

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
SECCIÓN DE LETRAS.**



TEMA:

**INFLUENCIA GRAMATICAL Y SEMÁNTICA DE LAS REDES SOCIALES EN EL
LENGUAJE COTIDIANO DE LOS JÓVENES.**

INTEGRANTES:

AMAYA FLORES, JACKELINE STEFFANY

BENÍTEZ SALAMANCA, RAFAEL ELÍAS

MARTÍNEZ MÁRQUEZ, JÉSSICA BEATRIZ

SÁNCHEZ VÁSQUEZ, JAIME DANIEL

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR AL GRADO DE:

LICENCIADO EN LETRAS

ASESOR:

MTRO. RAFAEL ANTONIO SOL SAMAYOA

CIUDAD UNIVERSITARIA ORIENTAL, 2015

SAN MIGUEL

EL SALVADOR

CENTROAMÉRICA

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

AUTORIDADES

ING. MARIO ROBERTO NIETO LOVO

RECTOR

MTRA. ANA MARÍA GLOWER DE ALVARADO

VICERRECTORA ACADÉMICA

MTRO. ÓSCAR NOÉ NAVARRETE

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL

LIC. CRISTOBAL HERNÁN RÍOS BENÍTEZ

DECANO

LIC. CARLOS ALEXANDER DÍAZ

VICE-DECANO

LIC. JORGE ALBERTO DÍAZ HERNÁNDEZ

SECRETARIO GENERAL

AGRADECIMIENTOS

“TODO ESFUERZO TIENE SU RECOMPENSA”

Agradecemos a Dios Todopoderoso por permitirnos culminar nuestra tesis con satisfacción, ya que nos dio la sabiduría, paciencia, inteligencia, humildad y fortaleza para poder superar todos los obstáculos que hemos enfrentados, al igual a nuestro asesor Mtro. Rafael Antonio Sol Samayoa por ser nuestros guía no solo en este periodo, sino a lo largo de toda la carrera pero además de ser nuestro guía le damos las gracias por ser nuestro amigo y apoyarnos en todo momento, estaremos agradecidos de por vida.

A nuestras familias por darnos apoyo moral, emocional y económico a lo largo de nuestra vida ya que sin su ayuda no habiéramos podido obtener ninguno de nuestros logros, sin su ayuda, consejos, regaños, apoyo no seríamos personas con buenos principios, jóvenes de bien y luchadores para nuestra sociedad. Todos ustedes son las personas que más amamos en la vida, por siempre estaremos agradecidos.

A nuestros licenciados que han sido parte de nuestra formación educativa, todos nuestros logros también serán suyos porque ustedes han sido nuestros guías, orientadores, amigos, instructores y formadores de lo que hoy somos.

A nuestros compañeros y amigos por compartir momentos de superación a lo largo de la carrera, siempre intentamos estar unidos a pesar de los diferentes puntos de vista que teníamos, en algunas ocasiones los obstáculos nos dividían y en otras nos unían mucho más pero al final de todos los retos que enfrentamos nuestra amistad perdurará por siempre.

ÍNDICE

Pág.	
	Portada.....1
	Autoridades.....2-3
	Agradecimientos.....4
	Índice.....5
	Resumen.....6-7
	Introducción.....8
	Planteamiento del problema.....9-14
	Objetivos de la investigación.....15
	Marco teórico.....16-50
	Presentación de los resultados.....51-143
	Discusión de los resultados.....144
	Conclusiones.....145-146
	Recomendaciones.....147
	Referencias.....148
	Anexos.....149-152

RESUMEN

La situación actual de la juventud está siendo influenciada por el uso de las redes sociales y estas deterioran el lenguaje en general. Al final de la investigación se determina que lo antes planteado es correcto.

En esta investigación se utilizó el método cuantitativo que se enfoca en la contabilización de números o datos, en este caso se contabilizó el número de palabras que utilizan los jóvenes en las redes sociales.

Se encontró casos de siglación, errores de lenguaje, símbolos, cambios semánticos y morfológicos en palabras, neologismos, anglicismos, entre otros.

Los resultados que se obtuvieron son negativos para el uso correcto del lenguaje, porque en la actualidad los jóvenes no se interesan por escribir correctamente, ya que no utilizan las normas gramaticales ni ortográficas, debido a que el interés de este grupo etario es simplificar el lenguaje pero no se dan cuenta de que están deteriorando el lenguaje escrito, todo esto genera nuevas palabras y algunas sufren cambios semánticos y morfológicos.

Todo este proceso se llevó a cabo mediante el siguiente instrumento: se elaboró y se aplicó a los jóvenes un test que está constituido por tres partes:

La primera parte contiene un listado de palabras escritas correctamente, cada palabra tiene un espacio en blanco a su derecha para que el joven coloque la escritura que ellos utilizan en las redes sociales.

La segunda parte está formada por una serie de emoticones y cada uno tiene un espacio en blanco a su derecha para que el joven coloque el significado que le corresponde a cada uno.

La tercera parte consiste en que el joven coloque todas las palabras abreviadas que usa en las redes pero que no se encuentran en el test.

La población que se investigó son jóvenes entre 11 a 25 años, teniendo como población meta 200 estudiantes de este grupo etario. La investigación se enfocó a la población urbana de la zona oriental de El Salvador por los siguientes criterios:

- Porque la zona urbana tiene mucho más acceso a estas tecnologías y por consecuencia está más influenciada.
- El lenguaje urbano es el creador de este nuevo lenguaje.
- Es de suma relevancia conocer esta nueva escritura, porque los jóvenes están dejando de lado el lenguaje tradicional por un código simplista, en el cual la finalidad es que se de la comunicación sin respetar normas.

INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI la sociedad está siendo influenciada por un fenómeno comunicativo cibernético conocido como las redes sociales, esta situación está afectando gravemente al lenguaje escrito debido a que dichas redes se han incorporado de manera importante a la vida de los seres humanos, de modo que se encuentran presentes prácticamente en todos los ámbitos incluso aquellas personas que no emplean un equipo de cómputo al menos han escuchado hablar de ellas.

