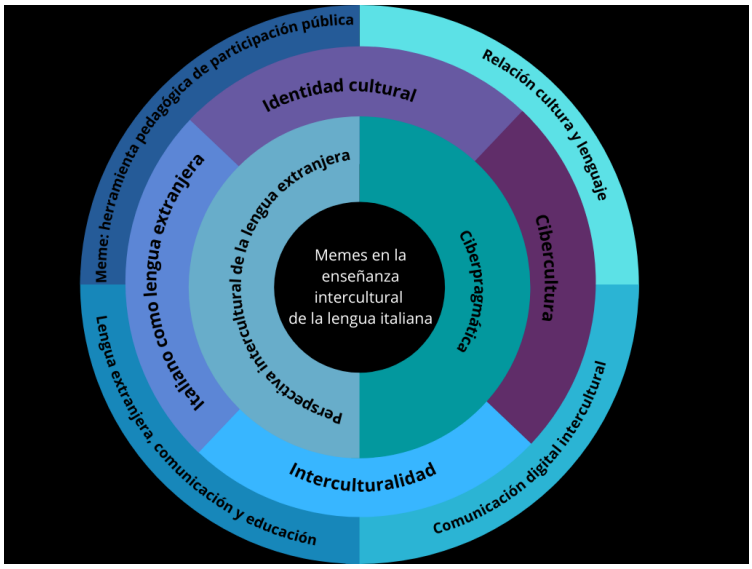


Figura 2. Esquema Marco Teórico

Relación Cultura Lenguaje

Cultura como práctica social

Después del recorrido realizado en los antecedentes sobre algunas de las posturas más relevantes en el estudio de la relación cultura-lenguaje desde la antropología lingüística, es importante resaltar que la postura de Bourdieu (1977) sobre la cultura como práctica social, la cual es elegida para sustentar los argumentos teóricos que se desarrollan de aquí en adelante, y nace a partir de la oposición del término cultura con el término sociedad. Para entender esta distinción, Bourdieu (1977) desarrolla su teoría partiendo del hecho de que los objetos de conocimiento son construidos y no registrados de forma pasiva, y resaltando dos tipos de fuerza que estructuran la sociedad sobre dos tipos de relaciones, las relaciones de fuerza donde se resaltan los valores de uso y cambio, y dentro de ellas, las relaciones de sentido, organizando la vida social desde la significación. Estas significaciones son lo que constituye la cultura, que según García Canclini: "abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social" (2004, p. 34). Es así como la cultura es presentada como parte de los procesos sociales: "La dificultad de hablar de ella deriva de que se produce, circula y se consume en la historia social. No es algo que aparezca siempre de la misma manera" (García Canclini, 2004, p. 34).

Y, es sobre estas relaciones de significación que podemos relacionarnos con los demás para ser sujetos culturales e interculturales, a través de los usos y las reapropiaciones que tenemos sobre los objetos culturales construidos. La obra de Bourdieu propone tres conceptos fundamentales para comprender la cultura y para la investigación a desarrollar que son, el campo, el habitus y las prácticas. Respecto al campo, es importante partir del hecho de que Bourdieu (1977) menciona que, para poder comprender el objeto construido, debe situarse

tanto al artista como a la obra en este sistema de relaciones que es construido por los propios agentes que producen y que comunican. Es así como desarrolla el concepto de campo, que existe debido a que un capital común y en particular, porque hay una lucha por apropiarse del mismo.

Respecto al habitus y a las prácticas, es importante resaltar que Bourdieu postula la existencia de un sujeto colectivo y sus interacciones se encuentran estructuradas socialmente: "Los condicionamientos asociados a una clase particular de condiciones de existencia producen habitus, sistemas de disposiciones duraderas y transferibles, estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes, es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas" (Bourdieu, 2007, p. 86). Es decir, la sociedad configura los sujetos gracias a los habitus establecidos, pero los sujetos responden a ellos con sus prácticas particulares. Prácticas que más adelante estarían definidas por el capital económico de los agentes; es así como Bourdieu divide los tipos de prácticas según las clases sociales en prácticas de clase alta, media y popular e inicia a describirlas según lo que es compartido e importante en términos de habitus en los sujetos que las practican. Es así como las relaciones simbólicas configuran las relaciones de sentido que hay detrás de la organización del habitus, y los habitus son su forma de manifestarse, de hecho, a través de su formación: "las condiciones de existencia de cada clase, de cada cultura nacional y de cada género van imponiendo inconscientemente un modo de clasificar y experimentar lo real" (García Canclini, 2004, p. 157).

Sin embargo, los aportes a la cultura elaborados por Bourdieu han tenido importantes actualizaciones y nuevas perspectivas no solo desde los sujetos colectivos o culturales sino desde la hibridación de las culturas propuestas por García Canclini, autor del cual se recogen

algunos conceptos importantes. Partiendo del hecho de que la división entre clases sociales propuesta por Bourdieu debe ser actualizada a los tiempos de la comunicación digital en los cuales la sociedad que era concebida por estratos o según la identidad étnica, en los tiempos de globalización actuales la sociedad: "es pensada ahora bajo la metáfora de la red. Los incluidos son quienes están conectados, y sus otros son los excluidos, quienes ven rotos sus vínculos al quedarse sin trabajo, sin casa, sin conexión" (García Canclini 2004, p. 73). La diferencia se marca por la posibilidad de estar o no conectados, o de conectarnos más tiempo o menos y de tener la capacidad de desplazamiento tanto en espacios geográficos como en espacios interculturales: "Ahora el mundo se presenta dividido entre quienes tienen domicilio fijo, documentos de identidad y de crédito, acceso a la información y el dinero, y, por otro lado, los que carecen de tales conexiones" (García Canclini, 2004, p. 74). Adicionalmente el autor menciona que tanto la diferencia, desde las antropologías de la diferencia como la desigualdad, desde las teorías sociológicas y la desconexión, desde los estudios comunicacionales han sido teorizadas y definidas por disciplinas totalmente separadas, sin embargo, el problema radica en: "Averiguar cómo coexisten, chocan o se ignoran la cultura comunitaria, la cultura como distinción y la cultura.com" (García Canclini, 2004, p. 14). Es en la construcción de esta teoría de una las tres perspectivas donde es relevante definir el papel de la interculturalidad y de la identidad cultural.

Interculturalidad

En cuanto al concepto de interculturalidad es importante mencionar que: "En un tiempo de globalización, el objeto de estudio más revelador, más cuestionador de las pseudocertezas etnocéntricas o disciplinarias es la interculturalidad (...) Estudiar la cultura requiere, entonces, convertirse en un especialista de las intersecciones" (García Canclini 2004 p. 101). Partiendo del hecho de que una teoría consistente de la interculturalidad, como se demostró en el apartado

anterior: “debe encontrar la forma de trabajar conjuntamente los tres procesos en que esta se trama: las diferencias, las desigualdades y la desconexión” (García Canclini, 2004, p. 45). Por otra parte, el autor propone hablar de Culturas Híbridas, demostrando que no ligamos nuestra cultura o nuestra identidad a un territorio específico:

> En esta época nuestro barrio, nuestra ciudad, nuestra nación son escenarios de identificación, de producción y reproducción cultural. Desde ellos, sin embargo, nos apropiamos de otros repertorios culturales disponibles en el mundo, que nos llegan cuando compramos productos importados en el supermercado, cuando encendemos el televisor, el pasar de un país a otro como turistas o migrantes. (2004, p. 36)

Convivimos constantemente con productos culturales del exterior, no solo desde la visión hegemónica de países como Estados Unidos y países europeos, sino también desde países asiáticos que han llegado incluso a impactar en el activismo digital gracias a los integrantes de bandas musicales como el K-pop. Es por eso que a partir de estas nuevas perspectivas sobre la cultura, la interculturalidad y la identidad cultural, se constituye la posición teórica ya que, nos situamos en una cultura globalizada que más que sujetos colectivos, como lo planteaba Bourdieu, nos lleva a entender a los sujetos como interculturales que construyen su identidad a partir de los elementos culturales que apropian que otros lugares sin importar la distancia geográfica y comparten lo que surge de la convivencia y el conflicto entre dos o más culturas, no es posible hablar de una identidad única en la comunicación globalizada.

En este sentido García Canclini también precisa en el hecho de que la cultura debe ser entendida como un adjetivo y no como un sustantivo, lo cual implica pensarla no como una

propiedad que adquieren o tienen los individuos sino como un recurso para hablar de diferencias, contrastes, comparaciones, lo cual permite vincular la cultura con otro de los conceptos más relevantes de la investigación que son las fronteras identitarias. Entender la cultura como adjetivo va a permitirnos entonces resaltar las características que son seleccionadas por cada grupo social para organizar sus fronteras frente a otros grupos: "En esta dirección, el antropólogo no sería un especialista en una o varias culturas, sino en las estrategias de diferenciación que organizan la articulación histórica de rasgos seleccionados en varios grupos para tejer sus interacciones" (García Canclini, 2004, p. 39). Y es aquí donde es imprescindible precisar que la investigación parte y está totalmente ligada a las distancias, a las diferencias y que imponen los estudiantes a partir de sus fronteras como parte de una cultura totalmente distinta y alejada de la cultura italiana, pero que ha sido acercada gracias a los medios masivos de comunicación, y, pese a que sea un objetivo de análisis las implicaciones interculturales existentes en las distinciones que les son innegociables, también hay que tener en cuenta que: "Nos interesa lo latinoamericano como un horizonte donde dejar de ser minorías aisladas y proyectos inconexos" (García Canclini, 2004, p. 144). Es decir, resulta importante mostrar otros elementos culturales a los estudiantes cuando se estudia una lengua extranjera sin perder de vista sus elementos propios.

Entonces, yendo un poco más allá después de la postura de Geertz mencionada en los antecedentes, donde se entendía la cultura como un sistema de significados, para la investigación es más relevante entender lo cultural como adjetivo a partir del choque de significados que se genera en las fronteras: "Es el momento en el que la antropología descubre que vino al mundo, más que para afianzar identidades, para comprender su conflictiva existencia múltiple" (García Canclini 2004, p. 144).

Es así como se llega a definir concepto del sujeto intercultural, donde se resalta que las identidades se forman por procesos internacionales, por flujos de información e intercambios que se distribuyen gracias a las industrias culturales y los medios de comunicación que traen la cultura a domicilio: “Hoy imaginamos lo que significa ser sujetos no solo desde la cultura en que nacimos, sino desde una enorme variedad de repertorios simbólicos y modelos de comportamiento. Podemos cruzarlos y combinarlos” (García Canclini, 2004, p. 161). Todas las nuevas formas de hibridación, no sólo entre culturas sino también dentro de una misma cultura las mezclas entre lo tradicional y lo moderno, lo que se entendía hasta hace algunos años como lo culto y lo popular, hace que vivamos en la construcción de sujetos interculturales que asumen una mayor libertad a la hora de construir también sus identidades: “Pero al aumentar la heterogeneidad e inestabilidad de referencias identitarias se incrementa la incertidumbre filosófica y afectiva” (García Canclini, 2004, p. 162).

Ahora bien, lo más relevante de poder cuestionar la cultura digital actual desde una perspectiva que entiende a los sujetos interculturales, es poder generar hipótesis desde los sujetos periféricos, quienes se encuentran desconectados, en condición de desigualdad y, para poder estudiar luego las intersecciones donde las narrativas entre dos o más grupos se cruzan. “Solo en esos escenarios de tensión, encuentro y conflicto es posible pasar de las narraciones sectoriales (o francamente sectarias) a la elaboración de conocimientos capaces de demostrar y controlar los condicionamientos de cada enunciación” (García Canclini, 2004, p. 166).

Identidad Cultural

Teniendo en cuenta la postura teórica de García Canclini donde la globalización está construyendo sujetos interculturales y periféricos, es importante relacionar algunas teorías que

definen y determinan la identidad desde las fronteras culturales, empezando por Bolívar Echeverría (1997) y su concepto de la identidad evanescente:

> Concebir la universalidad de lo humano de manera concreta, aceptando el reto de la modernidad, es decir, no como una esencia que subsiste a través y a pesar de la multiplicidad de los "particularismos" sino como una condición que se afirma en la pluralidad de propuestas para lo humano y en virtud de ella. (p. 58)

En esta afirmación dentro de la pluralidad y totalmente en la línea de una identidad que se construye en la relación inseparable con otras culturas, el autor agrega que la identidad solo existe en plenitud cuando se pone en peligro:

> Entregándose entera en el diálogo con otras identidades; cuando, al invadir a otra, se ha dejado transformar por ella o cuando, al ser invadida, ha intentado transformar a la invasora. Su mejor manera de protegerse ha sido justamente el arriesgarse. (Bolívar Echeverría, 1997, p. 61)

¿Pero realmente se ha puesto en peligro esta identidad? ¿o la existencia de los límites y las fronteras invisibles hacen que puedan cambiar por completo, pero mantener uno o varios elementos que no se ponen en riesgo nunca? Quizás en el contacto la identidad no se entrega entera, y cuando el estudiante empieza a tomar elementos y a poner en riesgo lo que cree y sus costumbres, lo que en realidad está haciendo es arriesgar solo una parte y reafirmando otra. Es por eso por lo que son relevantes perspectivas que complementan este concepto de identidad evanescente con las fronteras identitarias, empezando por Barth (1976) quien afirma que las distinciones:

> No dependen de una ausencia de movilidad, contacto o información; antes bien, implican procesos sociales de exclusión e incorporación por los cuales son conservadas categorías discretas a pesar de los cambios de participación y afiliación en el curso de las historias individuales. (p. 10)

Entonces las características de un grupo social no son más fuertes en tanto no haya interacción, debido a que la interacción con otras culturas es el: "fundamento mismo sobre el cual están construidos los sistemas sociales que las contienen" (Barth, 1976, p. 10). Resaltando que no son solo los elementos de identificación los que me hacen perteneciente a un grupo: "sino también estructura de interacción que permita la persistencia de las diferencias culturales" (Barth, 1976, p. 18).

Por su parte, Bartolomé (1997) afirma que las formas culturales y las identidades construidas alrededor se transforman con el tiempo, aunque permanezcan los campos sociales construidos: "El proceso de configuración de la diversidad no nos remite entonces a entidades esenciales que deban ser preservadas, sino a la vigencia de espacios sociales diferenciados cuyos límites tienden a mantenerse" (p. 195). Y siguiendo esta línea García Canclini expone que: "las innovaciones modernas no desvirtúan fatalmente las culturas tradicionales, sino que pueden reforzarlas" (2004, p. 51).

Por otra parte, las nuevas ideas de la cultura urbana y de la identidad se construyen sobre otros dos conceptos, el descoleccionamiento, que quiere decir que las culturas no se basan solo por los objetos materiales que guardan como bienes simbólicos, y la desterritorilización, donde se evidencia que tampoco necesitan estrictamente de un territorio urbano para surgir y

desarrollarse (García Canclini, 2004). Es por esto que, según el autor, ya no se puede entender la cultura desde lo culto o desde lo popular y: "se usa la fórmula cultura urbana para tratar de contener las fuerzas dispersas de la modernidad" (1990, p. 264). Las nuevas tecnologías implican cambios culturales que por supuesto dependen de los usos finales que les den los actores. Es aquí donde es importante dar paso al segundo eje que estructura el marco teórico, la comunicación digital intercultural. En conclusión, hay que desplazar la idea de la identidad cultural hacia la identidad intercultural, teniendo en cuenta que, en la comunicación digital ya no se puede buscar una identidad única, porque todas las culturas son híbridas, es necesario concentrarse en las fronteras y las intersecciones entre grupos.

Comunicación digital intercultural

Las identidades individuales y colectivas ya no están en la ciudad y su historia, los medios son quienes dominan el sentido y la conversación de la ciudad y los ciudadanos, es así como la radio, la televisión y en la actualidad el internet, ponen en relación: "patrimonios históricos, étnicos y regionales diversos, coordinan las múltiples temporalidades de espectadores diferentes" (García Canclini, 1990, p. 268). Adicionalmente, en la actualidad ya no es viable decidir si es aceptable o no considerar el Internet como parte de los objetos de estudio: "Más bien: ¿es posible hacer investigación sin Internet?" (García Canclini, 2004, p. 151). Y en el contexto del año 2021, ¿es posible pensarnos como estudiantes y docentes sin internet? Justo en este momento de la historia donde la educación remota de emergencia cobró vital importancia y se hizo el medio principal de comunicación en la educación. Es por esto que es relevante resaltar algunos conceptos como la cibercultura, la comunicación digital desde la perspectiva intercultural y la ciberpragmática.

Cibercultura

Como se mencionó en el apartado de los antecedentes, para entender la cultura digital es necesario situarse en la posición teórica de Manuel Castells, quien plantea la siguiente tesis: "el proceso de transformación cultural en nuestro mundo evoluciona a lo largo de dos grandes ejes bipolares: la oposición entre globalización e identificación y la brecha entre individualismo y comunalismo" (Castells, 2009, p. 166). Definiendo la cultura global según cuatro niveles, un primer nivel como respuesta a la combinación de los ejes de la globalización y el comunalismo, guiado por un principio cosmopolita de los actores sociales que se consideran ciudadanos del mundo. Un segundo nivel, la multiculturalidad, como resultado de la combinación de los ejes de identificación y comunalismo, y caracterizada por la mezcla de culturas de distintos orígenes, gracias a la difusión de elementos culturales. Un tercer nivel de la cultura del consumismo, que responde a los ejes del individualismo y la globalización, resaltando que, a excepción de pocos países, el capitalismo es el sistema económico de la mayor parte del planeta. Y, por último, el individualismo en red, como resultado de los ejes de identificación e individualismo, con la premisa principal de que, aunque permanecemos conectados, vivimos una vida totalmente solitaria. Estos grandes ejes y sus respectivos niveles se conectan directamente a la postura de Regil (2014), quien describe seis signos que caracterizan la cultura digital actual entre los cuales encontramos:

Información.

El primer signo es la exuberancia de información en una sociedad de carencias. Hablamos de un mundo globalizado donde la información está disponible sin que medien filtros (Regil, 2014). El autor menciona ciertos adjetivos que se relacionan con la información, por

ejemplo, la ausencia, la escasez, accesibilidad e inaccesibilidad, privacidad, restricción, divulgación, entre otros y define la información digital gracias a sus estructuras hipertextuales, que se distancian de las narrativas lineales de los textos impresos, es por esto que resalta que esta información es multimedia, y está contenida en varios formatos a la vez. Adicional a estas características hablamos de una información veloz, que requiere, en medio de su inmensidad, ser gestionada, con ciertos instrumentos y habilidades varias. En lo relacionado al conocimiento, el autor resalta que tener una gran cantidad de información no implica necesariamente tener una gran cantidad de conocimiento, por eso, no se puede confundir que la información pueda ser almacenada con que sea comprendida por los usuarios que la tienen a su disposición.

Interactividad.

Por otra parte, se afirma que es necesario navegar de alguna manera por el laberinto de la información, y lograr que sea aprovechada para generar nuevo conocimiento. Es ahí donde nace la importancia de un usuario que sepa navegar en la red, en los fragmentos que tiene y que se pueda desplazar por las bifurcaciones de la información con destreza: “La forma en que diseñamos estrategias para explorar el mundo y las formas en las que lo interpretamos guardan una estrecha relación con la manera en la que nos relacionamos con las herramientas, códigos y lenguajes de nuestro tiempo” (Regil, 2014, p. 72). Además, el autor enfatiza en que el ciberespacio es el territorio del ciberurbanismo, como disciplina que organiza las necesidades, costumbres e intereses de sus usuarios para que transiten por el territorio virtual, afirmando que existe una metaciudad o ciudad virtual donde los usuarios pueden interactuar, explorar e intercambiar experiencias e información, y, aunque se puede pensar que gracias a la interactividad nos acercamos a los contenidos que buscamos, en realidad es más probable perdernos en el laberinto informativo.

Hipermedialidad.

Para poder responder a este laberinto de información es necesario hablar de la hipermedialidad, afirmando que al utilizar la característica del pensamiento humano mediante la cual la mente hace conexiones entre ideas, imágenes, sensaciones y representaciones, el hipermedia intenta adaptarla al mundo digital para que sus programas no tengan estructuras netamente lineales, sino que funcionen como árboles con ramas conectadas entre sí, y fragmentos de información multimedia con el fin de que el usuario tenga facilidad de aprendizaje, una mejor memorabilidad y sus búsquedas sean eficaces (Regil, 2014).

Exclusión.

Uno de los puntos más importantes de la sociedad del conocimiento globalizado, es la disponibilidad de las tecnologías y el uso especializado de las mismas que genera una exclusión en sociedades que tienen un déficit económico, altos índices de desigualdad, y una educación de bajo nivel, lo cual realmente tiene que ver con los problemas de exclusión por clases sociales de los países menos desarrollados, como se mencionó en el apartado de la interculturalidad. De esta forma el autor menciona a Castells (2003) quien explica que la sociedad de la información digital empezó a estar dividida en dos grandes apartados, el mundo de quienes participan y el otro extremo de quienes quieren participar y no pueden acceder al conocimiento. Para superar estas brechas se ha propuesto el término de la alfabetización digital, con el fin de que los usuarios tengan distintas habilidades no solo como espectadores del mundo virtual, sino también como creadores de contenidos (Regil, 2014). El autor, por último, enfatiza en que la exclusión digital en términos más específicos implica que no todos los usuarios están participando en lo que es la construcción de una cultura digital, y sobre todo de una de sus características más relevantes, la inteligencia colectiva, que también es mencionada por Lévy

(2007) cuando afirma que una comunidad virtual nace con el interés de estar en contacto con el ideal de un colectivo inteligente, imaginativo, rápido, capaz de aprender e inventar.

Inmediatez.

En cuanto a la inmediatez, se habla de una proximidad espacial y temporal de los contenidos de la web que han sido resignificados gracias a la cultura digital y por los cuales se establece una dicotomía entre lo eterno que puede quedar almacenado para siempre y lo efímero, un contenido que parece pasar tan rápido que no es observado (Regil, 2014). La inmediatez se define entonces como la nueva velocidad de la cultura digital.

Hiperconectividad.

En cuanto a la hiperconectividad, a pesar de las múltiples conexiones que permite la cultura digital, hay sociedad individual, que mantiene una soledad genérica y que exige que sus usuarios permanezcan en conexión desde cualquier lugar e incluso, que estén en muchos lugares a la vez sin desplazarse físicamente. También lo menciona Lévy (2007) cuando afirma que la intención de la cibercultura es construir una civilización telepresente y generalizada, donde exista una comunicación más allá de la comunicación física, interconectada como humanidad sin fronteras, una conversación que atraviesa todo el planeta y hace que todos los participantes se encuentren en un mismo contexto interactivo. Por último, Regil (2014) explica que la localización en el ciberespacio implica tener en cuenta el "no lugar" que significa la inmediatez de la información de un lado a otro.

Comunicación digital intercultural

Gracias a los signos que identifican la cultura digital es posible empezar a plantear las nuevas formas de comunicación digital intercultural que surgen dentro de esta hibridación entre

culturas y que han sido estudiadas principalmente por Jesús Martín-Barbero y García Canclini: "La reorganización de los escenarios culturales y los cruces constantes de las identidades, exigen preguntarse de otro modo por los órdenes que sistematizan las relaciones materiales y simbólicas entre los grupos" (García Canclini, 1990, p. 288). Teniendo en cuenta que, para empezar, las nuevas condiciones de vivir la ciudad digital exigen necesariamente que se reinventen las formas de conectarse con los otros: "son las redes audiovisuales las que efectúan, desde su propia lógica, una nueva diagramación de los espacios e intercambios urbanos" (García Canclini, 1990, p. 49). Es así como la cultura urbana se reestructura: "al ceder el protagonismo del espacio público a las tecnologías electrónicas" (García Canclini, 1990, p. 269).

Adicional a estos cambios en el espacio público, Jesús Martín-Barbero por su parte, advierte sobre cómo la comunicación digital ha empezado a cambiar las formas de la visualidad cultural, las formas de ver y de compartir con los otros y cómo los signos de la cultura digital como la hipertextualidad, la exclusión, la inmediatez hacen que las experiencias culturales sean modificadas. Al respecto, el autor menciona que: "En el nuevo orden visual las tradiciones se desvían, pero no se abandonan" (Martín-Barbero, & Corona 2017, p. 48). Como lo mencionado en el apartado de la identidad, donde, pese a que las tradiciones cambiaran, las identidades seguían fortaleciéndose, solo que ahora en un contexto virtual.

En un momento de la historia donde la imagen es lo principal en la relación y en la comunicación entre individuos que pueden no hablar ni siquiera la misma lengua, y, particularmente en un continente donde la idea de la escritura no es totalizadora y no ha cumplido la función de ciudadanizar a los individuos: "las imágenes son las que nos permiten nombrar el mundo y ordenar la sociabilidad" (Martín-Barbero, & Corona 2017, p. 13). Y sobre

la cual se basa esta investigación, una imagen que refleja todas las características de la comunicación digital actual y que podemos estudiar desde una perspectiva intercultural.

Es importante señalar que no solo estamos postulando que las líneas geográficas físicas y temporales se hayan quebrado, también las culturales: “los canales se intercambian, las manifestaciones cultas, las populares y las de masas dialogan y no lo hacen en régimen de sucesión, sino bajo la forma de un improvisado cruce que acaba por tornarlas inextricables” (Martín-Barbero, & Corona, 2017, p. 46). Y en estas hibridaciones, los memes surgen como herramientas narrativas de gran valor para dar cuenta de elementos que son intrínsecos a las identidades que se conectan en el ciberespacio. Es aquí donde es relevante hacer mención del ciberespacio como un no-lugar: “ese espacio en el que los individuos son descargados del peso de la identidad interpelante o interpelada y exigidos únicamente de interacción con informaciones, textos o imágenes, que se repiten incesantemente de una punta a la otra del mundo” (Augé, 1993 p. 81). Y, como lo explica García Canclini, en estos circuitos que corresponden a los no-lugares: “aprendemos a conocer los bienes, los mensajes y a las personas que transitan sin patrias que los contengan. El viaje es ahora, más que la tarea que distingue al antropólogo, una condición de vida de las culturas” (2004, p. 90 - 91).

Ahora bien, si el orden visual ha sido modificado por la cultura digital, Sarah Corona (2017), por su parte, propone la perspectiva para ver, dialogar y hacer con el otro desde la comunicación intercultural. Esta postura se aleja de otros conceptos como el multiculturalismo, el poscolonialismo y el pluralismo, donde el otro se construye con base en el respeto a ciertas diferencias, como sujeto colonizado o como sujeto político (Martín-Barbero & Corona, 2017). Donde al parecer todas las culturas sobreviven, pero siguen siendo parte de un contexto marginado en el cual se incentivan los estereotipos folclóricos y donde se tiene aún la idea de

un observador externo, adicional a esto, la autora menciona que las oposiciones hegemónicas: "nos impiden comprender los movimientos de negociación que conlleva toda cultura" (Martín-Barbero & Corona, 2017, p. 73). Y que: "una política multicultural verdaderamente incluyente tendría vertientes jurídicas, económicas y políticas que deberían ser consideradas. En otras palabras, construir una sociedad multicultural sería (...) un mundo donde quepan muchos mundos, donde quepan todos los mundos" (Martín-Barbero & Corona, 2017, p. 69).

Entonces, la postura elegida por una comunicación intercultural es la dialogicidad: "un otro que descarta la noción de que las diferencias sean esenciales" (Martín-Barbero & Corona, 2017, p. 68). Postulando un espacio intermedio o un tercer espacio:

> A la comunicación intercultural no le interesa la cantidad de información que se transmite de un polo a otro, ni siquiera la efectividad de sus mensajes. La comunicación intercultural se pone en juego cuando dos o más culturas arriesgan una parte de lo suyo y lo transforman con el otro para construir un intercambio dialógico. (Martín-Barbero & Corona, 2017, p. 72 - 73)

Y esta dialogicidad podría verse reflejada en los memes como una herramienta para el intercambio comunicativo entre los elementos culturales que se ponen en juego cuando se aprende una segunda lengua y se es parte de una cultura extranjera.

Desde la identidad evanescente, Bolívar Echeverría menciona que el mestizaje ha sido un proceso: "en el que la identidad de los vencedores ha tenido que jugarse su propia existencia intentando apropiarse la de los vencidos" (1997, p. 61). Es por esto por lo que es necesario hablar y estudiar estos mestizajes que están ocurriendo actualmente no solo como mencionan

estos autores respecto al espacio público, sino al ciberespacio. Corona explica cómo la comunicación intercultural es posible con una condición política, es decir: "como una empresa de reconocimiento del otro como él desea ser concebido en el espacio público, de escucha horizontal y de construcción de diálogo en su aspecto más fértil: el mestizaje" (Martín-Barbero & Corona, 2017, p. 74). Desde el multiculturalismo, o el pluriculturalismo, el otro será nombrado y visibilizado desde la perspectiva occidental y hegemónica, como lo menciona Luis Villoro (2006) quien expone distintos niveles de conflicto cuando se habla frente a un otro: Primero, la traducción a lo propio y conocido, donde solo se reconoce al otro en tanto sigue los valores de lo que soy, segundo, el otro como igual, con el riesgo de que deba elegir mis valores como más relevantes y su diferencia sea folclorizada, y por último, donde se reconoce al otro solo por el sentido que le da a su mundo, pero renunciando a la propia existencia. La comunicación intercultural se propone, en conclusión, crear un espacio donde se entienda este conflicto y ninguna de las dos partes se opaque ante la otra, y donde se construya un intercambio desde las intersecciones, desde las relaciones de las culturas que no provienen de las ideas de los investigadores y desde la búsqueda de la autonomía frente a un otro con el que existe un conflicto.

Ciberpragmática

Para finalizar este eje, es importante explicar el estudio de la comunicación digital y la cibercultura desde la pragmática, investigada principalmente por Yus (2010) quien expone los supuestos principales que serán usados para esta investigación, para empezar:

> Los usuarios esperan que sus destinatarios sean capaces de acceder a la información contextual que es necesaria para obtener la interpretación correcta de sus mensajes. Del

> mismo modo, los usuarios destinatarios acceden a la información proveniente del contexto como parte de su actividad inferencial orientada a la relevancia. (p. 32)

Estas características que resaltan tanto la referencia como la interpretación y la relevancia son parte de los signos de la cultura digital y adicionalmente, de las características del meme como herramienta de participación pública que serán explicadas con detalle más adelante, como elementos discursivos que hacen parte de las comunidades virtuales y como elementos centrales en los discursos online de los usuarios de internet. Adicional a esto:

> Las cualidades de los diferentes medios de comunicación mediada por Internet (chats, correo electrónico, Messenger, páginas web...) influyen en la calidad del acceso de los usuarios a la información contextual, a la cantidad de información obtenida, a la interpretación elegida. (Yus, 2010, p. 32)

Al respecto de la ciberpragmática, conviene enfocarse en la idea de comunidad de habla o comunidad virtual propuesta por el autor para complementar la postura teórica que se viene adelantando hasta el momento, no sólo comprendiendo la comunicación digital como algo inmediato, como una cultura a domicilio que está cambiando las formas de simbolización, sino también entendiendo cómo esto nos está llevando a comprender nuevas posibles hibridaciones virtuales que serán útiles para entender el impacto de los memes dentro de la sociedad red intercultural.

Al respecto, el autor menciona que las interacciones virtuales y las interacciones de contextos físicos también tienden a hibridarse: “formando, más bien, redes personales de interacción físico-virtual” (Yus, 2010, p. 40). Ahora bien, en lo referente a la construcción de

la identidad, postula que, en el contexto físico se puede elaborar un triángulo de los rasgos que componen la identidad, empezando por los rasgos discursivos más relevantes, por ejemplo, pertenecer a una comunidad de habla. En segundo lugar, los rasgos de grupos sociales donde el individuo elige estar, como las tribus urbanas, y, por último, la construcción de la identidad personal. Sin embargo, en la web, el triángulo está invertido, empezando porque los rasgos macrosociales se fragmentan: "debido a la capacidad de los usuarios para comunicarse con personas que pertenecen a comunidades de habla muy alejadas cultural y geográficamente" (Yus, 2010, p. 41). Lo cual puede llevar a que los grandes marcadores de identidad como el pertenecer a un país se empiece a diluir, e incluso que se pierdan rasgos que antes parecían muy relevantes como el sexo dentro de la comunicación virtual basada solo en textos escritos. La zona intermedia es la misma, pero con la idea de nuevos grupos, foros de debate, redes sociales, etc, por último, la parte más importante del triángulo invertido sería la identidad personal que puede ser mostrada de muchas formas, mencionando la idea de las múltiples identidades virtuales (Yus, 2010).

Siguiendo con la relación entre las comunidades de habla, asociadas a los contextos físicos y las comunidades virtuales, asociadas al contexto del ciberespacio: "subyace la creencia implícita de que estas dos clases de comunidad son mutuamente excluyentes y que es necesario «conectarse» a la comunidad virtual. En realidad, hay un alto grado de interacción entre ambas, de hibridación" (Yus, 2010, p. 46). Esto debido a que los entornos físicos se están virtualizando, se están perdiendo los anclajes físicos y bien delimitados, como sucedió con el salón de clases en medio de la pandemia por COVID-19 que nos obligó a cambiar totalmente el espacio físico de la escuela por las casas de cada estudiante y docente: "Las comunidades se han extendido y disgregado hasta perder la marca grupal de sus límites. Ahora, más que nunca, las personas buscan sus redes sociales físicas en lugares ubicados geográficamente de forma

dispersa" (Yus, 2010, p. 51). Destacando cómo los entornos tradicionales de interacción de la ciudad ya no son esenciales para la comunicación entre ciudadanos en este siglo.

La ciberpragmática también se plantea algunas consecuencias sobre la hibridación de las redes, relaciones e interacciones en internet, que, aunque existen espacios homogéneos, "en términos de raza, religión o país de procedencia, con un uso homogéneo de la lengua, también se dan las relaciones difusas, múltiples, virtuales y físicas, pero sobre todo híbridas" (Yus, 2010, p. 53). En este punto podemos evidenciar cómo el concepto de culturas híbridas no solo atraviesa el concepto de la interculturalidad, sino que también atraviesa la idea de una comunicación digital y la construcción y presentación de distintas y nuevas identidades virtuales: "identidades que aparecen en la Red desprovistas de las connotaciones contextuales derivadas de la presentación corporal de la persona y de la co-presencia de los interlocutores en un mismo espacio físico" (Yus, 2010, p. 54). Por último, cabe resaltar que la identidad virtual se constituye:

> A partir del intercambio de textos, imágenes o discursos multimodales con otras personas. Este hecho supone un reto para los usuarios de la Red, que han de prestar especial atención a las demandas grupales de mantenimiento óptimo del intercambio de información, a menudo por encima de las demandas personales de construcción de identidad. (Yus, 2010, p. 54)

Lengua extranjera, comunicación y educación

En estos procesos de construcción de identidad dentro de los movimientos interculturales, es importante agregar un eje fundamental para la investigación donde se

conectan los conceptos de lengua extranjera, comunicación y educación, empezando por establecer una postura teórica de la enseñanza de una lengua extranjera como el italiano desde la comunicación intercultural y la relación entre la pedagogía y la antropología, lo cual permitirá, en próximos apartados, tomar una posición metodológica.

Italiano como lengua extranjera

Para empezar, Vedovelli (2001) en su texto sobre la lengua italiana, tanto en Italia como en el extranjero, hace un recuento de los motivos principales por los cuales, aunque no es una de las lenguas con más hablantes en el mundo, sí es una de las lenguas con un mayor número de aprendices: "Si tratta di una contraddizione che la nostra lingua porta con sé come tratto intrinseco" (p. 16). Resaltando que, pese a que es hablada en un solo país y no tiene fines comerciales como la lengua inglesa o francesa, la lengua italiana tiene una gran tradición, atracción y motivación para los extranjeros gracias a la producción artística, literaria, musical y en general cultural, es por esto que desde los años 90 se entiende que los intereses por aprender esta lengua están ligados a la producción cultural e intelectual como el objetivo principal de aprendizaje y también de enseñanza, razón por la cual en la mayor parte de los materiales didácticos se resaltan, además de los aspectos turísticos legados a ciudades muy reconocidas en el país italiano, temas como la ópera, el cine y la música.

Adicional a estas razones el autor menciona que el italiano adquiere una identidad instrumental dentro de los procesos de integración social donde: "hanno contribuito e contribuiscono in modo determinante i movimenti di popolazione che hanno trasformato l'Italia da paese di emigrazione in meta di immigrazione" (Vedovelli, 2001, p. 14). Teniendo en cuenta los movimientos migratorios que llegan al país y que también llevaron a millones de italianos a migrar hacia países como Argentina, Estados Unidos y Perú, mencionando la

importancia de la migración en el proceso de italianización, es decir, la difusión de la lengua italiana no solo dentro de los límites geográficos de Italia, sino en otros países:

> Va sottolineato anche il ruolo degli emigrati e dei loro discendenti in quanto pubblici della nostra lingua come L2. Questi si avvicinano alla lingua italiana in una prospettiva di recupero delle radici originarie e costituiscono una parte notevole degli apprendenti che rispondono alle offerte formative italiane e straniere. (Vedovelli, 2001, p. 20)

Otro de los elementos por los cuales el italiano resulta atractivo como lengua extranjera, y es el aumento de jóvenes que buscan oportunidades de intercambio en universidades italianas y en general, el aumento de estudios en lenguas. En cuanto al aspecto comunicativo, el autor menciona que: "i mezzi di comunicazione di massa rimettono la nostra lingua quotidiana nel circolo comunicativo delle comunità italiane all'estero, fornendo nuova linfa a moduli espressivi che la separazione e la distanza dall'Italia avevano confinato nella marginalità" (Vedovelli, 2001, p. 25). Resaltando también cómo la comunicación digital ha ayudado a difundir la lengua italiana a lo largo del mundo. El autor concluye las motivaciones por las cuales se aprende la lengua italiana como lengua extranjera agregando que existe un gran aporte del país a aspectos como la economía, la moda, la cocina, los deportes, los intercambios universitarios internacionales, que: "agiscono per fornire alla nostra lingua una doppia identità, più ricca di quella che aveva in passato: lingua con una grande tradizione di grande cultura intellettuale; lingua capace di spendibilità sociale per uno straniero" (Vedovelli, 2001, p. 26 - 27).

Por último, el autor también menciona que los modelos teóricos para el aprendizaje de la lengua italiana como lengua extranjera no han tenido el mismo desarrollo que otras lenguas

como por ejemplo el inglés, pero partiendo de un modelo teórico generalizado es posible elaborar modelos didácticos que tengan en cuenta las necesidades y motivaciones de los aprendices para ser reforzadas mediante el proceso de aprendizaje y enseñanza del italiano como lengua extranjera.

Perspectiva intercultural de la lengua extranjera

En cuanto a la perspectiva intercultural de la lengua extranjera, Dietz (2012) expone algunas características en torno al debate de la educación multicultural e intercultural que resultan relevantes para conectar los conceptos tratados en el anterior apartado con la apuesta pedagógica que se desarrollará en la metodología. En cuanto al debate de la educación multicultural hay un error de base y es mezclar el nivel de análisis donde se investigan procesos y problemas en relación a la diversidad y la hibridación cultural, con la normatividad, donde se busca solucionar inmediatamente los problemas (que probablemente no estén bien delimitados), es por esto que en las estrategias multiculturales: "los textos programáticos y propositivos predominan muy por encima de los análisis empíricos y los estudios de caso concretos acerca del impacto real que tienen las transformaciones propuestas" (Dietz, 2012, p. 72). Llegando a postular que en la educación solo son relevantes ciertas herramientas interculturales que se asemejan más a las ideas de la multiculturalidad donde se respeta al otro, aunque no se piense en los espacios de intersección ni en sus efectos. Por otra parte, Fermoso Estébanez (1998) define la pedagogía intercultural que ha surgido como una subdisciplina de las ciencias de la educación: "el estudio científico de la educación, condicionada por los factores dinámicos de la identidad y la diversidad, que comprenden y explican la mutua relación entre culturas diferentes, coexistentes simultáneamente en el mismo espacio, como lógica consecuencia de sus distinciones" (p. 236). Sin embargo, Dietz (2012) menciona que esta perspectiva se enfoca en la praxis o la intervención pedagógica dejando de lado aspectos

teóricos relevantes desde la antropología y mezclando conceptos que pueden llevar a tomar decisiones equivocadas frente al proceso educativo intercultural porque está centrada totalmente en la intervención y en encontrar soluciones a corto plazo.

Otro de los problemas que menciona el autor de entender desde la multiculturalidad la diferencia en el aula es que: "la *otredad* se convierte en problema, cuya solución se *culturaliza* mediante la reinterpretación de las desigualdades socioeconómicas, jurídicas o políticas como supuestas diferencias culturales" (Dietz, 2012, p. 75). No se pueden delimitar las desigualdades sociales o los procesos de dominación sólo con propuestas y sin estudios empíricos de las relaciones que se observan, como lo menciona también el autor más adelante, cuando afirma que el debate político, académico y pedagógico de la educación multicultural tiene un gran desequilibrio:

> Por un lado, proliferan modelos, propuestas y programas destinados a hacer frente a los "desafíos" y "problemas" generados por la —supuestamente nueva— diversidad cultural en el aula. Por otro lado, se constata una llamativa escasez de estudios empíricos acerca de los procesos y las relaciones interculturales, tal y como actualmente transcurren en el ámbito educativo escolar y extraescolar. (Dietz, 2012, p. 152)

Es necesario entonces usar metodologías como la etnografía para profundizar en las intersecciones, en ese tercer espacio de diálogo que se crea entre grupos para poder dar paso a la normatividad y a las intervenciones pedagógicas.

Ahora bien, a modo de conclusión, Vedovelli (2001) plantea algunas reflexiones en torno a la perspectiva intercultural de la enseñanza del italiano como lengua extranjera,

empezando por la idea de que cada código lingüístico, antes de ser referencial, es formador de vida y creador de identidad y de relaciones, entonces, el código lingüístico, en tanto sistema sígnico, es cultura, no solo desde la perspectiva literaria, filosófica y científica, sino desde el evento comunicativo en sí que: "servendosi di segni linguistici, fa riferimento al sistema che dà forma e fa condividere socialmente i valori che sono messi in gioco nello scambio comunicativo" (p. 37). Entonces, las expresiones comunicativas se pueden definir como: "modi di formare e di esprimere entità culturali, valori nei quali gli individui e i gruppi riconoscono la propria identità (...) La lingua è cultura come sistema di formazione di identità condivise" (Vedovelli, 2001, p. 37). Con esta idea clara, el autor resalta que los valores culturales que se encuentran intrínsecos en un sistema lingüístico, se exaltan y se hacen todavía más visibles cuando las lenguas entran en contacto, es por eso que no solo hablamos de un contacto lingüístico sino de un contacto cultural que puede enriquecer a los individuos y que constituye el fundamento de reflexiones, experiencias que caracterizan las acciones e intervenciones del sistema formativo en los últimos años, la perspectiva intercultural, que no solo está destinado a los inmigrantes que llegan al país, sino que se propone expandir sus objetivos hacia cualquier situación de contacto lingüístico y cultural, donde es imprescindible hablar de los contextos digitales en los cuales estas situaciones ocurren de forma fluida y constante en lo corrido del siglo XXI, y teniendo en cuenta que desarrollar estrategias interculturales no implica solamente hablar del respeto mutuo de las lenguas y las culturas, sino de un espacio de dialogicidad ya mencionado que se crea entre grupos en conflicto. Por último, el autor menciona que: "Nel gioco interculturale entrano allora tutte le dimensioni dei sistemi in contatto: le forme intellettuali (letteratura, arte ecc.) e le elaborazioni a base antropologica (costumi sociali tradizioni, forme di vita)" (Vedovelli, 2001, p. 37 - 38).

Lengua extranjera, comunicación y educación

Para finalizar esta apartado, y en relación con la perspectiva de la comunicación digital intercultural y el último eje de los memes que se desarrollará más adelante, Martín-Barbero resalta algunos aspectos relevantes de la educación en relación a la imagen señalando los usos pasivos que se hacen de la misma en la escuela, buscando controlarla para que el estudiante vea lo que el maestro quiere que vea, y, adicionalmente, partiendo de la premisa donde el libro ya no es parte fundamental del sistema educativo, y mucho menos en este momento de pandemia y de comunicación digital, donde uno de los mejores recursos que usan los estudiantes para aprender son los tutoriales de YouTube y los profesores que explican todo a partir de vídeos que pueden revisar varias veces, donde pueden retroceder, pausar, etc., y mencionando nuevas formas de transmisión de conocimiento con los que cuenta la sociedad actualmente: "una gran diversidad de dispositivos de almacenamiento, clasificación, difusión y circulación mucho más versátiles, disponibles e individualizados que la escuela" (Martín-Barbero & Corona, 2017, p. 28 - 29). La escuela debe reorganizarse, debido a: "la transformación de los modos de leer que atañe a la pluralidad y heterogeneidad de textos, relatos y escrituras (orales, visuales, musicales, audiovisuales, telemáticos) que hoy circulan" (Martín Barbero, & Corona 2017, p. 29).

Incluso el autor menciona un aspecto relacionado al uso de la imagen en el aula que puede relevante en el trabajo con los memes, evitando que el uso pasivo de la imagen o del libro como parte central del sistema educativo cree una distancia entre la cotidianidad y los contenidos en el aula: "Lo que deja a los jóvenes inermes ante la atracción que ejercen las nuevas tecnologías e incapaces de ser, a su vez, críticos y apropiarse de ellas de manera creadora" (Martín Barbero, 2017, p. 29).

La creatividad y el sentido crítico que impulsan esta investigación se propone que esta brecha se haga cada vez menos distante, que los estudiantes se apropien de las tecnologías y de lo que están compartiendo día tras día, que no les sea solo un instrumento, que les sirva como un potenciador de experiencias y una forma de mostrar su identidad y legitimarla.

Por otra parte, en que las tecnologías y los lenguajes digitales deben potenciar la interactividad, no solo desde la pedagogía sino en la educación ciudadana y con propósitos ligados a la cultura urbana, desde la: "participación y expresión de la comunidad, y de innovación cultural que busca en la experimentación de los lenguajes audiovisuales catalizar los nuevos modos de ver y oír, de leer y narrar" (Martín Barbero, 2017, p. 30). Y complementando esta postura con lo mencionado por García Canclini: "Es parte del sentido discursivo de la sociedad el modo en que las nuevas condiciones de producción y circulación simbólica modifican los modos de leer, ver cine o «chatear» por Internet" (2004, p. 127).

Martín-Barbero agrega una crítica importante para la perspectiva pedagógica que adquiere la investigación y es que: "No se puede transformar la comunicación sin asumir su espesor cultural, y sin que las políticas busquen activar las competencias comunicativas y las experiencias creativas de la gente, es decir, sin su reconocimiento como sujetos sociales" (2017, p. 30). En este sentido, el contexto educativo no puede olvidarse de esto, y como docentes no podemos quedarnos solo con la idea de que enseñamos una lengua y una cultura europea, sin tener en cuenta dónde, y cuáles son los elementos identitarios que se enmarcan en la cultura donde estamos enseñando.

Para finalizar y retomando la perspectiva de la obra *De los medios a las mediaciones*, es importante profundizar no en que el estudiante deje de tener los aparatos tecnológicos en clase, y más aún en un momento de la historia donde, contrario a la educación formal y presencial en la que nos encontrábamos hasta el año 2020, se le pedía al estudiante que se desconectara para prestar atención en clase, ahora, en la educación a distancia de emergencia, le exigimos al estudiante que permanezca conectado todo el tiempo, porque en la conexión se encuentran las herramientas para el aprendizaje. Es así como esta conexión y todo lo que ello involucra, entre ellos los memes, le permiten al estudiante saber qué es lo que pasa a su alrededor, si todos sus compañeros están compartiendo meme sobre el final de una serie de dibujos animados, el estudiante va a entender que se está acabando una serie, o que está empezando, y esto se conecta incluso con las manifestaciones sociales que se han visto los últimos días, cómo pueden dar cuenta de realidades sociales los memes que los estudiantes hacen en las marchas, incluso si las hacen en otras lenguas, ese es el sentido intercultural que busca esta investigación.