Las redes sociales facilitan y permiten la comunicación entre las personas desde cualquier parte del mundo, pero más allá de toda esta fascinación existe una gran inquietud, ¿cuál es la influencia gramatical y semántica de las redes sociales en el lenguaje cotidiano de los jóvenes? Hoy en día, podemos encontrar cualquier persona a través de facebook o twitter desde jóvenes adolescentes hasta figuras públicas.

El mal uso de estas redes está generando una terrible degradación en el lenguaje y el propósito de esta investigación es buscar, encontrar y clasificar la clase de errores en el lenguaje que se cometen en las palabras utilizadas en las conversaciones, comentarios y publicación, además se analizará una serie de emoticones que permiten a los usuarios representar sus estados de ánimos.

Es por ello que con las nuevas tecnologías se va generando un lenguaje inapropiado que no toma en cuenta normas o reglas gramaticales sino que tiene como finalidad simplificar el lenguaje.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Las redes sociales están modificando el lenguaje escrito de los jóvenes, el vocabulario que es utilizado por ese grupo etario no sigue reglas gramaticales, debido a eso el lenguaje se deteriora y en su lugar se utilizan emoticones que representa un estado de ánimo (☺), siglas como OMG (Oh My God) que significa en español Oh por Dios, TKM que significa te quiero mucho son ejemplos de siglación utilizados en un contexto virtual, todo esto se hace con la finalidad de simplificar la escritura pero destruyendo el lenguaje.

La problemática que se está dando en las redes sociales es que el lenguaje se ha venido deteriorando en las nuevas generaciones, los adolescentes han creado un sistema de comunicación simplista, en el cual la prioridad es el poder expresarse mucho más rápido utilizando mensajes de texto sin tomar en cuenta las reglas gramaticales, las normas ortográficas, no respetan los puntos de acentuación y mezclan minúsculas con mayúsculas, además no respetan un orden lógico en sus escritos, es decir, sus expresiones no tienen lógica y para ello utilizan emoticones, símbolos, siglas, anglicismos, etc.

El léxico dentro de las redes sociales no aspira a una perfección gramatical, se enfoca en una escritura llena de libertinaje y busca agilizar la comunicación entre los nativos digitales.

Ante esta situación los jóvenes están destruyendo el lenguaje y a causa de esto van surgiendo nuevas palabras con nuevos significados y poco se vuelven convencionales.

ANTECEDENTES

Trazar la historia de las redes sociales no es una tarea fácil, su origen es difuso y su evolución acelerada. No existe consenso sobre cuál fue la primera red social, y podemos encontrar diferentes puntos de vista al respecto. Por otro lado, la existencia de muchas plataformas se cuenta en tiempos muy cortos, bien sabido es que hay servicios de los que hablamos hoy que quizá mañana no existan, y otros nuevos aparecerán dejando obsoleto, en poco tiempo, cualquier panorama que queramos mostrar de ellos. Su historia se escribe a cada minuto en cientos de lugares del mundo. Lo que parece estar claro es que los inicios se remontan mucho más allá de lo que podríamos pensar en un primer momento, puesto que los primeros intentos de comunicación a través de Internet ya establecen redes, y son la semilla que dará lugar a lo que más tarde serán los servicios de redes sociales que conocemos actualmente, con creación de un perfil y lista de contactos. Por todo ello, vamos a plantear su historia contextualizada mediante una cronología de los hechos más relevantes del fenómeno que suponen las redes sociales basadas en Internet.

1971. Se envía el primer e-mail entre dos ordenadores situados uno al lado del otro.

1978. Ward Christensen y Randy Suess crean el **BBS** (Bulletin Board Systems) para informar a sus amigos sobre reuniones, publicar noticias y compartir información.

1994. Se lanza **GeoCities**, un servicio que permite a los usuarios crear sus propios sitios web y alojarlos en determinados lugares según su contenido.

1995. La Web alcanza el millón de sitios web, y **TheGlobe** ofrece a los usuarios la posibilidad de personalizar sus experiencias on-line, mediante la publicación de su propio contenido y conectando con otros individuos de intereses similares. En este mismo año, Randy Conrads crea **Classmates**, una red social para contactar con

antiguos compañeros de estudios. Classmates es para muchos el primer servicio de red social, principalmente, porque se ve en ella el germen de Facebook y otras redes sociales que nacieron, posteriormente, como punto de encuentro para alumnos y ex-alumnos.

1997. Lanzamiento de **AOL Instant Messenger**, que ofrece a los usuarios el chat, al tiempo que comienza el **blogging** y se lanza **Google**. También se inaugura **Sixdegrees**, red social que permite la creación de perfiles personales y listado de amigos, algunos establecen con ella el inicio de las redes sociales por reflejar mejor sus funciones características. Sólo durará hasta el año 2000.

1998. Nace **Friends Reunited**, una red social británica similar a Classmates. Asimismo, se realiza el lanzamiento de **Blogger**.

2000. Estalla la “**Burbuja de Internet**”. En este año se llega a la cifra de setenta millones de ordenadores conectados a la Red.

2002. Se lanza el portal **Friendster**, que alcanza los tres millones de usuarios en sólo tres meses.

2003. Nacen **MySpace**, **LinkedIn** y **Facebook**, aunque la fecha de esta última no está clara puesto que llevaba gestándose varios años. Creada por el conocido Mark Zuckerberg, Facebook se concibe inicialmente como plataforma para conectar a los estudiantes de la Universidad de Harvard. A partir de este momento nacen muchas otras redes sociales como **Hi5** y **Netlog**, entre otras.

2004. Se lanzan **Digg**, como portal de noticias sociales; **Bebo**, con el acrónimo de "Blog Early, Blog Often"; y **Orkut**, gestionada por Google.

2005. **Youtube** comienza como servicio de alojamiento de vídeos, y **MySpace** se convierte en la red social más importante de Estados Unidos.

2006. Se inaugura la red social de microblogging **Twitter**. **Google** cuenta con 400 millones de búsquedas por día, y **Facebook** sigue recibiendo ofertas multimillonarias para comprar su empresa. En España se lanza **Tuenti**, una red social enfocada al público más joven. Este mismo año, también comienza su actividad **Badoo**.