Bajo esta mirada de la interculturalidad, Martín-Barbero & Corona mencionan el término de mal de ojo como:

> una metáfora de la mirada que excluye e invisibiliza, (...) la cura de ese mal reside en la producción de una mayor abundancia y diversidad de imágenes que circulen recogiendo y negociando las identidades desde la convivencia en el espacio público. (2017, p. 12)

En este sentido, analizar los memes producidos por los estudiantes en una segunda lengua con un enfoque intercultural es relevante, teniendo en cuenta que estos elementos

culturales circulan a partir identidades de quienes los producen y los reproducen en un espacio público, como elementos de la participación pública, hace parte de los objetivos intrínsecos de la investigación.

Meme como herramienta pedagógica de participación pública

En este último apartado se resaltan las perspectivas de todos los autores mencionados en los ejes anteriores en relación con los memes como herramienta pedagógica y como herramienta de participación pública, empezando por situarlos dentro de la relación cultura lenguaje y la perspectiva intercultural que ha sido desarrollada a lo largo de todo el trabajo.

El meme como cultura y lenguaje

Para poder situar los memes dentro de la relación cultura lenguaje, es importante entender la convergencia que existe entre los estudios antropológicos y los estudios comunicativos, debido a que al hablar de la globalización: "estamos hablando de circulación de bienes y mensajes, cambios de significado, del pasaje de una instancia a otra, de un grupo a varios. En esos movimientos se comunican significados, que son recibidos, reprocesados o recodificados" (García Canclini, 2004, p. 35). Esto representa, de hecho, la esencia del meme y sus características principales de difusión, reapropiación y resonancia que serán explicadas más adelante: "La cuestión es entender cómo la dinámica propia del desarrollo tecnológico remodela la sociedad, coincide con movimientos sociales o los contradice" (García Canclini 1990, p. 287).

En relación con la teoría de Bourdieu, el autor menciona que el desarrollo moderno hizo posible que el campo artístico se hiciera autónomo y que fueran más visibles los signos

estéticos relacionados a la vida cotidiana, signos estéticos que también se evidencian, se desarrollan y se difunden a partir de los memes como reflejo de vida cotidiana en la relación imagen-texto compartido, es aquí donde se puede postular que los memes podrían presentarse como elementos del campo cultural de este siglo, teniendo en cuenta que hay un capital cultural que debe ser conocido y compartido por los distintos usuarios de internet para que sea efectivo. Lo que hace que un meme sea difundido y sea considerado como relevante en el gran laberinto de la información a la cual nos vemos expuestos día tras día en la cibercultura. Son las referencias culturales internas que lo componen, los sucesos que lo hicieron meme, y que en la mayoría de casos corresponden a noticias, es el conocimiento cultural que hay detrás de estas imágenes satíricas, y que es socialmente compartido entre usuarios de medios masivos de comunicación, en este punto se puede mencionar que el acto de ver o de enviar memes, hace parte de las dinámicas sociales actuales, no solo de estudiantes, también de docentes, y por último, la práctica cultural de hacer memes que depende de un capital cultural y de las características mencionadas por García Canclini en lo referente a la conexión, la cantidad de tiempo que se pasa en las redes sociales, y en la conexión al círculo social que comparte memes a través de ellas, entre otros.

Ahora bien, retomando conceptos que refieren a la importancia de comunicar la diversidad de identidades que hacen parte de las hibridaciones culturales actuales, Martín-Barbero expone que: “para que la pluralidad de las culturas del mundo sea políticamente tenida en cuenta es indispensable que la diversidad de identidades nos pueda ser contada, narrada” (2017, p. 45). En lo que respecta a esta investigación, los memes se convierten en una herramienta desde las narrativas digitales para poder contar estas identidades que surgen al momento de aprender una lengua extranjera desde un país latinoamericano, por lo tanto, la identidad:

> Contada en cada uno de sus *idiomas* y, al mismo tiempo, en el *lenguaje intermedial* que hoy los atraviesa de un doble movimiento: el de las *traducciones* -de lo oral a lo escrito, a lo audiovisual, al hipertexto- y ese otro aún más ambiguo, pero igualmente constructivo que es el de las apropiaciones y los mestizajes, el de las *hibridaciones*. (Martín Barbero, 2017, p. 45)

Una identidad que responde a las hibridaciones culturales ya mencionadas por García Canclini: "Para entender a cada grupo hay que describir cómo se apropia de y reinterpreta los productos materiales y simbólicos ajenos: las fusiones musicales o futbolísticas, los programas televisivos que circulan por estilos culturales heterogéneos" (2004, p. 21). Y los memes resultan la herramienta para identificar esas apropiaciones a partir del humor, y a partir de su capacidad de sintetizar conceptos en una sola imagen que sean fáciles de entender para todos. No se adoptan sólo los contenidos de un código lingüístico, detrás hay contenidos culturales que son reinterpretados por los estudiantes mientras aprenden italiano. La apropiación de patrimonio cultural hace que las personas puedan experimentar nuevas formas de comunicación y aquí es donde, nuevamente, son importantes los memes como práctica cultural pública.

Por otra parte, en la obra *De los medios a las mediaciones*, se resalta que pensar los procesos de comunicación desde la cultura, o la intercultura en el caso de esta investigación: "significa dejar de pensarlos desde las disciplinas y desde los medios. Significa romper con la seguridad que proporcionaba la reducción de la problemática de la comunicación a la de las tecnologías (Martín-Barbero, 1987, p. 227). Y permite entender que el problema no está en estudiar lo que hacen los memes con los estudiantes, sino más bien la relación bidireccional en

la cual los estudiantes también pueden enunciar, expresar, reapropiarse de los memes para dar cuenta de sus identidades propias: "Asistimos a la multiplicación infinita de unos microrrelatos que se gestan en cualquier parte y se desplazan de unos medios a otros" (Martín Barbero, 2017, p. 46). Y, como se mencionaba en el apartado anterior, es fundamental entender el aspecto creativo que hay tras la práctica cultural de elaborar memes con un sentido satírico que serán difundidos y compartidos:

> Los jóvenes responden con una proximidad hecha no solo de facilidad para relacionarse con las tecnologías audiovisuales e informáticas sino de complicidad expresiva: es en sus relatos e imaginerías, en sus sonoridades, fragmentaciones y velocidades donde se reencuentran con sus ritmos y sus idiomas. (Martín Barbero, 2017, p.54 - 55)

El meme como herramienta pedagógica

Luego de situar el meme dentro de la relación cultura, lenguaje y comunicación, en este apartado se presentan algunas estrategias pedagógicas que han utilizado memes como elemento central. Para empezar, en el texto de García (2019). *El meme como recurso multimodal en el proceso educativo,* el autor inicia explicando que, a lo largo de la historia de la educación se ha dado un valor central al texto sobre la imagen, teniendo en cuenta que las habilidades que se desarrollan en la escuela son habilidades de lectoescritura lineal, a pesar de que el mundo actual tiene una amplia tendencia hacia el uso de las imágenes sobre el texto. Por esto, propone la necesidad de darle relevancia a la imagen en la escuela, y por consiguiente a la lectura secuencial. Además, el autor resalta las ventajas de los memes en el aula como potenciadores de la creatividad de los estudiantes, y por su capacidad de ser herramientas para realizar y transmitir críticas sociales complejas que facilitan la comprensión de conceptos y ponen la vida

cotidiana al alcance de la educación formal. En cuanto a su estructura, el autor los presenta como textos multimodales que reúnen contenido de imagen y texto.

En el caso de la propuesta de Pinto (2019). *Posibilidades del ecosistema digital desde una mirada comunicativo-pedagógica: reflexiones en torno a la elaboración de memes académicos,* el autor presenta ejemplos del análisis de su estrategia de memes elaborados por estudiantes de licenciatura y posgrado en dos modalidades, un taller extracurricular y un curso completo, concluyendo que se relacionan con tres principios de la educomunicación: la participación, la comunicación dialógica y la autogestión. El autor trabaja los memes desde la perspectiva de las imágenes macro, gracias a las cuales los estudiantes pueden crear sus propios contenidos como objetivo principal de su investigación. Adicionalmente, plantea que los memes hacen parte de los nuevos ecosistemas digitales y expone su característica más importante, la resemantización o reapropiación que hacen los hablantes cuando consumen este contenido que luego replican con un sello personal. Pinto hace énfasis en que estos textos no deberían ser una actividad curricular extra que se aplique una sola vez, sino que deben acompañar el currículo y el proceso educativo. Además, resalta que existe una pedagogía de la imagen donde se cumplen principios educomunicativos y que los memes están en todas partes. Por último, enfatiza en la importancia de tener en cuenta las herramientas de creación y búsqueda de memes, como la plataforma memegenerator, entre otras, como orientación para que los estudiantes realicen su propio material memético.

Por su parte Arango (2014) en su ponencia *Experiencias en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula*, expone que los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas y digitales, además de fortalecer sus conocimientos y reevaluar sus actitudes a la hora de crear memes para sus contextos académicos. Señala que las estudiantes que realizan memes son más observadores pues están atentos a las dinámicas sociales en las cuales viven

para poder satirizar sobre ellas, y en lo referente a las actitudes, señala que la creatividad puesta en los memes y bien dirigida podría ayudar a combatir la violencia y el bullying vivido en las aulas de clase. Una de sus conclusiones es que: "La elaboración de imágenes por parte de las estudiantes se convirtió en una oportunidad de expresión, tanto para hacer crítica social, grupal o personal, como para simplemente hablar de su contexto y vivencias particulares" (Arango, 2014, p. 20).

Y para finalizar, la propuesta de Vera (2016) en su artículo *El meme como nexo entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lenguaje y Comunicación,* que sintetiza las ventajas, desventajas y retos ya señalados por otros autores. Principalmente este autor expone una categorización del meme según la relación entre lo textual, lo icónico, lo cultural y lo mediático, destacando: el meme rage o Paint, el meme fotografía, el meme GIF, y el meme vídeo. El autor explica que los memes pueden servir como elementos descriptivos y explicativos de un fenómeno histórico y social en la educación de este siglo, enfatizando en el hecho de que, el docente debe ser consciente de que ciertos valores o habilidades no vienen intrínsecamente en el meme, sino que deben ser direccionados de forma correcta por el mismo. En general, el autor destaca tres aplicaciones principales que puede tener el meme de Internet en la enseñanza del lenguaje y la comunicación. En primer lugar, partiendo del aspecto lingüístico, explica que los memes intentan emular un acto de habla en tiempo presente, lo cual los hace una herramienta para el componente pragmático del aprendizaje y para la enseñanza de una segunda lengua en el caso de mi investigación, y señala que, en la cultura memética, el meme es exitoso sólo cuando tiene un mensaje eficaz que puede ser entendido entre los individuos que comparten el mismo poder comunicativo y una perspectiva de observación de la realidad. En conclusión, un usuario puede ser excluido de un contenido memético si no lo entiende, y para lograr el éxito comunicativo el meme hace uso de elementos gráficos y grafías para

darle forma al mensaje lingüístico de tal manera que tenga que ver con su experiencia de vida o los elementos que reconoce en su cotidianidad.

En segundo lugar, plantea que se pueden aprovechar los memes como técnica de lectoescritura debido a que son generadores de otros textos, porque el usuario construye fragmentos socioculturales a partir de lo que observa. Explica, además, que el fenómeno del signo lingüístico es una acción motivada donde primero se interpreta la imagen y después del texto, por lo tanto, el meme radica en la imagen, y el texto se superpone sobre ella, es así como vale más el sentido del meme que su ortografía o la tipografía. Aunque el autor presenta un modelo de meme que es replicado y resemantizado en la red, hace énfasis en que el docente es quien debe utilizar estos recursos para explicar normas de escritura. Por último, el autor propone el meme como recurso literario, entendiéndolo como un recurso intertextual entre un contenido y otro para introducir a ciertos autores, obras e incluso movimientos literarios y artísticos de cualquier época. Por ejemplo, páginas de arte en Facebook lograron utilizar el meme de *Cheems* para explicar movimientos artísticos de la historia de la humanidad:

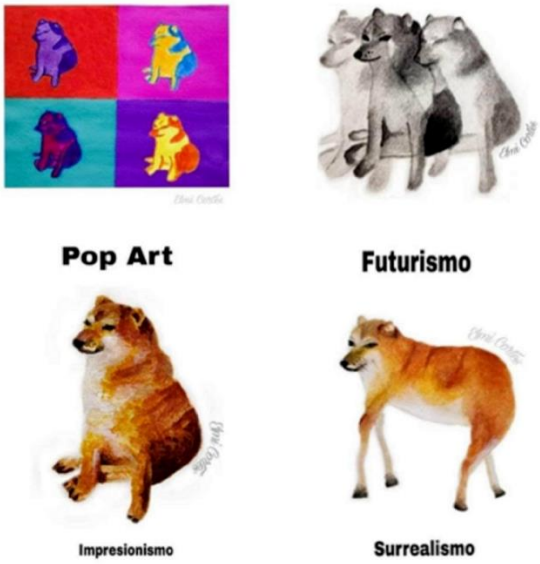


Figura 3. Movimientos artísticos con el meme *Cheems*

El autor menciona que los memes son un complemento de refuerzo para quien quiera enseñar por asimilación intertextual, donde lo que se desea transmitir se explica mediante otro texto, sin que esto implique que el estudiante se aleje de la obra literaria original y enfatiza en que, cuando se quiere tratar el meme como una actividad integral, es necesario que se le dé vía libre a la creatividad tanto del docente como a la del estudiante, para no convertir al meme en una actividad normativa y de alguna manera cohibida.

Meme como herramienta de participación pública

Para entender el meme como una herramienta de participación pública y darle cierre a este último eje conceptual, es necesario revisar la obra de Milner (2018) en la cual describe las lógicas internas del meme de Internet que serán desarrolladas en este apartado:

Multimodalidad.

Para entender la multimodalidad es necesario comprender la diferencia entre los medios de comunicación y las modalidades comunicativas. Entre los medios encontramos las tecnologías de difusión como la televisión, la radio, los periódicos, y entre las modalidades están las tecnologías de representación como la lengua escrita, las imágenes, el vídeo, el audio, hipertexto, etc. El usuario realiza un trabajo de comprensión complejo cuando ve una imagen como un meme, pues debe entender todos los significados codificados en el texto multimodal y relacionarlos con los contextos socioculturales. Para concluir esta visión teórica en relación con el meme de internet, es importante aclarar que los memes no tienen únicamente texto e imagen, que también pueden estar compuestos por audios, y otros elementos, de esta forma el autor explica que gracias a la multimodalidad ya no existen tantas barreras para la participación

del usuario como en otros medios más unidireccionales y es más fácil crear un contenido con más modalidades de comunicación.

Reapropiación.

En cuanto a la reapropiación, Milner (2018) explica que está basada en la participación cultural, de esta forma señala que se trata de la forma en que los usuarios toman un elemento que ven en línea y ponen su trabajo creativo para traerlo a su contexto personal coincidiendo con el texto ya creado y difundido por otro.

Resonancia.

En cuanto a la resonancia explica que los textos mediáticos se hacen meméticos cuando se conectan con la suficiente cantidad de participantes para inspirar la difusión entre una persona a otra de una premisa fija. Entonces, el autor habla de textos que tienen significado e importancia personal lo cual motiva la creación, circulación y transformación que es esencial para los medios meméticos. Mencionando a Barthes, quien divide la resonancia de una imagen en dos tipos: *Studium*: Conexión con una imagen a nivel cultural y *Punctum*: Conexión con la imagen a nivel personal, explica que recibir y generar resonancia implica un capital cultural que los tenga en cuenta ambos. Ahora bien, el autor expone que la resonancia de los memes de internet se genera porque el contenido que se comparte es irónico y humorístico. En general podemos hablar de un humor que esté lo suficientemente cerca de la norma para no resultar amenazante o agresivo, pero también que sea distinto a la norma para que resalte entre el flujo de información de la red, es decir, debe tener un contenido ni muy chocante, ni muy banal.

Colectivismo.

El autor explica que los textos meméticos en medio de la gran multiplicidad de textos, situaciones, perspectivas y experiencias, hacen que internet se sienta como un lugar en el cual los individuos se conectan con grupos e identidades sociales a través de textos y conversaciones compartidas. Hablamos de un colectivo porque los memes de internet no tienen autor, todos son autores del contenido compartido, y aun cuando los textos meméticos resuenan lo suficiente como para circular y transformar colectivamente, también hay prácticas de control, los usuarios que no comparten un meme porque les resulta incómodo, incluso ofensivo, están haciendo un control de la difusión, y quienes denuncian su aparición en la web, también hacen otro tipo de control sobre los mismos.

Difusión.

Milner (2018) también explica que el internet en sí mismo es memético porque los participantes difunden los textos que hacen propios, y de hecho sobre este concepto basan su centralidad, básicamente, lo que no se difunde está muerto. Esta propagación ocurre a través de la proliferación de decisiones individuales que se vuelven colectivas, entonces el autor hace énfasis en que la difusión viral forma una distribución distinta de la ley de poder, cuando un texto desconocido se difunde en una ráfaga de interés por un periodo breve y luego desaparece del interés colectivo en pocos días. Además, hace una distinción entre cómo la viralidad busca un tipo de circulación de información acelerada, mientras que la memética busca los procesos de reapropiación transformadora. Entonces, concluye que cualquier texto memético individual puede estar fuera de la viralidad y, aun así, en un conjunto de textos meméticos adquirir un interés, un intercambio y una transformación persistente. Los factores de popularidad e interés en la búsqueda no son el primer lente con el cual se deben evaluar los medios meméticos, por eso el autor considera que una broma que ha sido compartida constantemente entre dos amigos

puede considerarse un meme aun cuando su difusión sea solo entre un número limitado de personas.

Comprendiendo las lógicas del meme de Internet que tienen una relación directa con los signos de la cultura digital, podemos entender el meme como elemento fundamental de la participación pública en tiempos de la comunicación digital, que, según Martín Barbero: "convierte a la gente que mira en narradora" (2017, p. 23). En este sentido, los memes tienen una característica muy importante y es que son creados por usuarios y para usuarios, aunque muchas marcas publicitarias hayan querido usarlos como estrategias de marketing, lo que hace más relevantes unos memes sobre otros, son los acontecimientos cotidianos que pueden viralizar para otros. "Necesitamos entonces desarrollar todo lo que nos queda de cultura viva, cotidiana, capaz de generar pertenencia e identidad" (Martín Barbero, 2017, p. 24). Y en esta cultura viva, están los memes como elemento central de resistencia y creatividad. Por último, es importante mencionar la relación del meme con el grafiti, en términos de la protesta social:

> En el movimiento de la ciudad los intereses mercantiles se cruzan con los históricos, los estéticos y los comunicacionales. Las luchas semánticas por neutralizarse, perturbar el mensaje de los otros o cambiar su significado, y subordinar a los demás a la propia lógica, son puestas en escena de los conflictos entre las fuerzas sociales. (García Canclini 1990, p. 280)

El grafiti, e incluso el meme en la protesta, hace parte de las representaciones sociales que existen en la ciudad, como crítica popular al orden impuesto. Los memes interactúan con humor para hacer crítica de algo que es importante para un grupo social, las últimas protestas demuestran cómo los memes son parte incluso del espacio público, se imprimen y se pintan en

pancartas que no necesariamente son difundidas en Internet permanecen pintadas en paredes, y se quedan en las ventanas de los residentes, entre otros.



Figura 4. Meme en el paro nacional 2019

Educar para interactuar

Como se mencionó desde la introducción a este capítulo, la investigación se basa en posturas teóricas de distintas disciplinas del conocimiento, la antropología, la sociología, los estudios comunicativos y la educación, por mencionar los principales, es por esto que, para elegir y construir el diseño metodológico es necesario partir del hecho de que los estudiantes no son sujetos de una sola cultura: “debemos admitir que la versatilidad de las identificaciones y las formas de tomar posición requieren metodologías híbridas” (García Canclini, 2004, p. 151). Que tengan en cuenta esos terceros espacios o espacios inter, para no quedarnos solo del lado de los otros, y permitiéndole a los estudiantes construir puentes comunicativos desde su diferencia. De esta forma, se postula otro concepto relevante para el diseño metodológico que es la autonomía de la propia mirada como parte del componente epistemológico. Es importante mencionar que cuando los estudiantes ven o construyen memes, hay que resaltar su mirada, no lo que ve el docente a partir de su intención pedagógica de intervención.

Ahora bien, desde el eje educativo y según la propuesta de Dietz (2012) es posible resolver la problemática que tiene la educación multicultural actual, y particularmente la educación en una lengua extranjera gracias a la etnografía, teniendo en cuenta que la figura del etnógrafo: "acostumbrado a traducir desde lo *ajeno* hacia lo *propio*, padece una *crisis de representación* en cuyo transcurso pierde el referente unidireccional de su investigación" (p. 155). Entonces, se propone desde la antropología el salir de la etnografía convencional para apartarse de los relatos análogos, por un discurso dialógico, como también lo planteaban Jesús Martín Barbero y Sara Corona desde la comunicación digital intercultural.

Dietz (2012) también menciona que existen dos tipos de etnografía, una que parte de la etnografía posmoderna, enfocada en la reflexividad del autor-antropólogo y en una audiencia académica, y otra que parte de la antropología de la liberación, dedicada a generar actores sociales autorreflexivos que tengan incidencia en movimientos sociales, sin embargo, es necesario plantear una etnografía que pueda hibridar ambas posturas: "El actor social, por una parte, que constantemente reflexiona acerca de su quehacer cotidiano, y la actividad metacotidiana del investigador social, por otra, interactúan en una "doble hermenéutica" (Dietz, 2012, p. 164).

Es así como, entre distintas perspectivas de la educación, se elige una posición en la cual se educa para interactuar, teniendo en cuenta las palabras de Díaz- Aguado & Martín (1999) quienes afirman que en una sociedad intercultural es necesario transformar el proceso de construcción de conocimiento y de las normas de la cultura escolar que le den un papel activo al estudiante como agente social, cambiando el método tradicional demasiado centrado en el profesor y dándole al alumno más responsabilidad, poder y autonomía en su propio aprendizaje: "enseñando a reconocer la naturaleza positiva de las dudas y los conflictos como

motores de crecimiento, ayudando a afrontar altos niveles de incertidumbre y proporcionando experiencias que permitan vivir la heterogeneidad como una fuente de desarrollo y progreso" (1999, p. 72-73).

5. Diseño pedagógico

Teniendo en cuenta esta elección por una educación para interactuar, el diseño pedagógico de la investigación se basa en el aprendizaje significativo para dar cuenta de las actividades propuestas en el aula de clases. Este tipo de aprendizaje surge de las teorías psicológicas y se propone principalmente tener en cuenta los conocimientos previos que conforman la estructura cognitiva del estudiante en una relación significativa con los conocimientos nuevos que recibe. Su objetivo es que el estudiante obtenga nuevos conocimientos de manera no arbitraria, partiendo del hecho de que el docente no puede asumir sus alumnos no tienen ningún conocimiento previo, sino que cualquier conocimiento que conforme su estructura cognitiva apoya y es parte fundamental de lo que pueden llegar a aprender y las conexiones que hagan con la nueva información que reciben (Ausubel 1983). Es por esto que se tienen en cuenta los conocimientos cotidianos y la relación que tienen previamente los estudiantes con los memes, para proponer un espacio creativo y autónomo donde se pongan en práctica.

Ahora bien, los contenidos que se proponen en el aula deben tener una relación sustancial con lo que el estudiante conozca: “Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición” (Ausubel, 1983, p.18). Es así como este aprendizaje se aleja del aprendizaje mecánico y memorístico, logrando que los estudiantes tengan una mejor disposición hacia el nuevo conocimiento.

Por último, es importante resaltar que esta teoría tiene tres tipos de aprendizaje conectados a los objetivos de la investigación y al proceso creativo propuesto, empezando por el aprendizaje de proposiciones en el cual se busca que las frases y la narrativa creada por el estudiante en la presentación del meme sean coherente con los conceptos y temas a tratar. En segundo lugar, el aprendizaje de representaciones, donde se valora que el estudiante conozca el tema y los personajes que interactúan en la creación de su propio meme. Y, por último, el aprendizaje de conceptos, donde se evalúa si el estudiante conoce el o los conceptos detrás de la creación del meme en una lengua extranjera.

Es así como se decide elaborar un taller en lengua extranjera dividido en dos grandes apartados, el primero en el cual se presentan memes en italiano a los estudiantes como input y se hacen preguntas sobre su relación con los mismos en su cotidianidad. El segundo, donde se les da la instrucción de crear sus respectivos memes con una temática en general, a saber, dónde pasarían el fin de semana perfecto, haciendo uso de elementos gramaticales como el modo condicional para hablar de un futuro posible. De este modo, reconociendo la relación previa de los estudiantes con los memes y con la lengua italiana, se propone este espacio creativo que les es significativo en tanto interactúa con su cotidianidad mientras hacen uso de la lengua italiana.

6. Marco metodológico

Metodología

Teniendo en cuenta que la investigación se plantea desarrollar una educación para la interacción, como metodología se elige un estudio cualitativo, debido a que se interesa en los sujetos y su interacción tanto con los memes como con el ciberespacio: "la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto" (Hernández, Fernández & Baptista, 2014, p. 358). Según los objetivos de la investigación se pretende interpretar las implicaciones interculturales que pueden encontrarse en la elaboración de memes para el aprendizaje de una lengua extranjera como el italiano, estas implicaciones interculturales deben ser evidenciadas necesariamente en un trabajo cualitativo que permita explorar el fenómeno desde la perspectiva de los estudiantes y su proceso creativo desarrollado en clases. Hernández et. al (2014) menciona que: "las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general" (p.8). Razón por la cual primero se pretende explorar y describir la relación de los estudiantes con el proceso creativo de los memes para luego dar paso al análisis, describir los principales hallazgos y generar unas conclusiones teóricas que aporten a la didáctica de lenguas extranjeras y a su perspectiva intercultural.

Tipo de Estudio

Por otra parte, se afirma que el estudio es de tipo interpretativo: "El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo *visible*, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de

observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos" (Hernández et. al, 2014, p. 9). Con el fin de dar sentido a los fenómenos según los significados que cada persona les otorgue desde su perspectiva personal. Para esto, y dentro de las posibilidades que ofrece este tipo de estudio, se eligen dos momentos para el diseño, uno descriptivo desde la etnografía virtual y otro interpretativo desde el análisis del discurso multimodal.

Tipo de Diseño

Para el momento etnográfico en el cual se busca conocer las relaciones de los estudiantes y sus objetivos con respecto al aprendizaje de la lengua italiana, se desarrolla una etnografía virtual debido a que el contacto con los aprendices es de manera totalmente remota a partir de plataformas virtuales como Zoom. Para el momento hermenéutico o interpretativo, se elige el análisis del discurso multimodal desde la teoría socio semiótica de Kress (2010) dada la condición multimodal explicada en apartados anteriores que tienen las narrativas digitales como los memes. A continuación, se explicará en qué consisten ambos diseños:

De la Etnografía a la Etnografía Virtual

En términos generales se podría describir el diseño investigativo como un diseño etnográfico, descrito por Martínez Hernández, Ceceñas y Martínez Leyva (2017) como:

> Una descripción o reconstrucción analítica de escenarios y grupos culturales intactos o un método de investigación social, aunque sea de tipo poco común, puesto que la gente trabaja con una amplia gama de fuentes de información, guardando una estrecha semejanza con la manera como la gente otorga sentido a la vida cotidiana. (p. 149)

La etnografía, entonces, es una práctica de la investigación social, que tiene un contexto y un espacio determinados con el objetivo de entrar en contacto con el otro, para comprender sus fenómenos desde sus propias perspectivas y descripciones. Adicional a esto, el etnógrafo debe mostrar cierta distancia para que la investigación resulte objetiva, razón por la cual durante mucho tiempo se pensó que la etnografía solo era válida para estudiar a un otro que era totalmente distante del investigador propiciando una teoría etnocéntrica.

Dentro de los nuevos escenarios culturales estudiados por la etnografía actual y dadas las condiciones de las clases a distancia y del carácter cibercultural de los memes, es importante mencionar la etnografía virtual. Como se presentó en el capítulo del marco teórico, las características de la cultura digital se basan en lo inmediato, lo fluido, lo evanescente y desde hace varios años la investigación se ha concentrado en entender el ciberespacio como un fenómeno cultural que ha resultado bastante complejo por su novedad y su constante crecimiento. “Esta concepción la cultura de/en Internet se entrelaza con la de la sociedad física, donde una de las claves es la mediación, que puede ser estudiada desde múltiples aproximaciones” (Martínez Hernández et al, 2017, p. 148). Es así como la etnografía virtual se podría entender como una etnografía que se enfoca en comprender fenómenos dentro y fuera del ciberespacio vinculados necesariamente por la tecnología. Adicionalmente se debe tener en cuenta que la virtualidad nos permite reunirnos gracias a un solo interés común, en el caso de la investigación, el aprendizaje del italiano como lengua extranjera para constituir una comunidad de habla.

Una de las diferencias más importantes que se encuentran con respecto a la etnografía clásica, es que no se puede definir un contexto etnográfico en específico, el espacio virtual

en su totalidad debe ser entendido como el contexto de análisis donde hay interacción social, prácticas y creencias de sujetos que pueden estar conectados sincrónica o asincrónicamente y, particularmente que se pueden encontrar a kilómetros de distancia física. Rastreando todo el inmenso territorio intelectual y social que se habita por internet y, particularmente, quienes lo habitan:

> La etnografía virtual es un universo técnico y cultural desconcertante que pone en movimiento una variedad de relaciones y representaciones que afectan la concepción misma de la etnografía, concebida tradicionalmente en un entorno fuera de línea, en el que predominan las interacciones cara a cara, situadas en un contexto. (Martínez Hernández et al, 2017, p. 149)

Relación Entre Educación y Etnografía Virtual

Ahora bien, teniendo en cuenta que la etnografía virtual se aplicará a un contexto educativo, es importante describir la relación existente entre educación a distancia y la misma. Una de las afirmaciones principales respecto a la educación virtual, es que se trata de un sistema más complejo que la educación tradicional, pues el alumno puede relacionarse con otros medios en tanto participa de la clase, y se encuentra en un sistema abierto debido a que se conecta con el docente ya sea de forma sincrónica o asincrónica, y con un enfoque más ligado al aprendizaje colaborativo en la interacción con la red, comprendiendo la realidad desde un nuevo punto de vista. La educación tradicional se encuentra condicionada por el tiempo y el espacio, la duración de las clases suele ser la misma, el horario se mantiene durante todo el año, y la escuela resulta el único espacio físico de reunión en el cual estudiantes y docentes se encuentran. La educación virtual, por el contrario, permite que los

espacios se multipliquen, e incluso, que las sesiones grabadas puedan ser repetidas, pausadas, y compartidas con otros sin restricciones. “El ciberespacio ofrece objetos moviéndose entre los grupos, memorias compartidas, hipertextos comunitarios para la constitución de colectivos inteligentes” (Martínez Hernández, et al, 2017, p. 154). Y es en esta construcción de memoria compartida donde las narrativas digitales como los memes cobran sentido en el aula virtual.

Análisis del Discurso Multimodal

Por su parte Kress (2010) aporta al análisis del discurso tradicional una teoría multimodal que es necesaria para el análisis de textos como los memes. Esta teoría se denomina la teoría social semiótica para el estudio de una comunicación contemporánea, partiendo de las teorías lingüísticas clásicas a las teorías del significado y la comunicación, un significado que nace en la interacción social, teniendo como supuesto base que los signos se hacen, no solo se usan, gracias a individuos que cuentan con historias, están configurados socialmente y utilizan los recursos disponibles en su cultura para comunicarse con otros (Kress, 2010). Otros supuestos básicos de este modelo son que los signos son metáforas en constante renovación gracias a la interacción social y están motivados, no parten de relaciones arbitrarias como creía la lingüística formal de Saussure (1991). Estas motivaciones dependen del interés de los hacedores de signos, es decir de los individuos. Según Kress (2010): “the forms/signifiers which are used in the making of signs are made in social interaction and become part of the semiotic resources of a culture” (p.54 – 55). Pero, adicional a estas características formales, es importante resaltar qué caracteriza un enfoque social semiótico de la comunicación y particularmente, qué lo diferencia de la teoría lingüística clásica. Kress (2010) menciona que la perspectiva lingüística es parcial, porque solo se considera significativo lo que proviene del habla, ignorando y omitiendo otros

procesos y aspectos esenciales de la significación que se desarrollan en contextos multimodales como las imágenes. Por su parte, otros enfoques como el pragmático y sociolingüístico parten de otro tipo de preguntas: "Under what conditions, when and where, are these forms used and what tend to be likely effects of their use?'. That provides descriptions of the environments of use and of the conditions in which such forms tend to appear" (Kress, 2010, p. 57). Estas preguntas están enfocadas en cómo las formas lingüísticas se correlacionan con los contextos sociales orientando el estudio al uso, las condiciones, los entornos y los efectos. Pero incluso con sus respectivos avances ambos enfoques se detienen, dejando de lado elementos como las imágenes, las cuales son analizadas a partir de sus textos, sin profundizar en otros aspectos que el enfoque socio semiótico resalta, como la relación entre texto, imagen, color, números, entre otros y partiendo de preguntas como qué y cómo se crean significados gracias a textos multimodales que hacen parte de un entorno social:

> Social semiotics and the multimodal dimension of the theory, tell us about interest and agency; about meaning(-making); about processes of sign-making in social environments; about the resources for making meaning and their respective potentials as signifiers in the making of signs-as-metaphors; about the meaning potentials of cultural/semiotic forms. (Kress, 2010, p. 59)

Teniendo en cuenta el interés de la teoría por los agentes, en el proceso creativo donde los estudiantes elaboran un texto multimodal como el meme, es fundamental entender su capacidad agencia, sus recursos para dar sentido y significación y cómo construyen estos signos como metáforas mostrándolos a otros, incluso cuando hacen uso de una lengua extranjera. Esta perspectiva de significado se elige principalmente porque tiene como prioridad la relación entre cultura y semiosis, entendiendo esta última como la manera de dar

sentido a todas las formas de representación y comunicación. Lo relevante es entender cómo son creados los signos a partir de quienes los crean y comparten en unos entornos y situaciones específicos: “In the process of representation sign-makers remake concepts and ‘knowledge’ in a constant new shaping of the cultural resources for dealing with the social world” (Kress, 2010, p. 62). Entonces, es necesario entender la relación entre el signo y su significado cultural, para poder comprender el fenómeno que el creador de este quiere hacer relevante.

Contrario a las teorías clásicas del signo de Saussure (1991), para Kress (2010) hay que tener en cuenta que los agentes y su acción colectiva hacen que el signo se modifique día por día, que pueda ser banalizado y sobre todo que esté motivado: “the relation of signifier and signified in the sign has a social and therefore ‘political’ and ideological component” (p. 68).

El autor adicionalmente resalta que el punto crucial en la teoría son los signos de la vida cotidiana, los que parecen no tener suficientes repercusiones, pero sobre los cuales las teorías discursivas están trabajando y desarrollando conceptos teóricos más adecuados. Todo signo de la vida cotidiana tiene consigo una historia de prácticas culturales, como empezó a debatirse desde la teoría de Bourdieu, que son transformadas y resultan en nuevos signos constantemente.

Por otra parte, la representación de la comunicación, dejando claro que en la representación se mantiene el interés del hacedor de signos, mientras que en la comunicación se piensa en el interés del destinatario. El meme, la narrativa, o el signo, está diseñado para un grupo que debe entenderlo. El autor menciona que la comunicación depende de las

fronteras que delimitan grupos culturales, es por esto que, para darle forma al signo, es importante tener en cuenta la persona o el grupo para el cual está destinado y el efecto que pueda llegar a tener.

Adicionalmente, las posibilidades de significado dependen de los modos a través de los cuales se expresan los signos, los memes pueden tener un contenido visible, pero la narrativa que hacen los estudiantes les da un contenido auditivo. Gracias a estos modos el creador puede tomar ciertas decisiones en el entorno virtual, encender o no la cámara, explicar o no el meme de manera oral, entre otros. Los signos, entonces dependen de una corporalidad que los expresa, no hay signos solo conceptuales o mentales, porque hacen parte de una expresión. En conclusion, los signos son: "an indication of the interest of the sign-maker in their relation to the specific bit of the world that is at issue; an indication of their experience of and interest in the world" (Kress, 2010, p. 77).

Entender y analizar los memes que se encarnan en la cotidianidad desde una gramática multimodal y poder categorizarlos a partir de la misma resulta una ventaja metodológica para comprender, tanto las motivaciones, como las implicaciones culturales e interculturales que se han planteado desde los objetivos. Adicionalmente, es importante señalar que, que desde los signos de la cultura digital, es importante profundizar en uno de los obstáculos más grandes del trabajo con los memes de Internet y es que resultan obsoletos en cuestión de semanas, debido a que se desarrollan en idea de la velocidad, la inmediatez y la cotidianidad de la web, y, por otra parte, entender que la cultura urbana no se vive exclusivamente en un entorno físico, sino a través de las redes sociales, y todo tipo de recursos a distancia.

Población

La población que hace parte de la investigación son estudiantes de lengua italiana pertenecientes al Istituto Italiano di Cultura di Lima en la modalidad de clases a distancia que fueron implementadas desde el mes de abril de 2020 a causa de la pandemia por COVID-19. La mayor parte de los estudiantes se encuentran en la ciudad de Lima, aunque están distribuidos por todo el país peruano en ciudades como Arequipa, Chiclayo, Cusco, Trujillo, Callao, Huancayo, Piura, entre otras. Además, ciudadanos peruanos que se encuentran en otros países como Malta, Italia, Holanda, Argentina y Estados Unidos y ciudadanos extranjeros, estadounidenses o venezolanos residentes en el país peruano. En conclusión, la ciudadanía y/o la residencia en Perú es lo que define la población en general.

Los estudiantes tienen entre 15 y 70 años y pueden elegir entre 3 tipos de cursos, regulares, intensivos y superintensivos. Los cursos regulares tienen una duración de 17 horas mensuales, en las cuales se desarrollan 2 unidades del libro Nuovo Espresso para los niveles A1, A2, B1, y Magari para los cursos B2, C1 y C2, según el Marco Común Europeo. Los cursos intensivos tienen una duración de 34 horas, donde se desarrollan 4 unidades de los mismos libros, y los superintensivos una duración de 51 horas que desarrollan 5 unidades al mes.

Las motivaciones de los estudiantes para aprender italiano se dividen principalmente en tres grandes grupos. Primero, estudiantes con un vínculo familiar en Italia que buscan iniciar su proceso de ciudadanía, o quien tiene doble nacionalidad gracias a sus abuelos, cónyuges u otros parientes, pero no hablan la lengua. Segundo, estudiantes entre los 18 y los 30 años, suelen tener aspiraciones de estudio o trabajo en Italia, para realizar sus maestrías,

doctorados, especializaciones y acuden al Istituto para poder certificar el conocimiento de la lengua. Por último, una franja más reducida aprende italiano porque le parece una lengua agradable o porque tiene planes de viajar en un futuro.

Participantes

El curso seleccionado para la investigación es un curso intensivo base 04 del mes de octubre, correspondiente al nivel A2. Sin embargo, antes de estos cursos se tuvieron en cuenta otros para la realización de pruebas piloto. El curso contaba en un principio con diez estudiantes, pero durante el desarrollo de la actividad se retiró uno. Los participantes están dentro del rango de los 18 a los 39 años, y sus motivaciones principales para aprender la lengua italiana son por viajes a futuro y porque tienen vínculos familiares en Italia.

Corpus

El corpus que se tendrá en cuenta para la investigación serán las presentaciones en parejas realizadas por los estudiantes a partir de programas como Power Point, Prezi y Canva. Es importante resaltar que los estudiantes usaron páginas como MemeGenerator y ImgFlip.com a partir de los memes sobre el tópico propuesto, y las respuestas dadas a una entrevista semi estructurada realizada durante la primera sesión de clases. Estas presentaciones tuvieron una duración aproximada de cuatro a seis minutos, y fue compartida con todo el grupo de estudiantes. Al finalizar cada presentación se hacían preguntas a los estudiantes respecto a la dificultad en la realización de los memes y a sus compañeros respecto a la comprensión de los mismos. En total se realizaron cuatro presentaciones para un total de 33 memes.

Instrumentos

Los instrumentos realizados para la investigación fueron cuatro, para el momento etnográfico se diseñó una entrevista semiestructurada que hace énfasis en conocer datos personales del estudiante y también sus motivaciones principales frente al estudio de la lengua italiana. En cuanto al momento del análisis, se desarrolló una matriz para el análisis de textos multimodales según la teoría socio semiótica de Kress.

En cuanto al taller propuesto para la clase, se desarrollaron dos instrumentos, un diario de campo, y una matriz de lectura y evaluación del taller en el cual se mencionan los ejes principales de la investigación como categorías de análisis, la identidad cultural, la interculturalidad y el italiano como lengua extranjera.

Matriz - Análisis del Discurso Multimodal (Modelo de la sociosemiótica Kress)

Esta matriz está enfocada en el análisis de la narrativa creada por los estudiantes a partir de los memes, el objetivo, como se presentó en el apartado de explicación de este modelo, es poder describir los hallazgos en función de tres grandes pares, el contenido, es decir, de qué están compuestas las presentaciones y las imágenes, la expresión, cómo se están presentando ante un público, qué tipo de presentación se usa, entre otros factores, y el significado, donde se evidenciarán las implicaciones culturales e interculturales. Cabe resaltar que el significado que se busca es precisamente la relación entre modos y medios con un contexto cultural que motiva al hacedor de signos a crearlos.

<table>
<tr><td rowspan="5">Contenido (Composición)</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Visuales</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td colspan="2">Forma y construcción de las unidades gramaticales</td><td>Forma y construcción del objeto visual</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Función, significado de las palabras
Funciones del lenguaje
Figuras retóricas</td><td>Función de los objetos visuales
Significado de los símbolos</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>Prosodia</td><td>Puntuación</td><td>Kinésica</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Expresión (Representación)</td><td colspan="2">Producción</td><td colspan="3">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="2">Formato del producto semiótico</td><td colspan="2">Verbales</td><td rowspan="3">Visuales</td></tr>
<tr><td colspan="2">Distribución</td><td>Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Soporte y difusión</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Significación (Interpersonal)</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">Significado resultante de la relación entre modos y medios</td><td colspan="2">Contextualización sociocultural del contenido y la expresión del producto semiótico
Tiempo y espacio</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">Interpretación explicativa
Interpretación valorativa</td></tr>
</table>

Tabla 1. Matriz Análisis del discurso multimodal

Entrevista semiestructurada

En la entrevista semiestructurada se busca conocer, principalmente, las motivaciones de los estudiantes para aprender la lengua y la cultura italiana y la relación previa que tienen tanto con la lengua como con sus elementos culturales.

Datos personales	
Nombre	
Edad	
Profesión (a qué se dedica actualmente)	
Habla o ha estudiado otras lenguas ¿cuáles?	
Relación con la lengua y la cultura italiana	
Para entender el interés por la cultura y la lengua italiana, podría comentarnos si ya Conoce ya Italia o piensa viajar en un futuro. ¿Su familia o amigos están en Italia? ¿Tiene o está en busca de la nacionalidad italiana?	
Motivo por el cual estudia italiano	
¿Cuáles son las razones por las cuales elige estudiar italiano? ¿desde hace cuánto tiempo la estudia?	

Tabla 2. Entrevista Semiestructurada

Diario de campo

Como se ha planteado realizar un taller en el cual se muestran memes a los estudiantes durante las clases, se desarrollará un diario de campo con tres categorías de análisis, la participación, la comprensión de los memes y la interculturalidad.

Datos de la actividad:	
Fecha	
Tema del libro	
Duración	
Participantes	
Categorías de análisis	
Participación de los estudiantes	
Comprensión de los memes	
interculturalidad	

Tabla 3. Diario de Campo

Matriz - Segunda parte del taller

Respecto a las presentaciones elaboradas por los estudiantes, la segunda parte del taller debe evidenciar hallazgos según tres categorías de análisis, la identidad cultural, la interculturalidad y debe dar cuenta de la relación de los estudiantes con el italiano como lengua extranjera, teniendo en cuenta los modos y medios ya sean orales o escritos, el contenido, la expresión y la significación.

Categorías	Identidad cultural			Interculturalidad			Italiano como lengua extranjera		
Modos y medios	**Oral**	**Escrito**	**Visual**	**Oral**	**Escrito**	**Visual**	**Oral**	**Escrito**	**Visual**
Contenido									
Expresión									
Significación									

Tabla 4. Matriz segunda parte del taller

7. Hallazgos

Para la descripción de los hallazgos es fundamental tener en cuenta la conexión entre los objetivos planteados y las perspectivas teóricas elegidas, para lo cual se diseña la siguiente matriz:

Objetivo	Perspectiva teórica	Hallazgo
Identificar las implicaciones de la comunicación intercultural en el proceso de enseñanza del italiano como lengua extranjera con el uso de memes.	La relación entre cultura y lenguaje entendida desde Bourdieu (1977) como una práctica social compartida y estructurada que da forma a una identidad cultural, según Barth (1976), compuesta de fronteras marcadas, en el diálogo intercultural que permite un contexto como el ciberespacio, posibilita una comunicación digital donde los memes son protagonistas puesto que representan otros productos de la cultura de masas como series de televisión, películas, canciones, artistas, entre otros. Es por esto que existen códigos, costumbres y prácticas sociales que los estudiantes marcan como sus fronteras identitarias para hacer relevante su identidad cultural en un proceso de aprendizaje de una lengua y una cultura extranjera a través del meme, que funciona en tanto hace parte de las prácticas compartidas y en tanto puede ser reconocida la identidad que quiere ser representada por los estudiantes gracias a su carácter colectivo.	Los memes permiten a los estudiantes resaltar aspectos relevantes de su cultura de origen, reforzando sus fronteras identitarias mientras construyen un diálogo intercultural con otras representaciones a partir de productos de la cultura de masas.
Establecer los elementos culturales y temáticas de	En la definición de meme dada por Shifman (2014) se puede evidenciar cómo estos	Los estudiantes reconocen, analizan y cuestionan las

la civiltà que son compartidos a partir de los memes de Internet	elementos son parte de una conversación compartida por usuarios de internet que tiene como relevancia acontecimientos actuales, o que se hacen actuales gracias a la viralización a partir de internet. En esta conversación situada dentro de la comunicación digital intercultural, los aspectos relevantes de la actualidad del país extranjero sobre el cual se está aprendiendo una lengua, entran en dialogo con la actualidad individual, teniendo como referencia compartida temas como la pandemia, las vacunas, el fútbol, entre otros.	temáticas actuales del contexto italiano como como la caída de las redes sociales, las vacunas, y la pandemia en un diálogo con sus contextos actuales gracias a los memes.
Describir las relaciones interculturales evidenciadas en la realización y reconocimiento de memes por parte de los estudiantes.	Dentro de la propuesta de Milner (2018) se define el meme como un elemento de participación pública, razón por la cual es usado desde una perspectiva crítica por los estudiantes, y tiene una función comunicacional, educativa y social. Además, desde la teoría de Dietz (2012) del educar para interactuar y los apartados de Martín-Barbero (2017), la perspectiva intercultural de la lengua extranjera debe tener en consideración que la enseñanza de una lengua implica una comprensión y conexión con la cotidianidad de los estudiantes. De esta forma el proceso de aprendizaje encontrará herramientas desde lo creativo, lo reflexivo y lo crítico de forma no arbitraria, según el aprendizaje significativo.	Los memes, como elementos de la comunicación digital, permiten acceder a un sinnúmero de contenidos culturales respondiendo a prácticas cotidianas de los estudiantes en relación con lo que conocen y comparten de otros países, como un recurso para complementar su formación lingüística, permitiéndoles responder de forma creativa, reflexiva y crítica
Analizar los memes creados para dar cuenta de las implicaciones de la comunicación digital	Los productos de la comunicación digital que consumen los estudiantes diariamente se reflejan en sus productos creativos, permitiéndoles construir diferentes identidades	Las implicaciones interculturales se pueden evidenciar gracias al uso y el análisis de herramientas

intercultural a través de los mismos.	virtuales según Yus (2010), y logrando que puedan ser representados a través de personajes de ficción de otros países, de forma resonante y colectiva. Adicionalmente, una de las lógicas de los memes más representativa y explicada por Milner (2018) es la reapropiación de contenidos que se evidencia en un apartado como la interculturalidad. Los memes son una constante reapropiación de contenidos extranjeros a contextos y discusiones propias.	de la comunicación digital como los memes, debido a que permiten apropiarse de elementos de otras culturas, compartir lo que surge de la convivencia y el conflicto entre las mismas y son un reflejo de los productos culturales y digitales consumidos por los estudiantes.