2008. **Facebook** se convierte en la red social más utilizada del mundo con más de 200 millones de usuarios, adelantando a **MySpace**. Nace **Tumblr** como red social de microblogging para competir con Twitter.

2009. **Facebook** alcanza los 400 millones de miembros, y **MySpace** retrocede hasta los 57 millones. El éxito de Facebook es imparable.

2010. Google lanza **Google Buzz**, su propia red social integrada con Gmail, en su primera semana sus usuarios publicaron nueve millones de entradas. También se inaugura otra nueva red social, **Pinterest**. Los usuarios de **Internet** en este año se estiman en 1,97 billones, casi el 30% de la población mundial. Las cifras son asombrosas: **Tumblr** cuenta con dos millones de publicaciones al día; **Facebook** crece hasta los 550 millones de usuarios: **Twitter** computa diariamente 65 millones de tweets, mensajes o publicaciones de texto breve; **LinkedIn** llega a los 90 millones de usuarios profesionales, y **Youtube** recibe dos billones de visitas diarias.

2011. **MySpace** y **Bebo** se rediseñan para competir con Facebook y Twitter. **LinkedIn** se convierte en la segunda red social más popular en Estados Unidos con 33,9 millones de visitas al mes. En este año se lanza Google+, otra nueva apuesta de Google por las redes sociales. La recién creada **Pinterest** alcanza los diez millones de visitantes mensuales. Twitter multiplica sus cifras rápidamente y en sólo un año aumenta los tweets recibidos hasta los 33 billones.

2012. Actualmente, **Facebook** ha superado los 800 millones de usuarios, **Twitter** cuenta con 200 millones, y **Google+** registra 62 millones. La red española **Tuenti** alcanzó en febrero de este año los 13 millones de usuarios. Pero, como decíamos al comienzo de este apartado, es cuestión de semanas que estas cifras se queden anticuadas, y a lo largo del mismo año podemos encontrar registros completamente diferentes.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cómo influyen Gramatical y Semánticamente las redes sociales en el lenguaje cotidiano de los jóvenes?

JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.

Las redes sociales son un medio de comunicación utilizado por muchas personas en general por los jóvenes encontrando un motivo más para utilizar la internet, dentro de estas existe un espacio en el que las personas encuentran más llamativo el conocer personas que no han visto en su vida o prefieren tener comunicación con sus amigos o familiares, dentro de esta interacción es donde se encuentra la finalidad de este trabajo. El porqué de esta investigación es para conocer la influencia gramatical y semántica de las redes sociales, es decir, que cambios existen en el lenguaje cotidiano de estos individuos, las redes sociales virtuales se han convertido en todo un fenómeno dentro de estos grupos etarios.

Los nativos digitales han convertido las redes sociales en su medio, en su barrio, en su hogar. La edad de estos jóvenes va desde 11 a 25 años pero ya son unos veteranos en cuanto al uso de las redes sociales, como se sabe dentro de estas se utiliza un tipo de lenguaje muy peculiar y ese es el objetivo de la investigación, determinar y analizar el léxico que se utiliza dentro de ellas. Se enfocara en los cambios gramaticales y en los mensajes semánticos ya sean estos dos aspectos nuevos o conocidos. El estudio de esta influencia es más que relevante ya que solo así se podrá determinar si el lenguaje se está deteriorando o modernizando y si todos estos cambios son buenos a malos para el lenguaje en general.

OBJETIVOS.

General:

- Investigar la influencia gramatical y semántica de las redes sociales en el lenguaje cotidiano de los jóvenes de la zona oriental de El Salvador

Específico:

- Analizar morfosintácticamente la influencia de las redes sociales en el lenguaje cotidiano de los jóvenes.
- Analizar semánticamente la influencia de las redes sociales en el lenguaje cotidiano de los jóvenes.

MARCO TEÓRICO.

Servicios de redes sociales.

Tecnología de los servicios de redes sociales.

Los servicios de red social son plataformas de software que se presentan mediante una interfaz de usuario, para hacer el contenido accesible. La combinación tecnológica que se suele dar en ellas es LAMP, acrónimo de las iniciales de un conjunto de soluciones de software libre y código abierto, compuesto por: Linux, sistema operativo; Apache, servidor de páginas web; MySQL, sistema de gestión de bases de datos; y PHP (Hypertext Preprocessor), lenguaje de programación, aunque otras veces también usan Perl o Python. Se conocerá estos elementos un poco más y su perceptibilidad por los usuarios de las redes sociales.

Linux es un sistema operativo que utiliza el núcleo Unix, lo que convierte a Linux en una opción compatible con otras plataformas orientadas a servidor, ventaja que no poseen otros sistemas operativos como los de Microsoft Windows. Se distribuye a través de la Licencia Pública General, GNU, y está centrado en la seguridad. Los sistemas operativos como Linux administran los recursos y proveen servicios a los programas de aplicación que permiten a los usuarios realizar diferentes actividades.

Apache es un servidor web HTTP gratuito, seguro y de código abierto, que se desarrolla dentro del proyecto de software colaborativo de la Apache Software Foundation. Está disponible para múltiples sistemas operativos como los de Microsoft Windows o Macintosh, pero es comúnmente usado en sistemas operativos basados en Unix. Este servidor almacena las páginas de un sitio web, como una red social, y también las envía a Internet, podríamos decir que es el mensajero y guardián de los datos y cambios que hacemos cuando usamos una red social.

MySQL es un sistema de gestión multiusuario de bases de datos, desarrollado por MySQL AB como software libre con un sistema doble de licencia: pública, bajo la Licencia Pública General, GNU; y privada, las compañías que deseen incorporarlo a sus productos privativos pueden adquirir el uso de la licencia mediante pago de la misma. En las redes sociales, MySQL es el encargado de gestionar la lista de contactos, las fotografías, los vídeos o las publicaciones.