Tabla 5. Matriz de triangulación hallazgos

Teniendo en cuenta los objetivos planteados en la investigación y las perspectivas teóricas trazadas que sostienen los hallazgos presentados, es necesario desglosar algunos de los resultados y dar cuenta de hallazgos emergentes. Este apartado estará dividido en tres categorías sobre las cuales se construyeron las matrices de recolección de datos, la interculturalidad, la construcción del meme, y el italiano como lengua extranjera.

Interculturalidad

Respecto a la perspectiva intercultural y a la identidad cultural es importante reconocer cómo los estudiantes resaltan aspectos relevantes de su cultura de origen a través de los memes, su gastronomía, ciudades importantes, atractivos turísticos e incluso estereotipos que refuerzan sus fronteras identitarias como códigos de vestimenta, entre otros, logrando construir una narrativa publicitaria en lengua italiana, como una invitación a ser parte de ellos, mientras los combinan con productos de la cultura de masas como series de televisión de otras lenguas y países como Estados Unidos, Corea y Japón.

En cuanto a la gastronomía, se observa que muchos de los platos peruanos son representados por actores estadounidenses, como es el caso del meme (ver anexo 22), y otros memes donde la comida es el personaje principal, como es el caso del meme (ver anexo 18) donde se comparan los desayunos estereotípicos de otros países como Italia: *Espresso con cornetto*, o el desayuno americano, dando relevancia al elemento identitario que resulta el desayuno típico peruano compuesto de *caldo de cordero* o de *caldo de gallina*.

En el caso del meme (ver anexo 5) los estudiantes, sitúan al personaje Squirtle del programa de televisión japonés Pokémon en la ciudad de Ica - Perú, eligiendo este destino como su destino preferido para pasar un fin de semana perfecto, y usando elementos identitarios peruanos, además de la ciudad, como la camiseta de la selección de fútbol y una gorra alusiva a la misma. En el caso del meme (ver anexo 10) usan un recurso similar para situar al personaje Patricio, en la misma ciudad junto a una fogata, usando un gorro de un tejido típico peruano. El hecho de que los memes sean construidos por los estudiantes dando relevancia a sus elementos identitarios da cuenta de la reapropiación que hacen de las versiones originales extranjeras para crear una representación propia.

Esta estrategia también se evidencia en un sentido contrario, donde personajes peruanos adquieren elementos distintivos italianos, como es el caso del meme (ver anexo 26) en el cual se agregan elementos estereotípicos de Italia como una bandera, un bigote y un gorro de chef haciendo alusión a la figura del *pizzaiolo* italiano, a un personaje del fútbol peruano, lo cual da cuenta de una comunicación intercultural donde los memes son protagonistas. En las presentaciones se encontraron otros memes relacionados a los medios de comunicación de Perú, por ejemplo, el meme relacionado al programa Reinas del Show que solo es emitido en

este país (ver anexo 3), declaraciones de algunos jugadores de fútbol local, o vídeos que son compartidos entre los estudiantes y que requirieron de una explicación adicional para su análisis y comprensión.

Dentro de los temas más relevantes en la conversación intercultural entablada por los estudiantes se encuentran el fútbol y la pandemia, como se evidencia desde el meme (ver anexo 26) hasta el meme (ver anexo 24) con Lionel Messi, el reconocido mejor futbolista del mundo siendo el ídolo por excelencia de los apasionados de este deporte como elemento representativo de la cultura de masas. Es así como se puede concluir que los personajes más relevantes dentro de los memes hacen parte de programas de televisión extranjeros, basando sus narrativas en productos televisivos como la serie coreana Squid Game, serie número 1 en plataformas de streaming como Netflix durante los meses de septiembre y octubre de 2021, y otros programas que hicieron parte de su infancia como Bob Esponja, Los Padrinos Mágicos, Tom y Jerry, Los Looney Tunes, Pokémon, películas como Los Increíbles, Piratas del Caribe, entre otras y personajes que ahora son parte de las conversaciones de internet, aunque no específicamente de la televisión o series, como el perro Cheems, el mono Pedro, la gaviota que inhala, el gato Smudge, el loro que lee, entre otros.

Por último, los memes no solo sirven para proyectar lugares imaginarios, sino también para dar cuenta de los problemas que aquejan a los estudiantes en sus ciudades desde una perspectiva crítica, en particular, se menciona la contaminación en Lima, el tráfico, la inseguridad, entre muchos otros (ver anexo 14). Dado que fue Perú el protagonista de sus lugares favoritos, también fue el más criticado, por ejemplo, el meme (ver anexo 15) busca hacer una comparación directa entre la seguridad que se percibe en los países europeos como

Italia, frente a una ciudad latinoamericana como Lima donde los estudiantes se sienten expuestos constantemente a ser vulnerados y despojados de sus elementos personales.

Meme Internet

En cuanto a la construcción y expresión del meme, en la mayor parte de las presentaciones se usan como apoyo a la narrativa oral construida por los estudiantes, en otras, son la parte principal y se otorga un espacio completo a leerlos, mientras que en un número inferior de presentaciones se usan para dar nueva información a los espectadores desde una perspectiva irónica e introducir otros personajes que no son parte de la narrativa, como es el caso de los memes (ver anexos 27, 28, 30).

Otro de los hallazgos relevantes es que la mayor parte de los memes tienen como objetivo hacer comparaciones satíricas entre dos o más elementos, aunque la plantilla del meme sea distinta y se usen diferentes personajes, la función es la misma y está relacionada al nivel de lengua en el cual se encuentran los estudiantes; en un nivel A2 según el MCM se busca que los alumnos hagan descripciones y comparaciones entre elementos. En términos de forma, se pensaba comúnmente que los memes debían estar constituidos de letras blancas en negrita y mayúscula sostenida, sin embargo, se evidencia que no todos los memes cumplen estas características y algunos subtítulos se hacen en minúscula con letras negras, lo relevante es que la imagen tenga un texto de apoyo que permita dar cuenta de lo que se quiere representar de modo irónico.

Italiano como lengua extranjera

Por último, en lo referente al italiano como lengua extranjera, los estudiantes demuestran que el nivel de lengua en el que se encuentran puede convertirse en un reto cuando quieren construir narrativas a partir de los memes. En sus presentaciones hay errores gramaticales de concordancia, del uso de ciertos modos y tiempos verbales, preposiciones articuladas, entre otros, pero es posible utilizar estos errores en la práctica para profundizar temas o introducirlos a futuro y para que los estudiantes pongan en práctica las expresiones que ya fueron vistas en clase, como *farcela* (ver anexo 2), come *lasciare andare* (ver anexo 12), *essere al verde* (ver anexo 5) generando recordación en un contexto narrativo real.

En cuanto a los recursos lingüísticos, cabe destacar que los estudiantes traducen al italiano los memes con estructuras ya sea del inglés o del español, como es el caso del meme (ver anexo 5) que usa la expresión en español *Vamo' a Calmarnos* para convertirla en la expresión italiana *Andiamocene* aunque el meme fuera exclusivamente latinoamericano. En el caso del meme (ver anexo 10) se traduce la frase *nunca lo sabremos* a la expresión en italiano *non lo sapremo mai*. O el caso del meme *cheems* (ver anexo 25) que como recurso lingüístico en la lengua española agrega una "m" a cada palabra que se escribe, por ejemplo, *Me dio amsiedad* en vez de *ansiedad* es usado en la lengua italiana en el meme con la expresión *nom puóm esserem*. En conclusión, los estudiantes tienen la capacidad de reconocer cómo deben ser escritas las palabras en italiano para poder modificarlas a través de otros recursos de la lengua española que les son cotidianos.

Cabe resaltar que, dentro de los objetivos propuestos, se desprendieron hallazgos emergentes que surgieron del análisis del discurso multimodal como por ejemplo la

representatividad que generan los memes, debido a que, para los estudiantes, no es relevante si el personaje que los representa simbólicamente es un animal, un dibujo animado, un hombre o una mujer, incluso los platos de comida pueden ser simbolizados a partir de actores como se evidenció en apartados anteriores, por lo tanto se podría pensar que los estudiantes en medio de sus narrativas no buscan representarse a partir de los personajes, sino a partir de los significados y la función que expresan las situaciones expuestas por el meme. Incluso se evidenció que los participantes usan los memes como fotos de perfil en sus cuentas de Zoom, lo cual demuestra que este tipo de imágenes tienen un gran impacto en sus vidas, llegando a ser parte de sus identidades virtuales. Resulta interesante evidenciar cómo los memes permiten recrear un sinnúmero de contextos, ya sea a partir de series, programas de televisión y películas animadas como productos que compartimos socioculturalmente y resaltar que sin la potencialidad de internet y de los medios de comunicación masiva estas imágenes no tendrían el mismo sentido e impacto. Por otra parte, se encontraron memes que describían problemas personales de los estudiantes, como no tener dinero, o incluso un meme (ver anexo 25) que explica una situación hipotética en la cual la madre del personaje principal la golpea por no terminar sus tareas. Es interesante resaltar cómo los estudiantes reflejan situaciones violentas que presencian o que viven en un modo irónico a través de los memes y cómo las mismas pueden ser partes de las reflexiones compartidas en clase. Los memes tienen como valor agregado que ayudan a modelar conversaciones que se dan en un entorno real, aunque es importante precisar que el input utilizado en aula debe ser comprensible e ir de la mano con un docente que direccione su lectura.

8. Discusión y Conclusiones

Los memes permanecen aún como un campo inexplorado en la didáctica de lenguas extrajeras, es por eso que considero fundamental que los docentes tengamos en cuenta que debemos educarnos para comprenderlos como parte de la comunicación digital actual, sacando provecho de la forma en que el estudiante crea nexos entre información, aprendizaje y cultura, y tomándolos como un material didáctico que permite distintas lecturas y reescrituras, puede ser transformado, analizado, reinterpretado y luego resignificado sin límite alguno. Los memes surgen de la creatividad de los estudiantes, parten de sus experiencias y conocimientos personales, se difunden por sus redes, pueden llegar a otras comunidades a través de la inmediatez de la red y por supuesto, impactar propuestas pedagógicas a futuro. Asimismo, resaltan los puntos en común de la investigación, las fronteras identitarias que surgen incluso cuando se aprende una lengua extranjera, la interculturalidad y la identidad de los estudiantes reflejada en sus prácticas lingüísticas y lo que se observa a partir de sus narrativas digitales. Los memes, según las lógicas presentadas por Milner (2018) resultan un elemento pedagógico que da cuenta de la participación pública de los estudiantes tanto con su entorno como con lo que conocen de otros entornos a través de las redes sociales, y de cualquier producto relacionado con los medios masivos de comunicación, siendo un reflejo de una conversación compartida en internet con elementos identitarios que, aunque en las identidades físicas no sean evidentes, en las identidades virtuales emergen.

Por otra parte, considero que el campo de experiencia que compartimos como docentes con nuestros estudiantes implica conocer sus prácticas culturales en redes sociales y en los espacios que complementan su educación en todos los niveles, por ejemplo, es importante

preguntarse dónde están aprendiendo nuevas cosas y cómo, ya sea mediante tutoriales de YouTube que refuerzan el currículo diseñado en la escuela, páginas de Facebook, Instagram y vídeos en Tik-Tok que también publican memes para reforzar conocimiento conceptual general como es el caso de la fan Page de Instagram del Banco de la República que durante los últimos meses ha publicado un resumen de la historia del bicentenario mediante memes (figura 5.) que caricaturizan distintos personajes de la historia de la independencia de Colombia, y que, en relación con los hallazgos presentados, tienen que ver con la forma como los estudiantes pueden aprender una lengua extranjera actualmente, debido a que durante la discusión planteada durante los talleres en clase, manifiestan conocer páginas de memes en italiano a través de sus redes sociales, las cuales hacen parte de su conocimiento léxico y motivan su acercamiento gramatical a la lengua.



Figura 5. Simón Bolívar. Memes Banco de la República

Ahora bien, en cuanto a la relación entre comunicación y educación, existe una brecha entre la cultura cotidiana de los jóvenes y la que es enseñada en la escuela, lo que deja a los alumnos: “inermes ante la atracción que ejercen las nuevas tecnologías e incapaces de ser, a su vez, críticos y apropiarse de ellas de manera creadora” (Martín-Barbero, &

Corona, 2017, p. 29). La creatividad y el sentido crítico que impulsa esta investigación propone que esta brecha se haga cada vez menos distante, que los estudiantes se apropien de las tecnologías y de lo que están compartiendo día tras día, no solo como un instrumento sino una herramienta para mostrar su identidad y legitimarla en una perspectiva de la enseñanza intercultural donde el estudiante, a pesar de recibir información sobre otros saberes y costumbres deja claras sus fronteras mientras combina sus habitus con otros, como se pudo evidenciar en los memes donde las costumbres gastronómicas y los productos representativos de la identidad cultural peruana son combinados con habitus de la cultura italiana que les son representados y enseñados durante las clases.

Convivimos constantemente con productos culturales del exterior, en la cultura globalizada existen sujetos interculturales que construyen su identidad a partir de los elementos que apropian de otros lugares sin importar la distancia geográfica y comparten lo que surge de la convivencia y el conflicto entre dos o más culturas y aún en este contacto la identidad no se entrega por completo, es por eso que en los hallazgos podemos evidenciar cómo los estudiantes, aun pudiendo elegir ciudades italianas con un alto atractivo turístico, prefieren ciudades, gastronomía y costumbres peruanas, sin importar la lengua en que lo expresan. Es por esto por lo que el meme es un pretexto para entender las implicaciones interculturales cuando se aprende una lengua extranjera, en una relación tan compleja como lo es la relación Europa - Latinoamérica.

Por último, uno de los aspectos a reevaluar con el análisis de los memes elaborados por los estudiantes es su carácter actual, comúnmente se piensa que los memes deben ser parte de temáticas actuales para ser reconocidos, sin embargo, en muchos de los casos presentados no era relevante la actualidad de las imágenes, sino su contenido multimodal y

el cumplimiento de las lógicas propuestas por Milner (2018) en conclusión, los memes no necesitan partir de contenidos actuales, sino ser difundidos, viralizados, compartidos y reapropiados.

En cuanto a las proyecciones de la investigación, se concluye que los memes pueden ser utilizados para apoyar cualquier tipo de narrativa que sea propuesta en el aula virtual o presencial, no solo desde las lenguas extranjeras, sino desde cualquier campo de conocimiento, mejorando habilidades orales, escritas y reflexivas de los estudiantes. Por otra parte este proyecto de investigación puede ayudar a que los memes sean vistos como elementos que aportan a la educación y la didáctica de lenguas extranjeras, pese a los numerosos cuestionamientos respecto a su uso en el aula de clases, principalmente porque la forma en la cual vienen presentados no corresponde a las reglas de la lengua escrita, aunque puedan ser un reflejo de la lengua hablada, y porque, al menos en el caso de la enseñanza de una lengua extranjera, al ser elementos humorísticos, podrían requerir un conocimiento de lengua en un nivel C1, C2, y no podrían ser aplicados en niveles más bajos, sin embargo, esta investigación demuestra que aún en los niveles A2 los estudiantes pueden hacer uso de expresiones lingüísticas y construcciones gramaticales complejas, y ponerlas en práctica gracias al humor, debido a que los memes les son más cotidianos que las reglas gramaticales, y que en un proceso de aprendizaje es posible usar sus errores o dudas lingüísticas a favor. La investigación no suponía que los memes fueran perfectos, o que las narraciones estuvieran compuestas de construcciones gramaticales sin errores, por el contrario, se planteaba como un acercamiento a la creatividad de los estudiantes con elementos para poder mejorar sus prácticas lingüísticas cotidianas, más allá de los libros de texto.

9. Referencias

Agier, M. (1995). Lugares y redes. Las mediaciones de la cultura urbana. Revista Colombiana de Antropología, 32, 221-243.

Arango, L. (2014) Experiencias en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula. México: Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación

Augé, M. (1993), Los "no lugares". Espacios del anonimato, Barcelona, Gedisa.

Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.

Balboni, P. E. (2020) 1. Raccontare la civiltà italiana a stranieri: letteratura, storia, geografia, arte, musica, cinema, cucina. Insegnare la Civiltà italiana con la C maiuscola, 11.

Barth, F. (1976). Los grupos étnicos y sus fronteras (Vol. 197, No. 6). México: Fondo de cultura económica.

Bartolomé, M. A. (1997) Gente de costumbre y gente de razón. Las identidades étnicas en México. México D. F., INI-Siglo XXI.

Bolívar, E. (1997). La identidad evanescente. En: Las ilusiones de la modernidad. UNAM. Equilibrista. México.

Bourdieu, P. (1977). Outline of a Theory of Practice, trans. Richard Nice (Cambridge: U of Cambridge P, 1998), 24.

Bourdieu, P. (2008). El sentido práctico. Siglo XXI de España Editores.

Bucholtz, M., & Hall, K. (2004). Language and identity. A companion to linguistic anthropology, 1, 369-394.

Caamaño, J. C. (2020). Aspectos de la cultura popular en la cultura urbana. *Teología*, *47*(103), 101-115.

Castells, M. (2009). El cambio cultural en un mundo globalizado - Las audiencias creativas Comunicación y poder.Alianza Editorial. Madrid. (165 - 189)

Castells, M. (2003). Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica. Polis. Revista Latinoamericana, (4).

Caon, F. (2016). Dalla cultura e civiltà straniera alla comunicazione interculturale. Le lingue in Italia, le lingue in Europa: dove siamo, dove andiamo, 95

Caon, F. (2020) 8. Didattizzare una canzone: aspetti teorici e modelli operativi. Insegnare la Civiltà italiana con la C maiuscola, 80.

Chomsky, N. (1968). Language and mind. Cambridge University Press.

Dawkins, R (1976). The selfish gene. New York : Oxford University Press

Díaz-Aguado, M. J., & M. T. Andrés Martín, (1999) “La integración escolar de los inmigrantes desde una perspectiva intercultural”, OFRIM Suplementos, 65-82.

Dietz, G. (2012). Multiculturalismo, interculturalidad y diversidad en educación: una aproximación antropológica. Fondo de cultura económica.

Duranti, A. (2000). Antropología lingüística. Ediciones AKAL.

Duranti, A.(2004). A companion to linguistic anthropology. John Wiley & Sons.

Eckert, P. (1989). The whole woman: Sex and gender differences in variation. Language variation and change, 1(3), 245-267.

Europea, C. E. (1992). El Tratado de Maastricht. Actualidad.

Fermoso Estébanez, P. (1998) “Multiculturalismo, interculturalismo y educación”, en H. Bouché Peris et al., Antropología de la educación, Dykinson, Madrid, pp. 219-245.

Foley, W. A. (1997). Anthropological linguistics: An introduction. Wiley-Blackwell.

García Canclini, N. (1990). Culturas híbridas. Debolsillo.

García Canclini, N. (2004). Diferentes, desiguales o desconectados. Revista CIDOB d'afers internacionals, 113-133.

García, I. G. (2019). El meme como recurso multimodal en el proceso educativo. En: Viralizar la educación: Red de experiencias didácticas en torno al meme de Internet (pp. 86-108). Pontificia Universidad Católica de Ecuador. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=737197

Geertz, C. (1973). The interpretation of cultures (Vol. 5019). Basic books.

Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México, 5-8.

Gómez-Hernández, E. (2010). Desarrollo e interculturalidad urbana: apuntes para trabajo social. Revista Eleuthera, 4, 153-171.

Goodenough, W. H. (1964). Cultural anthropology and linguistics. D. Hymes (haz.), Language in culture and society. A reader in linguistics and anthropology (s. 36-39).

Halliday, M. A. (1985). Systemic background. Systemic perspectives on discourse, 1, 1-15.

Hegel, G. W. F. (1967). The Phenomenology of Mind. 1807. Trans. JB Baillie. New York: Harper.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodologia de la investigacion. 6ta Edicion Sampieri.

Kant, I. (1800). Anthropologie in pragmatischer Hinsicht abgefasst. bey Friedrich Nicolovius.

Kress, G. R. (2010). A social-semiotic theory of multimodality. En: Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication. Taylor & Francis. (54 - 79)

Lévi-Strauss, C. (1978). Myth and meaning. New York. Schocken Books

Lévy, P. (2007). Cibercultura: informe al Consejo de Europa (Vol. 16). Anthropos Editorial.

Lipiansky, E. M. (1992). Identité et communication: l'expérience groupale. Presses universitaires de France-PUF.

Marin T. (a cura di), (2020), Insegnare la civiltà italiana con la 'C' maiuscola, Roma, Edilingua. En: https://www.edilingua.it/it-it/Flip.aspx?ElementID=44e44fd5-ac51-4da8-b097-300a1cb51197

Martín-Barbero, J. (1987) De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. México. Gustavo Gili.

Martín-Barbero, J., & Corona, S. (2017). Ver con los otros: comunicación intercultural. Fondo de Cultura Económica.

Martínez Hernández, L., Ceceñas, P. Martínez Leyva, D. (2017) La etnografía virtual. México. Universidad de Juarez del Estado de Durango

Maugeri, G. (2020) Insegnare l'italiano a stranieri attraverso la letteratura e il cinema d'autore. Insegnare la Civiltà italiana con la C maiuscola, 65.

Milner, R. M. (2018). The world made meme: Public conversations and participatory media. Information Society Series 8

Moya, R. (2009). La interculturalidad para todos en América Latina. Interculturalidad, educación y ciudadanía. Perspectivas latinoamericanas, 21-56.

Pinto, L. G. A. (2019). Posibilidades del ecosistema digital desde una mirada comunicativo-pedagógica: reflexiones en torno a la elaboración de memes académicos. En Viralizar la educación: Red de experiencias didácticas en torno al meme de Internet (pp. 15-37). Pontificia Universidad Católica de Ecuador. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=737197

Regil Vargas, L. (2014). Signos de la cultura digital. En: Cultura digital universitaria. (67 - 90)

Sapir, E., & Mandelbaum, D. G. (1949). Edward Sapir: Selected writings in language, culture and personality (Doctoral dissertation, ed D. Mandelbaum) Berkeley: University of California Press).

Saussure, F. D. (1991). Curso De Lingüística General (1a. ed., 1a. reimp.). Madrid: Alianza.

Shifman, L. (2014). Memes in digital culture. MIT press.

Spinosa E., (2019) Il fumetto per l'italiano L2, in Diadori P. (cur.), Insegnare italiano L2, Firenze-Milano, Le Monnier Università, pp. 374-388

Vedovelli, M. (2001). L'italiano lingua seconda, in Italia e all'estero. Bulletin VALS-ASLA, 73, 11-48.

Vera, E. (2016). El meme como nexo entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lenguaje y Comunicación. *Revista Educación y Tecnología*, *2*(8), 1-15.

Villoro, L (2006) Estado plural, pluralidad de culturas. México. Paidós/ UNAM

Yus Ramos, F. (2010). Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet. Las redes sociales en Internet: la web, 2, 117-304.

Figuras:

Figura 1. Lo principal es estudiar. (Enero, 2012) Fotos de Humor Recuperado de: http://www.fotoshumor.com/desmotivaciones/es1417/Lo-principal-es-estudiar

Figura 3. Movimientos Artísticos Pop Art. Arte VirMus [artevirmus]. (12 de Octubre de 2020). [Publicación de Facebook]. Recuperado de:

https://www.facebook.com/artevirmus/photos/678019842823295

https://www.facebook.com/artevirmus/photos/678019912823288

https://www.facebook.com/artevirmus/photos/678019976156615

https://www.facebook.com/artevirmus/photos/678020156156597

Figura 4. Meme en el paro nacional 2019 [colombiasimpson]. (21 de noviembre de 2019). [Publicación d Twitter]. Recuperado de:

https://twitter.com/ColombiaSimpson/status/1197735946772463617?s=20

Figura 5. Banco de la República Colombia. [banrepcultural]. (Noviembre 2020). 16 Bicentenario [Storie]. Instagram. https://www.instagram.com/banrepcultural/

10. Anexos

- **Presentación 1**

Anexo 1. Meme 1



Meme 1					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Visuales**
			Oral	**Escrito**	**Imagen**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Andrea: Allora vi presenteremo il nostro meraviglioso, perfetto fine settimana sarebbe in viaggio, ci piace l'avventura ed è inaspettato	Quando vediamo il nostro lavoro È bellissimo	La imagen se encuentra en el centro, en la parte superior se ubica el primer texto, en la parte inferior se encuentra el segundo
	Contexto	*Semántico*	Se utilizan aumentativos para reforzar que el trabajo realizado no es sólo bello, sino bellísimo. El primer texto tiene como fin introducir una situación. El segundo texto ejemplificar qué sucede en la situación ya mencionada		Personaje Erik Killmonger en una escena de Black Partner con dos títulos en mayúscula negra sostenida La imagen expresa un hombre sorprendido

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Pragmático</td><td>Los estudiantes ríen mientras presentan el meme</td><td>La imagen tiene una relación complementaria respecto al texto</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="4">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Visuales

Presentación de Power Point. El meme es realizado en una página de memes</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">La voz en lengua italiana</td><td>-</td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="2">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="2">El meme es utilizado para reforzar que hay un fin de semana perfecto, no es explicado, y no es leído, simplemente apoya la expresión oral.</td><td colspan="2">Contextualización sociocultural del contenido y la expresión del producto semiótico
Tiempo y espacio

El meme proviene de la película 'Black Panther', y el universo Avengers que ha sido famoso desde la última década y gracias al cual se han recreado distintas películas.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="4">El meme es utilizado para introducir la presentación porque quieren resaltar el hecho de que es una presentación perfecta, que muestra un trabajo duro como el que hizo Black Panther al derrotar a su enemigo.

La película es estadounidense y pertenece al universo de superhéroes de Marvel.</td></tr>
</table>

Anexo 2. Meme 2



<table>
<tr><th colspan="5">Meme 2</th></tr>
<tr><td rowspan="5">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>Miguel: Non importa molto se mi mancano compiti nel mio istituto, l’importante è divertirci. Ah! Una cosa che odio sempre, ma sempre, e cercare amici per viaggiare e che loro sempre mi dicano “Non ce la facciamo” Ma come non ce la facciate?! Siete giovani, eh!, non importa, andrò solo.</td><td>Quando Miguel ha un sacco di compiti all’istituto

Miguel

“Pronto per un viaggetto”</td><td>Imagen de dos paneles de la caricatura Gushow con un título en mayúscula sostenida</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Usan una expresión coloquial del italiano “Un sacco di compiti” como tener un montón o una cantidad excesiva de trabajo. Y el verbo pronominal “Farcela” con el significado de lograr algo

Se usan repeticiones para reforzar la narrativa de algo que se odia “siempre, pero siempre” y se adhieren otros personajes a la narración a partir de diálogos

Además un diminutivo despectivo como figura de lenguaje al usar la palabra: “viaggetto” en vez de “viaggio”

El primer texto tiene como fin introducir una situación.
El segundo texto introduce un diálogo pronunciado por el supuesto personaje en cuestión</td><td>Título en mayúscula sostenida en la parte superior de la imagen.

En la parte inferior izquierda, la primera imagen de la caricatura Gushow, un perro en llamas con imágenes a su alrededor de aviones

En la parte inferior derecha el mismo personaje con un globo de texto</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>Durante la presentación del meme se agregan entonaciones de</td><td>Se agregan asteriscos para hacer referencia a que el personaje de la</td><td>La imagen tiene una relación complementaria respecto al texto</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>pregunta, y expresiones como: “Ah!”</td><td>imagen no es el mismo que quien habla.</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Visual:

Imagen hecha a través de una página de memes</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">La voz</td><td>-</td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme es utilizado para explicar la situación del personaje Miguel, respecto a la cantidad de trabajo que tiene y la idea de irse de viaje, sin embargo, no es leído textualmente, y tampoco hace parte de la relación con la historia de sus amigos</td><td colspan="2">El meme original “This Is Fine” tiene como protagonista un perro antropomórfico tratando de asegurarse que todo está bien, mientras se sitúa en una habitación en llamas. Según las páginas de meme fandom, fue tomado de un número de la serie webcomic Gunshow, se utiliza normalmente como una imagen de reacción para transmitir un sentido de autonegación o aceptación ante una situación desesperada</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">El meme es utilizado para explicar que incluso con una gran cantidad de trabajos y quehaceres académicos, Miguel, el personaje que presentan, se asegura a sí mismo que está listo para hacer un viaje acompañado de sus amigos, incluso si ellos mismos responden que no quieren viajar. Esta imagen del perro en llamas empezó a ser popular hacia el año 2014</td></tr>
</table>

Anexo 3. Meme 3



<table>
<tr><th colspan="6">Meme 3</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>Andrea: Me che dici Miguel, io mi aggiungo all'avventura

Miguel: Io quando parlo con i miei amici</td><td>Come che non venite?

Non importa, me ne vado</td><td>Imagen de dos paneles del programa de televisión peruano “Reinas del Show”</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Se usa una pregunta para reforzar el significado de la indignación.

Y se utiliza una expresión como “Che dici” para reforzar la invitación</td><td>En el panel izquierdo se observa un título en mayúscula sostenida y la foto de una mujer en un escenario tras un micrófono con expresión de indignación

En el panel derecho se observa un título en mayúscula sostenida y la imagen de la misma mujer saliendo del escenario</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>Durante la presentación del meme se agregan entonaciones de pregunta. Los expositores rien.</td><td>Se usan signos de para enfatizar la pregunta, y una coma que separa el “nonimporta” con el me ne vado</td><td>La imagen tiene una relevancia frente a lo que agrega el texto escrito</td></tr>
<tr><td rowspan="2">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td>Imagen creada a través de Power Point</td></tr>
</table>

	Oral	**Escrito**	
	La voz	-	
S	**Articulación**	**Contextualización**	
	El meme permite explicar una situación descrita por los autores, ayudando a representar las acciones del personaje personal, sin embargo, no es leído por los estudiantes, apoya la narrativa	Durante el mes de marzo del año 2021 en el programa de televisión Reinas del Show, se presenció un escándalo cuando la participante Alisson Pastor renuncia al programa en vivo debido a ciertos favoritismos, de ahí que se toman las dos escenas cuando abandona el set.	
	Recepción e Interpretación		
	El meme es utilizado para explicar la indignación que crea el hecho de que los amigos del personaje principal no quieran viajar con él, y posteriormente su decisión de irse de viaje completamente solo.		

Anexo 4. Meme 4



Meme 4					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>Miguel: Ma cosa ne resta Andrea? Dai!</td><td>Guardando Miguel quando dice che andrà da solo

Andrea:</td><td>Imagen de dos paneles del programa de televisión Niños en crecimiento y el personaje el mono Pedro.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Se utiliza la expresión coloquial: Dai! para reforzar que acepta la invitación y es momento de iniciar el viaje</td><td>Título en la parte superior en mayúscula sostenida. Subtítulo en la parte superior indicando un nombre propio. Y dos imágenes de un mono dividas en dos paneles</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>jijiji ok</td><td>Los dos puntos en el texto del meme introducen la idea de que el personaje Andrea tendrá la reacción mostrada por la imagen</td><td>La imagen tiene una relevancia sobre el texto escrito, sin ella no estaría completo su significado.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen creada en una página de plantillas de memes</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme permite explicar la incomodidad de Andrea frente a lo que responde Miguel y apoya la narrativa oral, no es leído por los estudiantes, ni explicado</td><td colspan="2">El mono Pedro hacía parte de un show de televisión infantil japonés emitido entre 1959 y 1988, y llegó a los canales Hispanoamericanos entre los 80 y los 90. Ha sido participe de varios memes como Komo lo zupo, no ahora por favor, y el mono incómodo. Esta imagen fue compartida por primera vez por un</td></tr>
</table>

		diseñador peruano en el año 2016.
	Recepción e Interpretación	
	El meme es usado para mostrar la incomodidad del personaje “Andrea”, representado por la incomodidad del mono Pedro, frente a la expresión de Miguel por irse a viajar solo. Dando a entender que ella lo acompañaría.	

Anexo 5. Meme 5



Meme 5					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Andrea: Come noi siamo sempre al verde, andremo vicino Lima a Ica.. ehhh	Andiamocene a Ica	Dos Pokémon Squirtle vestidos con camisetas y gorras de la selección de fútbol peruana. Con un fondo de la ciudad de Ica
	Contexto	*Semántico*	Se usa una traducción literal de la expresión “Vamo a calmarno. Andiamocene’” de un meme en español que tiene como protagonista el personaje Se usa la expresión coloquial: “essere al verde” que significa no tener dinero		Los dos Squirtel se encuentran unidos en la parte inferior izquierda de la imagen y están sobrepuestos a las dunas de ICA, una imagen representativa de la ciudad
		Pragmático			La imagen tiene una

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>Risas en los cambios de cada diapositiva meme

La expresión final: ehhh</td><td></td><td>relación complementaria con el texto</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen creada en Power Point</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz</td><td>-</td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme resulta una introducción al viaje que planean los estudiantes y resulta un apoyo a la narrativa, no es leído ni explicado, aunque en la narrativa se menciona el lugar nuevamente</td><td colspan="2">El meme “Vamo a calmarno’” fue creado en el año 2015, por una cuenta de Twitter llamada de la misma forma.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">Los estudiantes utilizan elementos representativos de su país, como la camiseta de la selección de fútbol para hacer de Squirtle un personaje de una serie animada, un personaje peruano que visita una ciudad como ICA. Además, traducen la frase del español “Vamo a Calmarno’” que tiene la intención de hacer un llamado a la calma, pero esta vez como un llamado al viaje.</td></tr>
</table>

Anexo 6. Meme 6



<table>
<tr><th colspan="6">Meme 6</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>Andrea: Ica è un luogo dove possiamo fare un sacco di attività</td><td>Qui starebbero il nostro soldi

se avessero i soldi</td><td>Una escena de la serie Los Padrinos Mágicos en un panel con dos imágenes verticales</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Hay errores gramaticales de concordancia, aunque intentan hacer un tipo de periodo hipotético, se equivocan en las construcciones gramaticales, sin embargo, gracias al reconocimiento de la serie, se entiende el mensaje que desean transmitir

Usan la expresión coloquial: Un sacco, de nuevo en referencia a muchas cosas</td><td>La imagen del panel superior tiene un título en mayúsculas sostenidas y una imagen del personaje “Papá” de la serie Los Padrinos Mágicos.

La imagen del panel inferior consta de un título en mayúsculas sostenidas y el mismo personaje con una expresión desesperada</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td></td><td>No se usan signos de puntuación, pero la división de los paneles ayuda a separar las frases y su sentido</td><td>La imagen tiene una relación complementaria con el texto</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen creada en la página de plantillas de memes imgflip.com</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">La voz</td><td>-</td></tr>
</table>

S	Articulación	Contextualización
	El meme no está conectado directamente a la narrativa de las actividades o planes que se realizan durante el viaje, pero continúa la narrativa de la falta de dinero durante el recorrido, no es leído ni explicado	La escena de los padrinos mágicos se remonta al capítulo “El padre tiempo (Father Time!) es el episodio 7 de la Primera Temporada de los padrinos mágicos fue estrenado en el 20 de abril de 2001 en Estados Unidos de Nickelodeon y el 26 de septiembre de 2002 en Latinoamérica en Fox Kids.
	Recepción e Interpretación	
	El meme muestra la desesperación del padre por no tener un trofeo, lo cual es usado por los estudiantes para representar su propia desesperación por no tener suficiente dinero para realizar sus viajes	

Anexo 7. Meme 7



Meme 7				
C	Discurso	Nivel	Modos	
			Verbales	Imagen

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td></td><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>Andrea: Quando arriveremo noi piaceremo andare...</td><td>Come fare un viaggio per la città come un campione con un euro?</td><td>Un loro leyendo un libro que tiene como portada una frase</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Hay errores gramaticales de concordancia con el objeto indirecto, adicionalmente, en la expresión escrita, usan “un euro” teniendo en cuenta que el viaje se hará en una ciudad peruana en soles, la traducción incluso es monetaria

La pregunta formulada en el meme es una pregunta retórica

Se usa la expresión coloquial “fare come un campione” usando una figura retórica como la metáfora</td><td>En la parte superior de la imagen se observa un canario amarillo, en la parte central se muestra un libro con una portada blanca y un título en negrita con una pregunta.</td></tr>
<tr><td></td><td>Pragmático</td><td>La narración se detiene mientras se muestra el meme</td><td>Se usan signos de interrogación para enfatizar la pregunta</td><td>El texto es más relevante que la imagen</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen creada y modificada a partir de Power Point</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme no está conectado directamente a la narrativa de las actividades o planes que se realizan durante el viaje, pero continúa la narrativa de la falta de dinero durante el recorrido, no es leído ni explicado</td><td colspan="2">Aunque no se tiene una información precisa sobre el origen del meme, se empezó a utilizar con distintos títulos con el fin de formular preguntas retóricas desde la cotidianidad</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">Se formula una pregunta retórica que posibilita el meme por sus características, teniendo en</td></tr>
</table>

	cuenta que los estudiantes han mencionado anteriormente no tener suficiente dinero para viajar y ser conscientes de que se necesita mucho más de un euro para hacerlo.

Anexo 8. Meme 8



Meme 8					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	-	viaggiare con estranei senza paura di nulla pagare e viaggiare in autobus	Imagen de dos paneles donde se comparan dos perros con características antropomórficas,
	Contexto	*Semántico*	-		En el panel izquierdo se encuentra una imagen de un perro musculoso con un titulo en la parte inferior en minúscula, en el panel derecho se encuentra un perro sentado y aparentemente débil con un título en la parte inferior en letras minúsculas
		Pragmático	-.	-	El texto y la imagen tienen una relación complementaria, aunque la

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>imagen tiene más relevancia</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen creada a partir de una plantilla de memes</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td colspan="2">Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td colspan="2">-</td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="2">Articulación</td><td colspan="3">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="2">El meme es usado para apoyar la narración precedente, aunque no se hayan agregado elementos verbales</td><td colspan="3">Cheems es un perro de raza shiba inu que vive en Hong Kong con su dueña. Solo que no se llama Cheems sino Balltze. Cheems es el nombre que le pusieron en Reddit porque según los primeros memes, tiene un gusto por las cheemsburgers, traducido del inglés a “hamburguesas de queso” pero con faltas de ortografía.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">El meme busca confrontar dos perspectivas de viaje, una en la que se pide aventón, se viaja con desconocidos sin dinero y se es más fuerte, que cuando se viaja pagando en autobús.</td></tr>
</table>

Anexo 9. Meme 9



<table>
<tr><th colspan="6">Meme 9</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>Andrea: Ah, ci hanno rubato</td><td>*Ci hanno rubato*</td><td>Imagen del personaje Jerry del programa de televisión Tom y Jerry sobrepuesta en una imagen de un hotel</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Se usan asteriscos para diferenciar el discurso, entre el relato de un hecho, y la narrativa de un personaje.</td><td>Se observa el personaje Jerry sobrepuesto en una foto de una habitación de hotel con un título en negrita y en mayúscula sostenida sobre un fondo blanco</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td></td><td>Uso de asteriscos</td><td>El texto y la imagen tienen un sentido complementario, sin embargo, es más relevante el texto pues define la situación</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="4">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen creada en Power Point</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td>-</td></tr>
<tr><td>S</td><td colspan="2">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
</table>

	El meme es leído, no es explicado	Para crear este meme se usa un fotograma alterado del episodio "Tee for Two", en el que el personaje Jerry se reiría después de hacerle una broma a Tom. En esta imagen se añadieron dos líneas azules que simulan los "ojos llorosos" con lo que el contexto de la escena da un giro
	Recepción e Interpretación	
	Siguiendo la narrativa de los estudiantes, después de haber decidido compartir con extraños en vez de tomar un autobús, se lamentan el haber sido robados por la situación de peligro a la cual se vieron expuestos	

Anexo 10. Meme 10



Meme 10					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Andrea: Ma quando arriveremo a noi piacerebbe andare alla spiaggia anche faremo	*Ma come faranno a sopravvivere?*	Personaje de una serie de caricaturas haciendo una fogata en un desierto

			cose che non abitiduni Miguel: Nel pomeriggio faremo un campeggio con il fuoco tentando di sopravvivere nel deserto, (risa)	Non lo sapremo mai	
	Contexto	*Semántico*	Hay errores de gramática respecto al uso del modo verbal subjuntivo (congiuntivo en italiano) del cual los estudiantes no tienen dominancia por su nivel de lengua A2 Se hace una traducción literal del meme en español “Nunca lo sabremos” al meme en italiano		Imagen del personaje Patricio Estrella superpuesta sobre una foto de un desierto en ICA junto a una fogata con un título en negrita en la parte superior sobre un fondo blanco, y un subtítulo en la parte inferior de tipografía blanca
		Pragmático	Se oyen risas de los estudiantes mientras presentan	Se usan asteriscos y un signo de interrogación unidos	El texto y la imagen tienen una relación complementaria, sin embargo, el texto prevalece sobre la imagen
E	**Medios**				
	Verbales				Imagen creada en Power Point
	Oral			**Escrito**	
	Voz en lengua italiana			-	
S	**Articulación**			**Contextualización**	
	El meme no es leído, pero apoya la narrativa en la cual se resalta el campamento con el fuego y la necesidad de sobrevivir			Es un meme que surge a partir de una escena de la serie Bob Esponja, capítulo 141b de la temporada 7 donde los protagonistas se encuentran en una situación de riesgo donde tienen dos opciones donde la respuesta del personaje Patricio dice: "Pero si no lo hacemos 'Nunca lo sabremos”	

	Recepción e Interpretación
	Los estudiantes traducen el meme reconocido como “Nunca lo sabremos” a la expresión en italiano “Non lo sapremo mai” e identifican al personaje principal, Patricio, con un gorro de un tejido peruano tratando de sobrevivir pasando la noche en el desierto de ICA

Anexo 11. Meme 11



Meme 11					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Miguel: eh, ma una cosa che non faremo mai sarebbe salire in aereo per vedere alle linee di Nazca perché abbiamo paura, molto paura delle altezze	Noi desiderosi di non avere fobia alle altezze	Imagen de un anciano sentado en una habitación blanca
	Contexto	*Semántico*	Se encuentran errores en cuanto a las preposiciones articuladas. La forma correcta sería “Fobia delle altezze” Se usan palabras como “Molto” para reforzar el mensaje del miedo a las alturas		Imagen de un personaje de la serie Squid Game, Oh Young Soo con dos títulos, uno en la parte superior en mayúscula sostenida y negrita en color blanco sobre un

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td>fondo negro y otro en la parte inferior</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>-</td><td>-</td><td>El texto prevalece sobre la imagen que tiene como objetivo reforzar el mensaje escrito</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen creada en una plantilla de memes</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme no es leído, y apoya la narrativa oral en la cual se menciona el miedo a las alturas, el meme expresa un deseo de cambiar esa realidad</td><td colspan="2">El meme surge de una escena de la serie Squid Game, una de las series más vistas de Netflix. Se utiliza en situaciones de desesperanza o de espera frente a un hecho</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">Aunque el meme refiere a una serie coreana popularmente reconocida a través de la plataforma de streaming Netflix, durante la presentación del mismo se mencionan las Líneas de Nasca, unas líneas representativas del desierto peruano que se pueden observar a través del vuelo, y los estudiantes usan el personaje para expresar sus propios miedos.</td></tr>
</table>

Anexo 12. Meme 12



<table>
<tr><th colspan="5">Meme 12</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>Miguel: Ovviamente cercheremo nuovi amici, soprattutto con cui viaggiare e andremo anche in discoteca, veramente ci lasceremo andare per il momento senza di pensare alle lezioni di lunedì</td><td>Nuovi amici e discoteca

Noi</td><td>Imagen de la serie Squid Game.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Se usa la expresión “lasciare andare” entendida como “dejar ir, o soltar” para hacer referencia a vivir el momento de la fiesta sin pensar en las clases</td><td>Se observan dos personajes de la serie Abdul ali quien salva a Seong Gi-Hun de una caída</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>-</td><td></td><td>La relación entre texto e imagen es complementaria</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="4">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen creada en una plantilla de memes</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">S</td><td colspan="2">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="2">El meme no es leído, solo apoya la narrativa</td><td colspan="2">El meme surge de una escena de la serie Squid Game, una de las series más vistas de Netflix. Se utiliza para hablar de personas o situaciones que nos salvan, literalmente, de la muerte.</td></tr>
</table>

	Recepción e Interpretación
	El meme es utilizado para cerrar la narrativa, haciendo referencia a que los amigos y la discoteca son los elementos que salvan a los personajes de su rutina e incluso de los momentos difíciles que pasaron durante el viaje.

Presentación 2:

Anexo 13. Meme 13



Meme 13					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogra matical-morfosintá ctico*	Uno dei posti un cui vogliamo andare è Mancora, ci sono molte cose da fare lì, in mare si può fare il bagno con le tartarughe, fare sport acquatici con una bellissima vista che è rilassante ascoltare il rumore del mare e l'acqua, ti connetti con la naturaleza si possono gustare diversi piatti tipici marinari, preparati al momento e freschissimi, puoi anche dormire vicino alla spiaggia dove ti sveglierai con una bellissima alba e guardare un romantico tramonto, inoltre puoi andare a visitare il mirador del falò e prenotare tutto per visitare	Nuotare con le tartarughe Io Nuotare	En una imagen horizontal se presentan tres personajes, un hombre en medio de dos mujeres.

			altri luoghi, puoi goderti questo percorso turistico con la tua famiglia i tuoi amici o con il tuo partner		
	Contexto	*Semántico*	Esta primera narración está construida como una invitación en segunda persona para visitar los lugares que se describen, más allá de una explicación del fin de semana personal, es una invitación casi publicitaria de un destino turístico peruano.		La imagen parece estar dividida en tres partes, la parte izquierda representada por una mujer de vestido rojo desenfocada y con un título en el pecho mayúscula y negrita sostenidas en color blanco. La segunda parte, representada por un hombre de camisa a cuadros que mira de forma inadecuada a la mujer del vestido rojo. La última parte está representada por una última mujer del lado derecho de la imagen que mira al hombre con indignación
		Pragmático			La imagen y el texto tienen una relación complementaria, aunque la imagen es más relevante y plantea la situación de comparación entre los elementos del texto
E	**Medios**				
	Verbales				Imagen creada en una página de memes como Memegenerator
	Oral			**Escrito**	
	Voz en lengua italiana				
S	**Articulación**			**Contextualización**	
	La narración de esta presentación es mucho más relevante que			El meme es conocido como “Novio	

	los memes, este primer meme no es leído, sólo acompaña la narración	distraído" surge de una fotografía tomada en el año 2015 por el fotógrafo español Antonio Guillem. A través de redes sociales se empezó a viralizar para describir la infidelidad o hacer comparaciones entre dos actividades, productos, etc.
	Recepción e Interpretación	
	Más allá de su contenido de significación y de las múltiples críticas que ha recibido en lo referente a la violencia de género, el meme se usa porque fue muy popular, y porque los estudiantes quieren relevar una comparación entre solo nadar y poder nadar con las tortugas, como una de las actividades más relevantes a realizar en la ciudad de Máncora.	