PHP es un lenguaje de programación interpretado, de alto rendimiento, que junto con HTML permite crear páginas web dinámicas. Está instalado y se ejecuta en el servidor, a diferencia de otros lenguajes de programación que lo hacen desde el navegador. Cuando un usuario visita una página web que contiene un código PHP insertado dentro del código HTML, el servidor web lo ejecuta y el usuario recibe el resultado. PHP proporciona la conexión a numerosas bases de datos, como MySQL u Oracle. Funciona con versiones de Apache o Microsoft IIS, entre otros, y puede ser ejecutado en la mayoría de los sistemas operativos, entre ellos los de Microsoft Windows y Linux. El lenguaje PHP permite ver gráficamente la configuración de las páginas web.

Como se ha mencionado al inicio, todos estos componentes son de software libre, lo que significa, según la Free Software Foundation, que respetan la libertad de los usuarios sobre el producto adquirido y, por tanto, una vez obtenido puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. La expresión código abierto, *Open Source*, hace referencia a los beneficios prácticos de compartir el código fuente ofreciendo la posibilidad de ser editado y usado en relación a necesidades concretas.

Esta tecnología de software marca, entre otras cosas, la disponibilidad y el tiempo de respuesta en las redes sociales. La búsqueda de amigos o de fotografías, la inmediata publicación de las entradas en el muro, o la visualización de los contactos en un click son posibles gracias a este software del que disponen los servicios de redes sociales. Últimamente, algunas redes sociales han permitido que desarrolladores de software externos creen programas, aplicaciones web o complementos que incrementan la utilidad de sus servicios. Las aplicaciones web,

propias de la Web 2.0, podemos usarlas accediendo a un servidor web mediante un navegador, al actualizarse y distribuirse dentro de él permiten una gran difusión y facilidad de uso, sin necesidad de instalación de software en nuestro ordenador, muchas de las redes sociales son aplicaciones web que, a su vez, integran otras externas. Facebook nos permite compartir vídeos de Youtube, o la nueva aplicación Hootsuite gestionar simultáneamente varias redes sociales desde ella, entre otras acciones, permite publicar el mismo estado en todas las que hayamos añadido a esta aplicación.

Los complementos, también llamados plug-in, son aplicaciones adicionales que se relacionan a una aplicación principal desde la que se ejecuta, e interaccionando por medio de la API, interfaz de programación de aplicaciones, ofrecen una nueva función muy específica como, por ejemplo, los complementos que nos permiten ver la cuenta de Facebook en Google+, o nuestro estado de Tuenti en Twitter.

Funcionamiento de los sitios web de redes sociales.

Las redes sociales poseen unas propiedades similares en cuanto a funciones y utilidad. Las relaciones que se crean y mantienen a través de ellas se desarrollan mediante las posibilidades de ejecución que instaura el sitio web, determinadas, a su vez, por la interfaz de usuario de la que dispone. La interacción está mediatizada, y la comunicación se adapta a la articulación que define el servicio. Las posibilidades de actividad son las mismas para todos los usuarios, por ejemplo, cada uno de ellos puede agregar los contactos que desee a su lista, pero todos tienen un límite establecido. Las redes sociales permiten a sus miembros mostrar preferencias, fotografías, vídeos o estados, pero supeditados a las condiciones de uso y funciones de la red social. De igual manera, las opciones de configuración de cuenta y privacidad proporcionan a los usuarios alternativas de búsqueda de amigos, conexión con otros miembros y visibilidad personal, personalizando así su implicación en la red, aunque, igualmente, dentro de unas condiciones predeterminadas.

El funcionamiento de las redes sociales se establece mediante las acciones de los usuarios, que interactúan de manera multidireccional a través de la misma. Con el

registro y la creación de una cuenta, el usuario personaliza un perfil, y envía solicitudes a otros individuos de la red para establecer una conexión a través de ella. Los usuarios que aceptan la solicitud se convierten en miembros de la lista de contactos que conforma su red social, y viceversa. Una vez establecido el vínculo on-line, los usuarios pueden relacionarse compartiendo contenidos e información en general. Las prácticas sociales se establecen mediante las actividades propuestas por el servicio que, habitualmente, son:

- Compartir contenido como fotografías, vídeos, páginas web, textos, música o noticias.
- Enviar mensajes privados a otros usuarios.
- Participar en juegos sociales que ofrece el servicio.
- Comentar el contenido compartido por otros usuarios.
- Publicar eventos para anunciar acontecimientos a su red de contactos.
- Hablar en tiempo real con uno o más usuarios mediante chat o sistemas de conversión grupal.
- Crear grupos exclusivos para determinados contactos.
- Publicar comentarios en el perfil o espacio personal de otros usuarios.

Estas acciones representan y visibilizan las relaciones de los usuarios en las redes sociales. Junto a las opciones de configuración de cuenta y privacidad, establecen el funcionamiento habitual en los servicios de red social.

Plataformas para crear redes sociales.

Como se ha visto hasta ahora, existen muchos sitios de redes sociales que nos permiten relacionarnos y compartir información con los demás. Pero en ocasiones, sobre todo en la práctica docente, necesitamos más privacidad. Muchas redes sociales permiten crear grupos que funcionan, en sí mismos, como una red social dentro de ella, incluso podemos elegir opciones de páginas o grupos ocultos. Pero para ello, hay que pertenecer a esa red y compartir nuestros datos. No necesitan instalación ni mantenimiento, pero tampoco nos dan la posibilidad de personalizar y administrar nuestras redes. Con las plataformas para crear redes sociales sí tenemos esa opción, y podemos proteger toda la información que queramos

compartir, lo que es altamente recomendable para el trabajo educativo. Entre las alternativas, también hay sitios para crear blog o web con funciones de red social.

Sitios web para crear redes sociales.

Estos sitios permiten al usuario crear sus propias redes sociales de forma rápida, y mediante unos pasos sencillos. Las opciones que existen actualmente ofrecen una alta funcionalidad sin necesidad de conocimientos expertos. Podemos compartir archivos a través de su servicio de almacenamiento en línea, y relacionarnos con las personas que consideremos en un entorno cerrado y a salvo de intromisiones o posibles fugas.

Redes Sociales.

Las redes sociales se han convertido, en pocos años, en un fenómeno global, se expanden como sistemas abiertos en constante construcción de sí mismos, al igual que las personas que las utilizan. El presente monográfico trata de mostrar una visión completa y útil de las redes sociales.