Anexo 14. Meme 14



Meme 14					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicograma*	uno dei posti dove	il traffico e	Imagen de una

		tical-morfosintácti co	non vorremmo passare il fine settimana è Lima, perché non ci piacerebbe restare in un posto che ha livelli di inquinamento troppo alti causato dal traffico e le attività industriali	l'inquinamento di Lima Come dicevo abbiamo una delle migliori gastronomie nel mondo	calavera en un mundo distópico donde se evidencia un tren explotando
	Contexto	*Semántico*	En la narración hay errores gramaticales relacionados a la concordancia. La expresión correcta sería: "livelli di inquinamento troppo alti causati dal traffico". Se traduce la frase del meme original en español "Como te decía - Come ti dicevo" Los dos paneles de la imagen permiten dividir dos tipos de narración, la primera frase evidenciando una situación y la segunda frase como un diálogo del personaje principal de la misma		Imagen vertical de dos paneles, en el primer panel se observa el personaje principal, la calavera observando la explosión de un tren de fondo. En el segundo panel se encuentra la misma calavera ignorando la explosión sobre un cartel "For Sale"
		Pragmático	se ríen cuando los memes pasan en un primer momento	-	El texto y la imagen tienen una relación complementaria, donde la imagen es más relevante
E	**Medios**				
	Verbales				Imagen creada en una plantilla de memes
	Oral			**Escrito**	
	Voz en lengua italiana				
S	**Articulación**			**Contextualización**	
	El meme no es leído, y acompaña la crítica realizada por la narrativa frente a la ciudad de Lima como un mal destino turístico			Dave Mustaine, guitarrista y vocalista de la banda Megadeth, creó al personaje Vic Rattlehead como mascota de la banda. En	

		la ilustración del álbum 'Peace Sells... But Who's Buying?' (1986), la calavera observa una explosión nuclear y en la portada posa despreocupada desde el mismo lugar y recargada en un letrero de "en venta". La imagen es modificada por los usuarios de internet en el año 2020 para agregar la frase: "Como te decía". Se usa en situaciones que quieren ser escondidas sin importar lo evidentes que sean
	Recepción e Interpretación	
	Probablemente los estudiantes no tengan una relación con la banda o con el álbum del cual proviene la frase, sin embargo, utilizan el sentido del meme para dar cuenta, de una forma crítica, de cómo pese a la contaminación y al tráfico, dos de los problemas más frecuentes de la capital del país peruano, el discurso mediático sigue resaltando la gastronomía del país.	

Anexo 15. Meme 15



Meme 15					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicograma*	Inoltre in alcuni luoghi la	Quando ti	Imagen de Mr.

		tical-morfosintáctico	sicurezza è un fattore da tenere in considerazione, non ce la facciamo a restare per strada e fare una bella passeggiata. Queste caratteristiche rendono Lima un posto sgradevole per visitare Tuttavia noi potremmo avere un pomeriggio culturale nei vari musei che questa città ha, oltre ci sono delle fortezze e delle strutture con un passato storico come la fortezza di San Felipe, d'altra parte questa città ha molte spiagge dove potremmo fare sport, mangeremo piatti tipici di uno dei paesi con la migliore gastronomia del mondo, offrono varietà, in conclusione, Lima non è interessante come Mancora ma non è troppo male	chiedono l'ora in italia Quando ti chiedono l'ora a Lima	Increíble a dos paneles
	Contexto	*Semántico*	Usan el verbo pronominal visto en clase "Farcela" con el significado de lograr algo. Hay algunos errores de concordancia en la narración "uno dei paesi con la migliore gastronomia del mondo, offre varietà" Y en algunas expresiones como "andare male": "Lima non è interessante come Máncora ma non va troppo male"		En el primer panel se muestra el rostro de Mr. Increíble a color con un título en negrita y en mayúscula sostenida en la parte superior de color blanco. En el segundo panel se muestra el rostro del mismo personaje a blanco y negro y con una expresión decepcionada. Adicionalmente otro título en mayúscula sostenida en la parte superior de color blanco

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Pragmático</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen creada en Memegenerator</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme no es leído, apoya la narrativa de la inseguridad en la ciudad de Lima</td><td colspan="2">El meme es conocido como Mr. Increíble traumatizado. Surge de una escena de la película Los Increíbles estrenada en el año 2018. Se hizo viral en el año 2021, y se ha usado para describir que cuanto más sabes de la realidad de una situación, menos atractiva y más “oscura” se vuelve.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">El meme, desde una perspectiva crítica, busca hacer una comparación directa entre la seguridad que se percibe de los países europeos como Italia, frente a una ciudad como Lima donde los estudiantes se sienten expuestos constantemente a la inseguridad.

El meme es irónico en el sentido de que por sí solo, el texto que hace referencia a pedir la hora en una ciudad o en otra no tendría sentido sin conocer que “pedir la hora” es una modalidad de robo de teléfonos celulares en Latinoamérica. Es decir, si te lo piden en Italia no hay problema porque puedes hacerlo con tranquilidad, mientras en Lima es necesario cuidar y proteger los objetos personales incluso de una simple pregunta.

Sin embargo, en la ironía del meme también resaltan los aspectos positivos de la ciudad como otros lugares turísticos y su gastronomía.</td></tr>
</table>

Presentación 3

Anexo 16. Meme 16



Meme 16					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Il nostro fine settimana perfetto sarebbe così… prima di tutto la compagnia è molto importante è meglio con gli amici (inudibile) ecco il mio amico Cesare	la mia ragazza amici	Imagen a dos panales horizontal donde se evidencia un hombre rechazando algo
	Contexto	*Semántico*	Usa la expresión coloquial: Ecco! para dar cuenta de la presencia de su amigo Cesare, aún en un contexto virtual		En el primer panel se encuentra el cantante Drake rechazando un corazón formado de corazones color rosa que representa su novia. En el segundo panel el mismo personaje acepta la

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>imagen de un hámster, en representación de su amigo Cesare</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Pragmático</td><td colspan="2"></td><td>El texto y la imagen tienen una relación complementaria, siendo la imagen de mayor relevancia</td></tr>
<tr><td>E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">GIF realizado en Power Point</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td>S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Aunque el meme no es leído es explicado, de modo que se entienda la preferencia por los amigos frente a la idea de viajar con la pareja</td><td colspan="2">El meme nace gracias a un videoclip musical del cantante Drake de la canción Hotline Bling lanzado en el 2015, pero se hizo viral hasta el año 2019. Se usa para describir el rechazo a una idea, producto, propuesta, poniendo otra por encima</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">Es importante resaltar que para representar a Cesare no se usa su foto personal, sino la foto que usa su amigo como foto de perfil en la sesión de Zoom, que, curiosamente, es otro meme basado en un hámster asustado. Esto demuestra que los memes tienen un gran impacto en las vidas de los estudiantes, empezando porque pueden ser parte de sus fotos de perfil o identificaciones hacia el exterior.

Por otra parte, el meme es usado para rechazar una idea de hacer un viaje con la pareja, frente a ir de viaje con los amigos, resaltando que para la planificación de un viaje lo más importante es elegir una buena compañía. La ironía que se propone en el meme es que la pareja no está definida como una buena compañía, mientras que los amigos sí.</td></tr>
</table>

Anexo 17. Meme 17



Meme 17					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Dopo avere scelto la mia ragazza io. Dopo avere scelto i miei amici	Dopo aver scelto mia ragazza io	Imagen horizontal a dos paneles de dos mujeres frente a un gato
	Contexto	*Semántico*	-		En el primer panel se observan dos mujeres, una que grita y señala y otra que la detiene. En el segundo panel se observa un gato sentado en una mesa frente a un plato de verduras con una expresión irreverente
		Pragmático	-	-	El texto y la imagen tienen una relación complementaria, sin

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>embargo, la imagen es predominante</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en una plantilla de memes</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td>Texto de Power Point</td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme es completamente leído y explicado al público, no se acompaña de ninguna narrativa adicional</td><td colspan="2">El meme nace de la unión de dos imágenes con contextos muy diferentes. La imagen de la chica señalando tiene su origen en un reality show estadounidense llamado Housewives of Beverly Hills del año 2011. Mientras que la imagen del gato nace de una fotografía tomada al gato Smudge (un gato de la vida real que tiene una cuenta en Instagram) con la descripción de que no le gustan sus verduras. Estas dos imágenes fueron unidas por primera vez en 2019 en Twitter y se hicieron virales</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">Frente a la elección de los amigos sobre la pareja, la reacción de esta última es una reacción violenta, que no tiene que ser explicada en la narrativa, porque es explicada por la expresión corporal de los protagonistas del meme</td></tr>
</table>

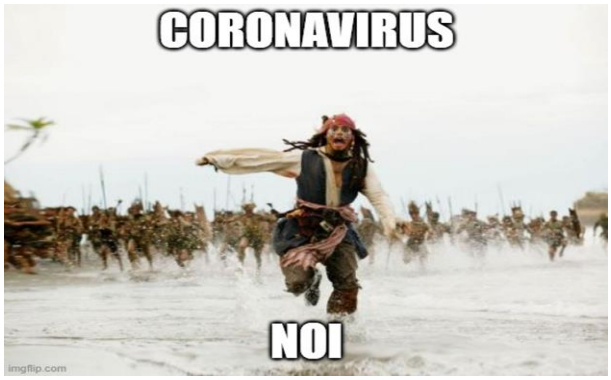
Anexo 18. Meme 18



Meme 18					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Una buona colazione molto tipici stile Huancayo per iniziare, caffè con pane è delizioso ma non come la colazione americana, ma il caldo di cordero è buono, ma il caldo di gallina è benissimo!	Caffe con pane Colazione americana “Caldo de Cordero” “Caldo de Gallina”	Imagen vertical a dos paneles de algunos platos característicos para el desayuno junto a la secuencia de una gaviota graznando
	Contexto	*Semántico*	Se usa la distinción entre bene, benissimo buono, vista en clase. Hay errores de concordancia entre género y número como “colazione típica”		En el primer panel se observa la secuencia de una gaviota que se prepara para hacer un graznido, todas las imágenes referentes al animal cuentan con un título en mayúscula sostenida color blanco que menciona todos los platos presentados en el panel número dos. La última imagen presenta un fondo rojo y la gaviota tiene sus ojos brillantes, como si estuviera estallando
		Pragmático	La entonación cambia cuando	Usa las comillas para hacer referencia al	El texto y la imagen tienen una relación complementaria, aunque en este caso la

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>se usan expresiones como “benissimo” se refuerza la palabra</td><td>nombre de los platos típicos en español, pero no se usan cuando se mencionan en italiano</td><td>secuencialidad del texto lo hace más relevante que la imagen.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada entre una plantilla de memes y power point</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme no es leído pero sus elementos son explicados gracias a la narrativa</td><td colspan="2">El meme surge de un video subido en 2012 a Youtube donde aparece una gaviota graznando, el vídeo titulado Gaviota que se ríe / inhala, fue tomado como una risa humana malvada y en el 2017 empezó a viralizarse mediante memes con el objetivo de mostrar a la paloma inhalando y tomando fuerza antes de decir una frase muy importante, y de resaltar la relevancia de lo último que dice</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">El meme permite evidenciar cómo son más relevantes los platos típicos peruanos a la hora del desayuno que las costumbres italianas e incluso americanas. Mencionar el café con pan al momento del desayuno es una forma sencilla de traducir el desayuno típico italiano “Espresso con cornetto”, más adelante el desayuno americano que se ha extendido en cadenas de hoteles en todo el mundo, hasta llegar a los desayunos típicos de Perú como el caldo de cordero y el caldo de gallina, en un nivel de reconocimiento superior.</td></tr>
</table>

Anexo 19. Meme 19



<table>
<tr><td colspan="6">Meme 19</td></tr>
<tr><td rowspan="5">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>adesso che la pandemia è un po’ controllata visto che i concerti si stanno svolgendo di nuovo, un liste di Bizarrap sarebbe perfetto, ascoltare le migliore sessions dal vivo con buone birre,</td><td>Coronavirus

Noi</td><td>Imagen de un hombre escapando de una persecución</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Se usan expresiones en inglés como “sessions” en vez de usar la expresión italiana “sessioni”</td><td>En la imagen se observa cómo el capitán Jack Sparrow, protagonista de la película Piratas del Caribe, escapa muy asustado de una persecución de caníbales, con dos títulos en la parte superior e inferior</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td></td><td></td><td>El texto y la imagen tienen una relación complementaria, pero la imagen tiene relevancia</td></tr>
<tr><td rowspan="2">E</td><td colspan="4">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td>Imagen realizada en una</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="2">Verbales</td><td rowspan="3">plantilla de memes</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td>Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">S</td><td>Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td>.

El meme no es leído ni explicado, de hecho, parece tener una relación contradictoria con la narrativa.</td><td colspan="2">El meme surge de una escena de la película Piratas del Caribe en la cual el protagonista Jack Sparrow está escapando de una persecución masiva. Se usa para hacer referencia a situaciones de las cuales hay que escapar.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="3">En la narrativa se menciona al artista Bizzarap, un productor y DJ argentino especializado en el rap. Resaltando exponentes de este género en Latinoamérica.

El meme es usado para hablar de la desesperación generalizada sobre la pandemia y de cómo hemos huido muy asustados de la misma, pese a que la narración explica que, después de dos años, hemos logrado controlarla a tal punto de regresar a escenarios como los conciertos</td></tr>
</table>

Anexo 20. Meme 20



<table>
<tr><th colspan="6">Meme 20</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>poi andare al after party e siamo andati a divertirci, roba da matti!</td><td>tornare a casa presto per la messa

Afterparty

Io da giovane</td><td>Imagen de un auto cambiando de dirección en una carretera</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Se evidencian errores de concordancia verbal, porque en vez de usar un tiempo futuro o un modo condicional se usa el pasado próximo, haciendo referencia que la acción fue ya realizada, pero es hipotética.</td><td>La imagen del auto cuenta con dos títulos, el primero en la parte superior en una señal de tránsito que explica el destino de dos posibles caminos, el segundo título representa el personaje que debe tomar esta decisión</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td></td><td></td><td>La imagen y el texto tienen una relación complementaria, pero la imagen es más relevante</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="4">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en Memegeneretor</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">S</td><td colspan="2">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="2">El meme no es leído ni explicado, aunque se</td><td colspan="2">El meme surge de un vídeo de un auto que</td></tr>
</table>

	mencionan algunos elementos del mismo en la narración y la complementa	va con exceso de velocidad en una autopista y de repente gira hacia la derecha en vez de continuar el camino recto. Se usa para comprar dos situaciones
	Recepción e Interpretación	
	En el meme se presentan elementos como el plan de regresar a casa a tiempo para la santa misa, teniendo en cuenta que es un gesto que caracteriza una persona buena y responsable, frente al plan de continuar la fiesta después de la fiesta y la elección que haría un joven al respecto. Cabe resaltar que el auto es la representación del joven.	

Anexo 21. Meme 21



Meme 21					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	al giorno seguente una doccia molto calda e rimuovere la impura e poi può essere una partita di calcio	io quando mi dicono che c'è una partita di calcio	Imagen de tres niños con un título en la parte inferior

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">-</td><td>Grupo de niños africanos bailando</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>-</td><td>-</td><td>La relación entre imagen y texto es complementaria</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en memegeneretor</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme no es leído pero complementa la narrativa haciendo énfasis en el partido de fútbol</td><td colspan="2">No hay mucha claridad sobre el origen del meme, sin embargo, se reconoce en memegeneretor como I’m sexy and I know it, titulado como la canción de la banda LMFAO. Se hizo viral para hablar de situaciones que nos hacen felices</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">El meme es usado para demostrar la felicidad que implica el hecho de ser invitado a un juego de fútbol y la relevancia que tiene en la relación con el fin de semana perfecto. Es importante resaltar que los memes de niños africanos haciendo danzas se han hecho virales y suelen relacionarse con situaciones felices o emocionantes.</td></tr>
</table>

Anexo 22. Meme 22



Meme 22					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	per il pranzo eh qualcosa di più tranquillo come la pachamanca, sai qualcosa di leggero!	La pachamanca Il mio stomaco	Imagen de un hombre corriendo hacia otro
	Contexto	*Semántico*	Los estudiantes usan expresiones como “qualcosa di” que implican un mejoramiento en su nivel de lengua para un ciclo inicial		En la imagen el actor Jason Momoa corre hacia el actor Henry Cavil con una sonrisa en su rostro. Se evidencian dos títulos en mayúscula sostenida superpuestos sobre los cuerpos de ambos personajes

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Pragmático</td><td>Se entonan algunas palabras para dar sentido a la ironía de la narración enfatizando en expresiones como “qualcosa di leggero”</td><td>-</td><td>Hay una relación complementaria entre la imagen y el texto donde la imagen es lo más relevante</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en memegeneretor</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">En la narración se menciona el personaje principal del meme, la pachamanca, sin embargo, el meme no es leído, solo se usa como apoyo visual</td><td colspan="2">El 3 de agosto de 2016, en la alfombra roja del estreno europeo de la película 'La Liga de la Justicia', Henry Cavill (quien interpreta a Superman) se encontraba respondiendo a los medios comunicación mientras Jason Momoa (intérprete de Acquaman) avanzaba detrás de él para abrazarle por la espalda. El meme se hizo viral en redes sociales dos años después. Se usa para hablar de situaciones inesperadas que llegan.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">Para apoyar la narrativa el estudiante usa una imagen adicional al meme del plato típico en cuestión, La Pachamanca, como una explicación a la docente que probablemente no lo conoce al pertenecer a otro país.

El meme es usado para dar cuenta de que el plato típico mencionado es un plato fuerte compuesto de varios tipos de carnes y tubérculos, que, según lo que se evidencia en la imagen, golpea el estómago por su cantidad y altos contenidos grasos. Es interesante notar que se usan personajes de películas estadounidenses para hacer una descripción de este plato de los andes peruanos.</td></tr>
</table>

Anexo 23. Meme 23



Meme 23					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	e per finire andare allo stadio per vedere la finale della Champions League, da un palco VIP con tutto incluso gratis. Finito il partito avere la maglia sportiva di Lio Messi firmato e tutto puzzolente Infine tornare a casa pronto e rilassato per poter iniziare iniziare la settimana tranquilla, riposata con belli ricordi	io dopo il mio fine settimana	Hombre anciano sentado con una expresión de agotamiento

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Dentro de la narrativa se encuentran algunos errores gramaticales respecto a la concordancia del adjetivo “bello”, algunos desaciertos léxicos como “riposata” en vez de “rilassata” y la concordancia entre género y número.</td><td>Imagen de un personaje de la serie Squid Game, Oh Young Soo con dos títulos, uno en la parte superior en mayúscula sostenida y negrita en color blanco sobre un fondo negro y otro en la parte inferior</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>Se refuerzan expresiones como “da un palco VIP con tutto incluso” para dar cuenta del interés por estos elementos</td><td>-</td><td>El texto y la imagen tienen una relación complementaria donde la imagen es más relevante</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en una plantilla de memes</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme es usado para apoyar la narrativa, no es leído ni explicado</td><td colspan="2">El meme surge de una escena de la serie Squid Game, una de las series más vistas de Netflix. Se utiliza en situaciones de desesperanza o de espera frente a un hecho</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">Aunque no haya una mención de Lionel Messi en el meme, hace parte principal de la narrativa y de la planeación del fin de semana perfecto, siendo un personaje fundamental para los estudiantes apasionados por el fútbol, y particularmente, un personaje de la cultura de masas.

Por otra parte, el meme es usado para dar cuenta de cómo, luego de un fin de semana perfecto lleno de actividades que implican movimiento, el resultado es el agotamiento. Se trata de un meme descriptivo que usa al personaje de la serie Squid Game para representarse a sí mismos.</td></tr>
</table>

Anexo 24. Meme 24



Meme 24					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	E all'improvviso il mio cellulare è iniziato a suonare, qualcuno chiama al mio cellulare e… è Messi! Grazie!	Messi vuole giocare con me	En la imagen se evidencia una imagen de una mano sosteniendo una tarjeta
	Contexto	*Semántico*	Hay errores gramaticales respecto al uso de auxiliares essere avere con el pasado próximo.		Una mano izquierda sosteniendo la tarjeta del juego Squid Game con un título en mayúscula sostenida en la parte superior
		Pragmático	Se usa una		La relación entre imagen y texto es

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>entonación de sorpresa cuando se revela la aparición de Messi en la llamada</td><td>-</td><td>complementaria</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en imgflip</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme es usado para apoyar la narrativa, no es leído ni explicado, pero anticipa el objetivo de la narración</td><td colspan="2">El meme surge de la serie de Netflix El juego del Calamar, representa una invitación al juego descrito por la misma.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">El meme es usado para representar la sorpresiva invitación de Messi a jugar fútbol con el personaje principal de la narración, comparándola con la invitación al juego de la popular serie Squid Game. Aunque la serie da cuenta de un juego violento y peligroso, en la narración parece denotar una invitación muy emocionante y un reto para los amantes del fútbol.</td></tr>
</table>

Presentación 4

Anexo 25. Meme 25



<table>
<tr><th colspan="5">Meme 25</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>Claudia: il mio fine settimana perfetto comincerebbe il venerdì sera, avrei finito i miei compiti e studiato per la prossima settimana,quindi non avrebbe niente da fare il sabato e la domenica, così non dirò non c’e l’ho fatta ad avere il mio fine settimana perfetto perché doveva fare i miei compiti</td><td>Mia mamma

Per ché non hai fatto i tuoi compiti?

ouch

Nonm puòm esserem</td><td>Imagen de tres perros antropomorfizados con expresiones de enojo</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">En el español se usa la estructura por qué, separado para hacer referencia a una pregunta, y los estudiantes usan la misma forma gramatical, aunque en italiano sea incorrecta.

Dentro de la narrativa hay errores de concordancia verbal, los estudiantes conjugan algunos verbos en tercera persona pese a construir la narrativa en primera persona.

En cuanto a la escritura del meme, es importante resaltar que usan la estructura del meme en español agregando una “m” a cada palabra que se escribe y la replican para el meme en italiano teniendo como resultado la expresión “nonm puóm esserem”</td><td>En la parte izquierda de la imagen se ve el primer perro con un título superpuesto en la parte inferior, un bate entre sus patas y otro título en la parte superior. La imagen del centro es otro perro siendo golpeado por este bate.
La imagen de la derecha es una imagen a blanco y negro de un perro cerrando los ojos con un título superpuesto.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Pragmático</td><td>Mientras se presenta el meme la estudiante ríe</td><td>Signos de interrogación en las preguntas</td><td>La imagen y el texto tienen una relación complementaria donde el texto es lo más relevante</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada entre una plantilla de memes y Power Point</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td>Texto de Power Point</td></tr>
<tr><td rowspan="4">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme no es leído ni explicado, es usado para apoyar la narrativa</td><td colspan="2">El meme surge como una modificación del meme cheems original, en el cual se presenta la mamá cheems enfurecida, con una peluca o con un moño rosado, golpeando a su cría con un bate de béisbol. Se usa para representar situaciones donde el personaje principal recibe un llamado de atención de un adulto.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">El meme explica una situación hipotética en la cual la mamá del personaje principal (Claudia) la golpea por no terminar sus tareas. Es interesante resaltar cómo los estudiantes reflejan situaciones violentas en un modo irónico y cómico a través de este meme.</td></tr>
</table>

Anexo 26. Meme 26



<table>
<tr><th colspan="6">Meme 26</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>-</td><td>La fede è la cosa più bella della vita</td><td>Imagen de un hombre hablando con los ojos cerrados</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">La frase es traducida directamente del español “La fe es lo más bello de la vida”</td><td>Un hombre hace parte de una multitud y tiene superpuesto un bigote, un gorro de chef. Dentro de la multitud se encuentran otras personas con una bandera italiana superpuesta</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td></td><td></td><td>La imagen y el texto tienen una relación complementaria donde el texto es predominante</td></tr>
<tr><td rowspan="3">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en Power Point</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td>Texto de power point</td></tr>
<tr><td rowspan="2">S</td><td colspan="2">Articulación</td><td colspan="3">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="2">El meme no es leído ni explicado. Se explica cuando la docente pide clarificación pues no le es familiar</td><td colspan="3">El meme surge de un vídeo viralizado luego de que la selección de fútbol peruana venciera a la selección Colombia en la copa América. El jugador de fútbol Cueva pronuncia la frase “La fe es lo más lindo de la vida” y se viraliza</td></tr>
</table>

	Recepción e Interpretación
	El meme hace relevancia a la importancia del fútbol y los estudiantes usan como recurso lingüístico la traducción de una frase viralizada gracias a un vídeo al italiano. Cabe resaltar que en este meme se usan elementos estereotípicos como un bigote, un gorro de chef y una bandera italiana para transformar y reapropiarse del meme desde una perspectiva de lo que se considera italiano.