Definición de redes sociales.

Una red social es una página web en la que los internautas intercambian información personal y contenidos multimedia de modo que crean una comunidad de amigos virtual interactiva.

El concepto de red social ha adquirido una importancia notable en los últimos años. Se ha convertido en una expresión del lenguaje común que asociamos a nombres como Facebook o Twitter. Pero su significado es mucho más amplio y complejo. Las redes sociales son, desde hace décadas, objeto de estudio de numerosas disciplinas. Alrededor de ellas se han generado teorías de diverso tipo que tratan de explicar su funcionamiento y han servido, además, de base para su desarrollo virtual. Con la llegada de la Web 2.0, las redes sociales en Internet ocupan un lugar relevante en el campo de las relaciones personales y son, asimismo, paradigma de las posibilidades que nos ofrece esta nueva forma de

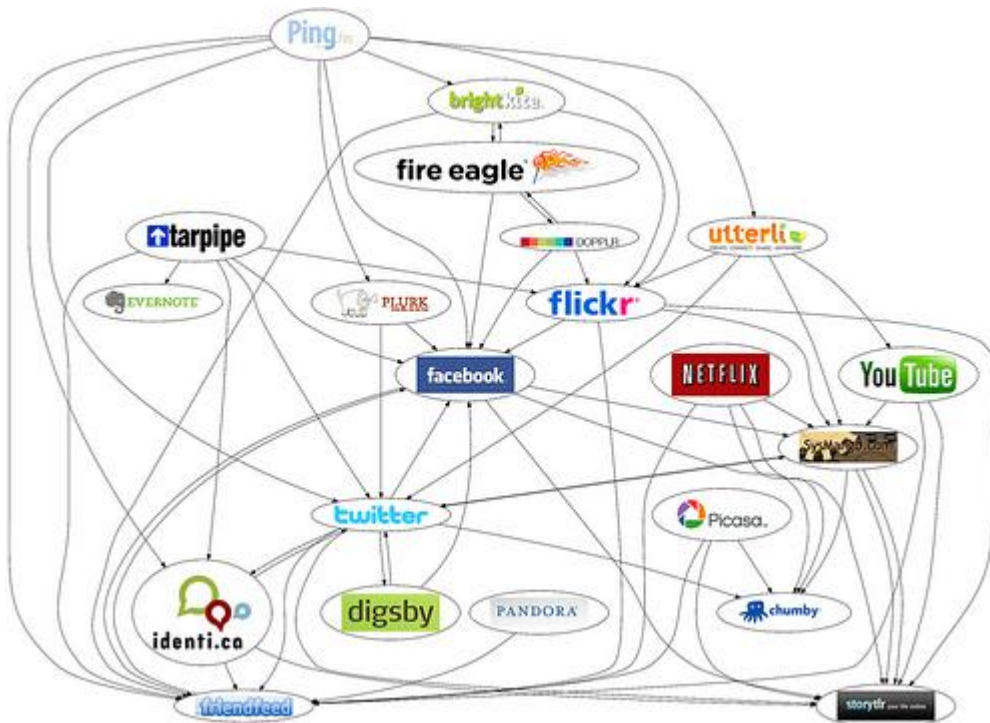
usar y entender Internet. Vamos a definir las redes sociales teniendo en cuenta todos estos matices con el fin de entenderlas mejor como fenómeno y herramienta.

En sentido amplio, una red social es una estructura social formada por personas o entidades conectadas y unidas entre sí por algún tipo de relación o interés común. El término se atribuye a los antropólogos británicos Alfred Radcliffe-Brown y Jhon Barnes. Las redes sociales son parte de nuestra vida, son la forma en la que se estructuran las relaciones personales, estamos conectados mucho antes de tener conexión a Internet. En antropología y sociología, las redes sociales han sido materia de estudio en diferentes campos, desde el análisis de las relaciones de parentesco en grupos pequeños hasta las nuevas investigaciones sobre diásporas de inmigrantes en entornos multisituados. Pero el análisis de las redes sociales también ha sido llevado a cabo por otras especialidades que no pertenecen a las ciencias sociales. Por ejemplo, en matemáticas y ciencias de la computación, la teoría de grafos representa las redes sociales mediante nodos conectados por aristas, donde los nodos serían los individuos y las aristas las relaciones que les unen. Todo ello conforma un grafo, una estructura de datos que permite describir las propiedades de una red social. A través de esta teoría, se pueden analizar las redes sociales existentes entre los empleados de una empresa y, de igual manera, entre los amigos de Facebook.

Clasificación de redes sociales.

Teniendo en cuenta la dimensión social de las redes, la primera clasificación que podríamos hacer sería distinguir entre: redes sociales off-line o analógicas, sin la intermediación de un aparato o sistema electrónico; redes sociales on-line o digitales, a través de medios electrónicos; y redes sociales mixtas, mezcla de los dos tipos anteriores. Dejando claro esto, vamos a centrarnos en las redes sociales on-line. Su tipología se ha planteado desde muchos puntos de vista, la propuesta más extendida es la que parte de la clasificación de los portales de Internet, diferenciando entre horizontales o generales y verticales o especializadas. Pero, como hemos visto, las redes sociales son un tema complejo, por lo que dentro de

la categoría vertical vamos a utilizar una clasificación más completa, de ordenación múltiple.



Redes sociales horizontales.

Las redes sociales horizontales no tienen una temática definida, están dirigidas a un público genérico, y se centran en los contactos. La motivación de los usuarios al acceder a ellas es la interrelación general, sin un propósito concreto. Su función principal es la de relacionar personas a través de las herramientas que ofrecen, y todas comparten las mismas características: crear un perfil, compartir contenidos y generar listas de contactos. Algunas de ellas son:

- **Facebook.** Red social gratuita creada por Mark Zuckerberg. Se desarrolló, inicialmente, como una red para estudiantes de la Universidad Harvard, pero desde hace unos años está abierta a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Permite crear grupos y páginas, enviar

regalos, y participar en juegos sociales. Es una de las más populares en España, especialmente entre los mayores de 25 años.

- **Hi5.** Lanzada en 2003 y fundada por RamuYalamanchi, está enfocada al público más joven por su evolución hacia desarrolladores de juegos sociales. La mayoría de sus usuarios son de América Latina.
- **MySpace.** Incluye blogs y espacios de entretenimiento social que permiten conocer el trabajo de otros usuarios, escuchar música y ver vídeos. Es muy utilizada por grupos musicales para compartir sus proyectos y crear grupos de seguidores.
- **Orkut.** Red social y comunidad virtual gestionada por Google, y lanzada en enero del 2004. Está diseñada para mantener relaciones, pero también para hacer nuevos amigos, contactos comerciales o relaciones más íntimas. Es una red muy popular en India y Brasil.
- **Sonico.** Orientada al público latinoamericano, y muy centrada en los juegos sociales con opciones de juegos multijugador.
- **Tuenti.** Red social española dirigida a la población joven. Se denomina a sí misma como una plataforma social de comunicación. Esta compañía española, inaugurada en noviembre de 2006, cuenta con más de 13 millones de usuarios. A parte de las posibilidades comunes, dispone de Tuenti Sitios, Tuenti Páginas y Tuenti Juegos. Esta red es la más utilizada entre los menores de 25 años de nuestro país.
- **Bebo.** Esta red social, fundada en 2004, tiene por nombre el acrónimo de "Blog Early, Blog Often". Una de sus particularidades es que permite crear tres tipos de perfiles: públicos, privados y totalmente privados, lo que la convierte en una opción de alta privacidad.
- **Netlog.** Su público objetivo es la juventud europea y de América Latina. Es de origen Belga y fue fundada en julio del 2003 por Lorenz Bogaert y ToonCoppens. Tiene más de 90 millones de usuarios registrados en 25 idiomas diferentes. Permite crear un espacio web propio y personalizarlo.
- **Google+.** La red social de Google tiene unas características comunes a las demás. Para registrarse es necesario disponer de una cuenta Gmail. Es

una de las más importantes en España por número de usuarios. Una de sus ventajas son las videoconferencias, que permiten conversaciones con hasta nueve usuarios simultáneamente.

- **Badoo.** Fundada en 2006, ha tenido una enorme repercusión en los medios de comunicación por su crecimiento y perspectivas de futuro, 150.000 nuevas personas se registran cada día. Opera en 180 países con mayor actividad en América Latina, España, Italia y Francia. También ha sido criticada por su mala protección de la privacidad.

Redes sociales verticales.

Dentro de las redes sociales hay una tendencia hacia la especialización. Aunque las redes sociales verticales ganan diariamente miles de usuarios, otras tantas especializadas se crean para dar cabida a los gustos e intereses de las personas que buscan un espacio de intercambio común. Como veremos más adelante, la posibilidad que ofrecen ciertas plataformas de crear una red social propia y personalizada produce redes sociales de todo tipo, específicas para los intereses de sus usuarios. Por otro lado, las grandes compañías de Internet aspiran a competir con las redes más importantes que se reparten el grueso de usuarios de red social, ofreciendo actividades, contenidos o temas concretos. La clasificación que presentamos a continuación permite ordenar la diversidad que ha generado la explosión de redes sociales especializadas de los últimos años. En el primer apartado, las organizaremos por temática. Teniendo en cuenta que hablamos de redes sociales especializadas, su taxonomía podría ser tan variopinta como los asuntos que tratan. Cualquier red social, centrada en un tema concreto, daría lugar a una nueva categoría, por ello vamos a enumerar algunas de las temáticas más populares y prolíficas. En el segundo apartado, hablaremos de las redes sociales en relación a su actividad, referente a las funciones y posibilidades de interacción que ofrecen los servicios. Por último, exponemos una clasificación según el contenido compartido a través de ellas, puesto que éste es su cometido principal mediante el que se establecen las relaciones entre usuarios.

Por temática

- **Profesionales.** Se presentan como redes profesionales enfocadas en los negocios y actividades comerciales. Su actividad permite compartir experiencias, y relacionar grupos, empresas y usuarios interesados en la colaboración laboral. Los usuarios detallan en los perfiles su ocupación, las empresas en las que han trabajado o el currículum académico. Las más importantes son: Xing, LinkedIn, y Viadeo, que engloban todo tipo de profesiones, pero también existen otras específicas de un sector como HR.com, para los profesionales de recursos humanos, o ResearchGate, para investigadores científicos.
- **Identidad cultural.** En los últimos años, debido al poder de la globalización, se aprecia un incremento de referencia al origen por parte de muchos grupos que crean sus propias redes para mantener la identidad. Ejemplos de esto son: Spaniards, la comunidad de españoles en el mundo; y Asianave, red social para los asiático-americanos.
- **Aficiones.** Estas redes sociales están dirigidas a los amantes de alguna actividad de ocio y tiempo libre. Encontramos redes tan dispares como los pasatiempos que recogen, por ejemplo: Bloosee, sobre actividades y deportes en los océanos; Ravelry, para aficionados al punto y el ganchillo; Athlinks, centrada en natación y atletismo; Dogster, para apasionados de los perros; o Moterus, relacionada con las actividades y el estilo de vida de motoristas y moteros.
- **Movimientos sociales.** Se desarrollan en torno a una preocupación social. Algunas son: WiserEarth, para la justicia social y la sostenibilidad; SocialVibe, conecta consumidores con organizaciones benéficas; o Care2, para personas interesadas en el estilo de vida ecológico y el activismo social.
- **Viajes.** Con la facilidad para viajar y el desarrollo de los viajes 2.0, estas redes sociales han ganado terreno a las tradicionales guías de viajes a la hora de preparar una escapada. Conectan viajeros que comparten sus experiencias por todo el mundo.

Podemos visitar: WAYN, TravBuddy, Travellerspoint, Minube o Exploroo.

- **Otras temáticas.** Encontramos, por ejemplo, redes sociales especializadas en el aprendizaje de idiomas, como Busuu; plataformas para talentos artísticos, como Taltopia; o sobre compras, como Shoomo.