Anexo 27. Meme 27



Meme 27					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Il sabato rimarrei a casa senza scuola e senza responsabilità, dormirei come un dio, mi sveglierei alle otto, giocherei con il mio telefonino e mi alzerei alle dodici	"Questi sono i migliori anni: sei giovane e pieno di energie" io dopo pranzo:	Un conejo antropomorfizado sentado en una banca mientras duerme con una bufanda roja
	Contexto	*Semántico*	Hay errores de concordancia de género en expresiones como "dormirei come un dio"		El personaje Bugs Bunny está sentado

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">teniendo en cuenta que quien habla es una mujer, la expresión resultante sería “dormirei come una dea”

Sin embargo, en toda la narración se incluye el modo verbal condicional, visto en clases previas a la presentación</td><td>en una banca con un título en la parte superior en letras blancas con un fondo negro.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Pragmático</td><td>-</td><td>Se agregan comillas para dar cuenta de una narración externa

Y se agregan dos puntos para dar apertura a la representación del meme</td><td>La imagen y el texto tienen una relación complementaria</td></tr>
<tr><td>E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en una página de memes</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td>S</td><td colspan="2">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">El meme no es leído ni explicado, se usa como apoyo a la narración y da nueva información al espectador</td><td colspan="2">El meme surge de una escena del episodio de la serie Looney Tunes donde se relata cómo el personaje Bugs Bunny se hace famoso. Se usa para representar situaciones donde el personaje principal se puede quedar dormido en cualquier situación.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">El meme relata de manera irónica cómo se piensa que los jóvenes tienen más energía para desarrollar todo tipo de actividades debido a que son conocidos como los “mejores años”, sin embargo, el personaje principal se siente representado por Bugs Bunny mientras se queda dormido en una silla después de almorzar.</td></tr>
</table>

Anexo 28. Meme 28



Meme 28					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Farei una passeggiata nel parco con i miei cani, magari mangerei un gelato, di sera, mia famiglia ed io cuoceremmo insieme la cena e mangeremmo mentre guarderemmo un film su Netflix	Evil Claudia Mi piace uscire di casa	Foto en primer plano de una adolescente con lentes mientras cierra los ojos
	Contexto	*Semántico*	En la narrativa se usa el modo condicional visto en las últimas clases.		Se trata de una foto en negativo de la estudiante expositora, acompañada de stickers de la red social WhatsApp, y de dos títulos en la parte superior e inferior en mayúscula sostenida y letras blancas

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Pragmático</td><td>-</td><td>-</td><td>El texto y la imagen tienen una relación complementaria donde el texto es más relevante</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en Power Point</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td>Texto en power point</td></tr>
<tr><td rowspan="4">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme no es leído ni explicado, pero sirve para dar una nueva información al espectador y para apoyar la narrativa</td><td colspan="2">Conocido como el meme de las fotos en negativo. La tendencia comenzó a circular en Facebook en Estados Unidos en el mes de septiembre de 2021. La cuenta Pains of Hell Wellness compartió una foto de Martin Luther King con una frase icónica invertida, en vez de "I have a dream" se mostraba "I have a nightmare". De ahí en adelante empezaron a ser usadas frases representativas de artistas, cantantes, escritores en su versión invertida o perversa tratando de demostrar todo lo contrario.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">El meme tiene como objetivo demostrar que el personaje principal no está habituado a salir de casa, es por esto que su versión perversa, invertida o malvada, quiere salir para pasar un fin de semana perfecto fuera. Resulta interesante que es uno de los pocos memes donde se usa una imagen del estudiante para hacer una representación de sí mismo.</td></tr>
</table>

Anexo 29. Meme 29



<table>
<tr><th colspan="6">Meme 29</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C</td><td rowspan="3">Discurso</td><td rowspan="3">Nivel</td><td colspan="3">Modos</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verbales</td><td>Imagen</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td><td>Visual</td></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>Non sono una persona molto sportiva perciò non farei niente speciale il sabato, ma siccome so che si vive una volta sola, la domenica andrei in montagna da sola, non ne conoscevo nessuna, ma penso che sarebbe una buona idea farlo, scusi</td><td>Dopo andare in montagna

Quello sono io, Sponge Bob pantaloni coraggiosi</td><td>Imagen en primer plano de una caricatura con un gesto furioso</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Se traduce la expresión en español “Este soy yo, Bob esponja pantalones valientes”

Se usa una frase idiomática “Si vive una volta sola”

Se evidencian errores gramaticales respecto a la concordancia verbal en frases del pasado.</td><td>Imagen del personaje Bob Esponja con dos títulos, uno en la parte superior en letras negras y uno en la parte inferior en letras blancas</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>-</td><td>Se usa una coma para separar el sujeto de su definición</td><td>La imagen y el texto tienen una relación complementaria donde el texto es más relevante</td></tr>
<tr><td rowspan="2">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td>Imagen realizada en una plantilla de</td></tr>
</table>

	Oral	**Escrito**	memes
	Voz en lengua italiana	Texto de Power Point	
S	**Articulación**	**Contextualización**	
	El meme no es leído ni explicado, pero apoya la narración en tanto demuestra el coraje de visitar una montaña nueva	El meme surge del episodio 56a “Don cangrejo nace de nuevo” (2003) de la tercera temporada de la serie Bob Esponja. El personaje principal se enfrenta a un fantasma llamado Holandes Volador pronunciando la frase del meme. Es utilizado para representar situaciones que pueden ser intimidantes.	
	Recepción e Interpretación		
	El meme es utilizado para representar una situación que puede ser riesgosa, según la narrativa de los estudiantes, para una persona que no está habituada a salir de su casa, por ello, se usa para representar la valentía que implica hacer este recorrido.		

Anexo 30. Meme 30



Meme 30					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>prima volevo andare in aereo perché ho paura di andare in autobus, quando arrivassi rimarrei in una piccola casa e andrei a sciare finché essere stanca, dopo, come non so cucinare mangerei in una trattoria oppure chiederei un Rappi, finalmente tornerei a Lima e farei una videochiamata con i miei amici</td><td>@wikihow, come diventare estroverso</td><td>Un círculo amarillo sentado en un escritorio frente a un computador</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">En la narrativa se evidencian errores de concordancia gramatical, respecto a los verbos en pasado y al uso del subjuntivo</td><td>Un emoticón en 3D sentado frente a un ordenador con un subtítulo en letras minúsculas a la derecha</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>-</td><td>Se utiliza el símbolo @ para dar cuenta de una etiqueta del mundo virtual.

No se usa el signo de interrogación, aunque se haga una pregunta</td><td>El texto y la imagen tienen una relación complementaria donde el texto es más relevante</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="4">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en Power Point</td></tr>
<tr><td colspan="2">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="2">Voz en lengua italiana</td><td>Texto de Power Point</td></tr>
<tr><td>S</td><td colspan="2">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
</table>

	El meme no es leído ni explicado, pero apoya la narración y agrega nueva información	El personaje del meme es reconocido como EmotiGuy y nació en *Taringa!* una página argentina que funcionaba como un foro para compartir información entre usuarios de internet, empezó a circular en el año 2010 y ha sido utilizado en distintas situaciones y acompañado de objetos como un micrófono, una guitarra, o un computador.
	Recepción e Interpretación	
	Se menciona la WikiHow, (a modo de etiqueta como se hace en las redes sociales) una página web colaborativa donde se construyen un paso a paso de cómo hacer cualquier tipo de actividad, en este caso, se usa de forma irónica para buscar cómo ser extrovertido	

Anexo 31. Meme 31



Meme 31					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	Arturo: il mio fine settimana perfetto sarebbe essere in un hotel a cinque stelle e ovviamente che il	Arturo dopo bere birra, mojito e pisco	Caricatura tendida en el suelo con unas escaleras eléctricas a su derecha

			hotel è gratuito perché il prezzo per notte è da 800 a 900 soles molto costoso Lima ci sono a cinque stelle come il Marriot, il swissotel, il velmont, il hilton,mamma mia che decisione difficile! tra gli hotel che ho menzionato sceglierei l'hotel Hilton perché ha piscina , bar, camere eleganti e confortevoli, una terrazza spettacolare, inoltre l'hotel offre una cucina tipica e internazionale come il ceviche, la cosa più importante per me e la birra, il pisco sour, il mojito eccetera		
	Contexto	*Semántico*	Se usa la expresión italiana "Mamma mia" Durante la narración se evidencian errores gramaticales referentes a las preposiciones		El personaje Tom de la serie Tom y Jerry se encuentra muerto y su alma se dirige al cielo a través de las escaleras doradas que se encuentran a su lado. La imagen se compone de un título en minúscula y letras blancas en la parte superior izquierda
		Pragmático	Se enfatiza en la narración la expresión "Mamma mia che decisione difficile"	Se usa una coma para separar los elementos principales del meme	El texto y la imagen tienen una relación complementaria donde la imagen es lo más relevante
E	**Medios**				

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td colspan="2">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en una plantilla de memes</td></tr>
<tr><td>Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td>Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">S</td><td>Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td>El meme no es leído ni explicado pero sus elementos principales son mencionados en la narrativa</td><td colspan="2">El meme surge del episodio 42 “Gato Celestial” de la serie Tom y Jerry (1949) Mientras el personaje Tom sueña que muere y debe ir al paraíso a través de una escalera eléctrica. Es utilizado para representar situaciones peligrosas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme es utilizado para retratar de forma irónica cómo el personaje principal de la narración podría llegar al paraíso en el caso de combinar bebidas alcohólicas tradicionales como el Pisco, el Mojito y la cerveza.</td></tr>
</table>

Anexo 32. Meme 32



Meme 32

<table>
<tr><th>C</th><th>Discurso</th><th>Nivel</th><th colspan="3">Modos</th></tr>
<tr><td rowspan="4"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><th colspan="2">Verbales</th><th>Imagen</th></tr>
<tr><th>Oral</th><th>Escrito</th><th>Visual</th></tr>
<tr><td>Género</td><td>Lexicogramatical-morfosintáctico</td><td>sarei arrivato all’hotel Hilton venerdì sera, così avrei iniziato il mio fine settimana perfetto, allora, andrei con i miei amici, i miei migliori amici, Julio, Alex e José, da bere, e parlare chiacchierare insieme quella notte, dopo aver bevuto e mangiato tutta la notte il sabato mattina nuoteremo per brucare i grassi dopo il bagno avremo fatto colazione e la prima cosa sarebbe bere un caffè nero senza zucchero, e poi passegeremo per la spiaggia e tornavamo in Hotel per il pranzo, poi ci riposavamo e por tornavamo a casa,</td><td>Caffè nero con lo zucchero

Arturo

Caffè nero senza zucchero</td><td>Imagen a dos panales horizontal donde se evidencia un hombre rechazando algo</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Semántico</td><td colspan="2">Durante la narración se evidencian errores de concordancia verbal entre el pasado y el condicional presente. Adicionalmente se evidencian errores con respecto a las preposiciones.</td><td>En el primer panel se encuentra el cantante Drake rechazando un título en negro que representa el café con azúcar.

En el segundo panel el mismo personaje acepta otro título del café sin azúcar

En medio de las dos imágenes de Drake un título con el nombre Arturo</td></tr>
<tr><td>Pragmático</td><td>Se entona la rectificación entre amigos y mejores</td><td>-</td><td>La imagen y el texto tienen una relación complementaria</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>amigos</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">E</td><td colspan="5">Medios</td></tr>
<tr><td colspan="4">Verbales</td><td rowspan="3">Imagen realizada en una plantilla de memes</td></tr>
<tr><td colspan="3">Oral</td><td>Escrito</td></tr>
<tr><td colspan="3">Voz en lengua italiana</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">S</td><td colspan="3">Articulación</td><td colspan="2">Contextualización</td></tr>
<tr><td colspan="3">El meme no es leído ni explicado, es usado para complementar la narración</td><td colspan="2">El meme nace gracias a un videoclip musical del cantante Drake de la canción Hotline Bling lanzado en el 2015, pero se hizo viral hasta el año 2019. Se usa para describir el rechazo a una idea, producto, propuesta, poniendo otra por encima</td></tr>
<tr><td colspan="5">Recepción e Interpretación</td></tr>
<tr><td colspan="5">El meme se usa para hacer una comparación entre las preferencias de Arturo para su viaje ideal, en este caso los objetos a comparar son el café con azúcar y el café sin azúcar, resaltando el café sin azúcar, como se bebe en Italia.</td></tr>
</table>

Anexo 33. Meme 33



Meme 33					
C	**Discurso**	**Nivel**	**Modos**		
			Verbales		**Imagen**
			Oral	**Escrito**	**Visual**
	Género	*Lexicogramatical-morfosintáctico*	di sicuro io vedrei Avengers anche se ho già visto quel film, non mi stanco mai di verlo, e la domenica dormirei, mangierei e studierei da solo nel mio departamento, sarebbe il mio weekend perfetto	*Arturo guarda qualsiasi film* Avengers Ti ho fallito	Imagen de una caricatura llorando frente a un poster
	Contexto	*Semántico*	En la narración hay errores respecto al léxico en español como por ejemplo el verbo en español ver, en italiano es vedere, por lo tanto, verlo debería ser vederlo. Y la palabra departamento como un falso amigo de apartamento.		El personaje Dexter mira un poster pegado en la pared con el título de Avengers mientras sale una lágrima de su ojo. En la parte superior izquierda de la imagen se encuentra un título con fondo negro y letras blancas. En la parte inferior central se encuentra un subtitulo
		Pragmático	-	Se usan los asteriscos para representar la acción que desarrolla el personaje	El texto y la imagen tienen una relación complementaria donde la imagen es lo más relevante

E	**Medios**		
	Verbales		Imagen realizada en una plantilla de memes
	Oral	**Escrito**	
	Voz en lengua italiana		
S	**Articulación**	**Contextualización**	
	El meme no es leído ni explicado, pero aporta nueva información a la narración	El meme surge del episodio 3a Dexter's Rival (1996) de la serie El laboratorio de Dexter. La plantilla es utilizada para representar situaciones en las que no se siguen los supuestos de ciertos ídolos o las costumbres habituales y se identifican como una falla.	
	Recepción e Interpretación		
	El meme es usado para dar cuenta de la preferencia de Arturo sobre la película Avengers, en modo irónico se menciona que si el personaje principal viese cualquier otra película, sentiría que le ha fallado a su película favorita en un fin de semana perfecto		

Matriz - Segunda parte del taller

Categorías	**Identidad cultural**			**Interculturalidad**			**Italiano como lengua extranjera**		
Modos y medios	**Oral**	**Escrito**	**Visual**	**Oral**	**Escrito**	**Visual**	**Oral**	**Escrito**	**Visual**
Contenido	Cuando se trata de elegir su fin de semana perfecto, todos los estudiantes eligen construir sus narrativas alrededor de ciudades y atractivos turísticos en Perú. No hacen referencia a otros lugares del mundo, ni mencionan ninguna ciudad			Los estudiantes usan estrategias lingüísticas y visuales a través de los memes para hacer italianos los personajes de memes peruanos, a partir de estereotipos como un gorro de pizza, o elementos identitarios como la bandera italiana, y para hacer peruanos los personajes			Pese a que se evidencian algunos errores gramaticales debido al manejo de la concordancia verbal y de género y número, tanto en lo escrito como en lo oral, los estudiantes usan los memes y la narrativa para poner en práctica estructuras vistas en		

	italiana pese a que se trata de un curso de lengua italiana, dan relevancia a su identidad cultural primero.	de memes extranjeros a partir de prendas de vestir como gorros tejidos, o la camiseta de la selección peruana de fútbol.	clase (condicional, preposiciones etc.)
Expresión	La identidad de los estudiantes se refleja en cuanto los elementos principales de sus narrativas orales, escritas y visuales son sus platos, bebidas y atracciones turísticas típicas. Además de dar relevancia a sus programas de televisión nacionales, y productos de la cultura de masas como las transmisiones de partidos de fútbol, entre otros.	Los estudiantes usan expresiones en inglés, en italiano y en español para la construcción de los memes y las narrativas, y usan constantemente personajes extranjeros de series estadounidenses y coreanas para auto representarse, mientras usan la lengua italiana como medio de expresión.	Se evidencia que, pese a ser un nivel A2 según el MCM, los estudiantes se esfuerzan por hacer presentaciones claras y usar expresiones idiomáticas de niveles superiores. Dando cuenta de que los memes en una segunda lengua pueden ser efectivos y comprensibles incluso en los niveles más básicos, siempre y cuando los estudiantes pongan en práctica su conocimiento lingüístico y cultural.
Significación	Poder reconocer los memes realizados por los estudiantes implica un reconocimiento de los medios de comunicación peruanos, sus programas de televisión, escenarios deportivos, o vídeos que son compartidos y viralizados entre los estudiantes. Como docente colombiana de lengua italiana el análisis y la comprensión de los memes requirió de un conocimiento extra de los elementos identitarios peruanos.	Los personajes producto de la cultura de masas sirven como objetos de representa2ción intercultural, a partir de los cuales los estudiantes pueden expresar una gran diversidad de significados gracias a la hibridación de las culturas que nos permite acceder a un sinnúmero de contenidos y a la comunicación digital intercultural que permite el internet.	Todos los textos realizados por los estudiantes tienen una función comunicacional y educativa, demostrando que la construcción de memes resulta un reto para los niveles básicos. Gracias a los memes los estudiantes generan recordación y práctica de argumentos gramaticales, fomentando su creatividad respecto a su uso de la lengua en un contexto real, y dando significación a los contenidos que aprenden en situaciones comunicativas cercanas a sus contextos cotidianos.

Entrevista semiestructurada

Datos personales	
Nombre	Arturo
Edad	39

Profesión (a qué se dedica actualmente)	Zapatero / Diseñador
Habla o ha estudiado otras lenguas ¿cuáles?	No
Relación con la lengua italiana y la cultura italiana	
Para entender el interés por la cultura y la lengua italiana, podría comentarnos si ya Conoce ya Italia o piensa viajar en un futuro.	Imparo italiano per una questione turistica
Motivo por el cual estudia italiano	
¿Cuáles son las razones por las cuales elige estudiar italiano? ¿desde hace cuánto tiempo la estudia?	Perché amo l'italia e voglio vivere in italia voglio vivere in Sicilia, Napoli, nel sud, perché io amo il pesce e amo la spiaggia molto molto molto

Datos personales	
Nombre	Claudia
Edad	19
Profesión (a qué se dedica actualmente)	Studentessa di ingegneria
Habla o ha estudiado otras lenguas ¿cuáles?	No
Relación con la lengua italiana y la cultura italiana	
Para entender el interés por la cultura y la lengua italiana, podría comentarnos si ya Conoce ya Italia o piensa viajar en un futuro. ¿Su familia o amigos están en Italia?	Suo padre abita in Perú ma conosce la lingua italiana
Motivo por el cual estudia italiano	
	Perché mio padre parla

¿Cuáles son las razones por las cuales elige estudiar italiano? ¿desde hace cuánto tiempo la estudia?	italiano e voglio capire quello che dice

Datos personales	
Nombre	Kenny
Edad	-
Profesión (a qué se dedica actualmente)	Ingegnere
Habla o ha estudiado otras lenguas ¿cuáles?	-
Relación con la lengua italiana y la cultura italiana	
Para entender el interés por la cultura y la lengua italiana, podría comentarnos si ya Conoce ya Italia o piensa viajar en un futuro. ¿Su familia o amigos están en Italia?	Sua sorella vive in Italia
Motivo por el cual estudia italiano	
¿Cuáles son las razones por las cuales elige estudiar italiano? ¿desde hace cuánto tiempo la estudia?	Vuole studiare a Bologna (lui è anche calciatore e appassionato per il calcio italiano)

Datos personales	
Nombre	Francesca
Edad	28 anni
Profesión (a qué se dedica actualmente)	Compagnia di cibi per i cani
Habla o ha estudiado otras lenguas ¿cuáles?	No
Relación con la lengua italiana y la cultura italiana	
	vuole viaggiare e conoscere

Para entender el interés por la cultura y la lengua italiana, podría comentarnos si ya Conoce ya Italia o piensa viajar en un futuro.	il paese in un futuro
Motivo por el cual estudia italiano	
¿Cuáles son las razones por las cuales elige estudiar italiano? ¿desde hace cuánto tiempo la estudia?	Perché le piace molto l'Italia,

Datos personales	
Nombre	Dan
Edad	32
Profesión (a qué se dedica actualmente)	Insegnante d'inglese
Habla o ha estudiado otras lenguas ¿cuáles?	Inglese
Relación con la lengua italiana y la cultura italiana	
Para entender el interés por la cultura y la lengua italiana, podría comentarnos si ya Conoce ya Italia o piensa viajar en un futuro. ¿Su familia o amigos están en Italia?	La sua famiglia è a Verona e Roma, ma non stará con Loro
Motivo por el cual estudia italiano	
¿Cuáles son las razones por las cuales elige estudiar italiano? ¿desde hace cuánto tiempo la estudia?	Viaggerá in Italia l'anno prossimo con il suo ragazzo, a Roma per un anno e poi al nord d'italia

Datos personales	
Nombre	Kimberly
Edad	20

Profesión (a qué se dedica actualmente)	Studentessa di ingegneria
Habla o ha estudiado otras lenguas ¿cuáles?	Inglese
Relación con la lengua italiana y la cultura italiana	
Para entender el interés por la cultura y la lengua italiana, podría comentarnos si ya Conoce ya Italia o piensa viajar en un futuro. ¿Su familia o amigos están en Italia?	Parenti in Italia
Motivo por el cual estudia italiano	
¿Cuáles son las razones por las cuales elige estudiar italiano? ¿desde hace cuánto tiempo la estudia?	Ho dei parenti lí e vorrei comunicarmi con loro, la seconda motivazione è che voglio studiare in svizzera, ma so che il costo della vita lì è alto, quindi mi piacerebbe vivere in Italia, vivendo in Italia ma lavorando in Svizzera

Datos personales	
Nombre	Andrea
Edad	18 anni
Profesión (a qué se dedica actualmente)	Studentessa di Marketing
Habla o ha estudiado otras lenguas ¿cuáles?	Inglese
Relación con la lengua italiana y la cultura italiana	
Para entender el interés por la cultura y la lengua italiana, podría comentarnos si ya Conoce ya Italia o piensa viajar en un futuro.	Pensa di viaggiare a futuro
Motivo por el cual estudia italiano	
	Una lingua interessante e

¿Cuáles son las razones por las cuales elige estudiar italiano? ¿desde hace cuánto tiempo la estudia?	la studia per curiositá

3. Diario de campo primera parte del taller

Datos de la actividad:	
Fecha	22 de Octubre 2021
Tema del libro	Condizionale - Il fine settimana perfetto - Libro Nuovo Espresso 2
Duración	30 minutos
Participantes	9 estudiantes
Categorías de análisis	
Participación de los estudiantes	Los estudiantes se caracterizan por no encender la cámara durante las clases y en algunos momentos ser poco participativos, cuando se presentan los memes relacionados con Harry Potter su participación mejora, afirmando que conocen la serie e incluso que conocen otras páginas de memes en Internet en italiano. Adicionalmente, durante el trabajo en clase y después de la aplicación del taller los estudiantes se sienten motivados a agregar emoticones, imágenes o memes en los trabajos escritos y visuales que se presentan.
Comprensión de los memes	Se usaron memes sobre acontecimientos recientes como la caída de las redes sociales, las vacunas entre otros, que fueron comprendidos con facilidad por los estudiantes, y con temáticas y personajes que fueron utilizados más adelante en otros trabajos en grupo. Es el caso del meme “Baby Yoda” que se hizo representativo en clases posteriores y en trabajos escritos y visuales presentados.
interculturalidad	Los memes de Harry Potter y otras series reconocidas mundialmente por ser parte de la cultura de masas fueron los mejor recibidos por los estudiantes, adicionalmente existen fenómenos actuales como la caída de las redes sociales, las vacunas, la pandemia que son conocidos por todos los estudiantes y permiten desarrollar un trabajo con los memes caracterizado por una creciente participación.