Por actividad

- **Microblogging.** Estas redes sociales ofrecen un servicio de envío y publicación de mensajes breves de texto. También permiten seguir a otros usuarios, aunque esto no establece necesariamente una relación recíproca, como los seguidores o *followers* de los famosos en Twitter. Dentro de esta categoría están: Twitter, Muugoo, Plurk, Identica, Tumblr, Woxie o Metaki.
- **Juegos.** En estas plataformas se congregan usuarios para jugar y relacionarse con otras personas mediante los servicios que ofrecen. A pesar de que muchos creen que son, simplemente, sitios web de juegos virtuales, las redes sociales que se crean en torno a ellos establecen interacciones tan potentes que, incluso, muchos expertos de las ciencias sociales han estudiado el comportamiento de los colectivos y usuarios dentro de ellos. AlgunassonFriendster, Foursquare, Second Life, Haboo, Wipley, Nosplay o World of Warcraft.
- **Marcadores sociales.** La actividad principal de los usuarios de marcadores sociales es almacenar y clasificar enlaces para ser compartidos con otros y, así mismo, conocer sus listas de recursos. Estos servicios ofrecen la posibilidad de comentar y votar los contenidos de los miembros, enviar mensajes y crear grupos. Los más populares son: Delicious, Digg y Diigo.
- **Compartir objetos.** Dentro de estas redes sus miembros comparten contenidos diversos como vídeos, fotografías o noticias, y mediante esta colaboración se establecen las relaciones que tampoco tienen que ser mutuas de forma obligatoria. Hablamos de ellas con más detalle en el siguiente apartado.

Por contenido compartido

- **Fotos.** Estos servicios ofrecen la posibilidad de almacenar, ordenar, buscar y compartir fotografías. Las más importantes en número de usuarios son: Flickr, Fotolog, Pinterest y Panoramio.
- **Música.** Especializadas en escuchar, clasificar y compartir música, permiten crear listas de contactos y conocer, en tiempo real, las preferencias musicales de otros miembros. Ejemplos de estas redes sociales son: Last.fm, Blip.fm o Grooveshark.
- **Vídeos.** Los sitios web de almacenamiento de vídeos se han popularizado de tal manera que en los últimos años incorporan la creación de perfiles y listas de amigos para la participación colectiva mediante los recursos de los usuarios, y los gustos sobre los mismos. Algunos son: Youtube, Vimeo, Dailymotion, Pinterest y Flickr.
- **Documentos.** Por la red navegan documentos de todo tipo en formatos diversos, en estas redes sociales podemos encontrar, publicar y compartir los textos definidos por nuestras preferencias de una manera fácil y accesible. Su mayor exponente es Scribd.
- **Presentaciones.** Al igual que ocurre con los documentos, el trabajo colaborativo y la participación marcan estas redes sociales que ofrecen a los usuarios la posibilidad de clasificar, y compartir sus presentaciones profesionales, personales o académicas. Las más conocidas son: SlideShare y Slideboom.
- **Noticias.** Los servicios centrados en compartir noticias y actualizaciones, generalmente, son agregadores en tiempo real que permiten al usuario ver en un único sitio la información que más le interesa, y mediante ella relacionarse estableciendo hilos de conversación con otros miembros. Algunos de ellos son: Menéame, Aupatu, Digg y Friendfeed
- **Lectura.** Estas redes sociales no sólo comparten opiniones sobre libros o lecturas, sino que además pueden clasificar sus preferencias literarias y crear una biblioteca virtual de referencias. Ejemplos de esta categoría son: Anobii: es una red social dirigida a los lectores que fue creada en

2006 por una empresa privada propiedad de Greg Sung. En 2010 fue adquirida por una nueva empresa respaldada por HMV Group, HarperCollins, Penguin y Random House, con sede en Hong Kong, Librarything: es un sitio web en forma de comunidad virtual de catalogación creado para la catalogación compartida, una especie de experimento social para compartir catálogos, comentarios y valoraciones de libros., Entreactores: es una red social de recomendación de libros que desde un comienzo cuenta con 8.000 usuarios registrados y recomendaciones de todo tipo de libros realizadas por los propios lectores, weRead: comunidad que aprecian la lectura y hacer amigos que comparte tanto la lectura como las redes sociales y Wattpad: es una comunidad en línea en torno a temas de escritura y narración. Los usuarios pueden publicar artículos, relatos y poemas sobre cualquier cosa, ya sea en línea o a través de la aplicación.

Diccionario Básico de las redes sociales.

La transformación de los medios y recursos que utilizamos para la comunicación desarrolla una terminología propia, que se integra dentro del vocabulario habitual de los hablantes. El lenguaje, dinámico y cambiante, adquiere léxico de otros idiomas y crea nuevos significados de sus propios términos para dar cabida a las modernas formas de interacción. A continuación, mostramos las palabras más relevantes en el tema de redes sociales con interés para su comprensión y uso.

- **Usuario.** Persona o entidad que utiliza y forma parte de una red social. El usuario puede acceder a ella con su propio nombre o mediante un alias, aunque con la revolución de la Web 2.0 se aprecia un cambio en el que los usuarios se identifican con nombres reales. En la red social de microblogging Twitter, la cuenta y perfil adoptan el nombre real, pero sus miembros identifican sus actividades en la red mediante un nombre de usuario que puede ser diferente, similar o idéntico a su nombre real, y que, además, añade delante de éste el símbolo @. Por ejemplo, la red

social docente Internet en el aula tiene como nombre de usuario en Twitter @rediaula, y Educación INTEF el nombre @educacion_intef.

- **Perfil.** Datos personales y rasgos propios que caracterizan a un usuario dentro de una red social, como su nombre, fotografía, lugar de residencia o preferencias. El perfil representa su identidad virtual.
- **Post.** Entrada, mensaje o publicación en una red social que puede consistir en un texto, opinión, comentario, enlace o archivo compartido.
- **Muro.** Espacio del usuario de una red social que comparte con el resto de sus contactos, donde estos pueden publicar sus comentarios u opiniones.
- **Comunidad virtual.** Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes, cuyas relaciones e interacciones tienen lugar en un espacio virtual, no físico o real, como Internet.
- **Cuenta.** Conjunto de información que permite el acceso a una red social a través de la identificación de usuario. La cuenta se crea con un nombre de usuario y contraseña, en algunos casos, a través de una cuenta de correo electrónico.
- **Estado.** Información de la situación, circunstancia o disposición del usuario de una red social. Esta información puede ser compartida por el propio usuario, o por la plataforma de comunicación de manera automática, indicando su disponibilidad o actividad en ese momento.
- **Grupo.** Servicio que proporcionan las redes sociales para la configuración de colectivos de usuarios con un interés u objetivo común. Los grupos permiten crear espacios donde los miembros pueden compartir información y contenidos de forma privada o abierta.
- **Evento.** Acontecimiento creado como una publicación o mensaje que se anuncia a otros usuarios de la red social para que participen del mismo.
- **Solicitud de amistad.** Mensaje enviado a otro usuario como petición para pertenecer a su lista de contactos, y viceversa. Una vez recibida la solicitud, el usuario puede aceptar y agregar un nuevo contacto para compartir con él su contenido e información.

- **Tweet.** Mensaje o publicación de 140 caracteres que se escribe y envía a los usuarios seguidores mediante la red social de microblogging Twitter. También existe el Retweet (RT) que es, sencillamente, el reenvío de un tweet.
- **Seguidor.** Llamado *follower* en la terminología de Twitter. Usuario de esta red social que se suscribe a los mensajes o publicaciones (tweets) de otros usuarios, bien por admiración, como en el caso de los seguidores de deportistas o cantantes; por simpatizar con sus ideas; por mantenerse informado de sus actividades en Twitter; o, simplemente, por amistad. Este seguimiento o suscripción no es necesariamente recíproco.
- **Hashtag.** Etiqueta de Twitter para clasificar las publicaciones o mensajes (tweets) por temas específicos. Se representa mediante una almohadilla (#) delante de la palabra o palabras clave del tema dentro del cual se etiqueta el mensaje, con la finalidad de seguir, buscar y encontrar más fácilmente los temas interesantes para el usuario. Por ejemplo, #Educación o #TIC, para los mensajes que se etiquetan en estos temas.
- **Trendingtopic.** Tema popular en un momento determinado, en relación al número de publicaciones o mensajes (tweets) que se hacen sobre él en Twitter.
- **On-line.** Expresión inglesa que se traduce por las locuciones en línea o a través de Internet.
- **Web 2.0.** Conjunto de características, formas de uso y aplicaciones web que dan lugar, mediante cambios acumulativos en los desarrolladores de software y usuarios, a una transformación sustancial de Internet. El término se asocia a Tim O'Reilly debido a su promoción y divulgación en la conferencia O'Reilly Media sobre Web 2.0 de 2004.

Características de las redes sociales.

1. **Mantenerte conectado:** Las redes sociales son una excelente forma de mantenerte conectado con tus viejos amigos, amigos que no viven cerca de donde tú estás y hasta con los mismos amigos de tu salón. En un futuro agradecerás que una plataforma en línea aún te mantenga en contacto con ellos.
2. **Comunicación:** Todo el mundo tiene la posibilidad de estar conectado siempre con la personas, y estar pendiente de todo lo que realizan en su biografía.
3. **Actualizado:** Algunos sitios de redes sociales están constantemente ofreciendo noticias relevantes y de última hora. Ya sea en Facebook o Twitter, siempre depende de las personas y cuentas a las que sigues pero por lo general, una noticia importante siempre se hará viral en tan solo unos minutos hasta que todo el mundo esté hablando de esta misma. Pero, aunque no sea una noticia importante, redes como Twitter te pueden ayudar a mantener actualizado en cuanto a las noticias más importantes.
4. **Conexión personal:** Teniendo un perfil de redes sociales te permite mantenerte informado con sucesos recientes que le han pasado a la gente de tu red o que te rodea. Te ayuda si tienes algo que discutir o aclarar con tus compañeros de trabajo y amigos. También puede servir como un medio de comunicación con un profesor o jefe de trabajo y tener cierta comunicación con ellos para felicitarlos por algún logro que hayan tenido o simplemente tener una pequeña conversación, lo cual te ayudará mucho a tu imagen personal.
5. **Amigos con mismos intereses:** Varios sitios de redes sociales están centrados en conectar a las personas mediante sus similitudes en gustos y temas de interés. Por ejemplo, Flickr es una red social que permite a los usuarios subir y compartir fotografías. Crear un perfil en este tipo de plataformas es una buena forma de crear nuevas conexiones. Por supuesto, en estos tiempos tenemos que ser precavidos al conocer nuevas personas y hacer un buen uso de las redes sociales.

6. Redes: En el mundo actual, no se trata sobre lo que sabes sino a quién conoces. Tener un perfil en redes sociales te permite hacer y mantener conexiones de negocios. Claro que no será nada formal ni tendrás una junta de negocios para tomar una decisión importante, pero es una excelente manera de mantenerte en contacto con ellos.

7. Publicidad gratuita: Las redes sociales permiten a los usuarios a postear cualquier cosa en el mundo virtual y puede ser visto por cualquiera. Tener un perfil te ofrece tener cierta exposición y más oportunidades de hacer marketing a tu trabajo y a ti mismo. Realiza un personal branding.

8. Expresión creativa: El internet ofrece una plataforma libre y virtual para que absolutamente todos los usuarios. Expresar todas tus ideas, tu sentir sobre algo, tu opinión sobre una noticia, absolutamente todo contará para que vayas formando esa imagen tuya en redes sociales y la gente te reconozca por lo que sabes, por lo que dices y por tu creatividad. Recuerda que si quieres a muchos seguidores, te los tienes que ganar y les tienes que agradar.

9. Experiencia global: El Internet ha disminuido de manera masiva el tamaño del mundo. Esto ha hecho que el flujo de ideas e información sea un proceso más fácil. Con un perfil en redes sociales, puedes estar adelante, tomar ventaja y tener cierta influencia en el próximo “global trend”.

10. Un impacto positivo: Las redes sociales permiten a los usuarios juntarse y crear alianzas muy fuertes para luchar por cierta causa. Esto ya no es un mito o una mentira, es una realidad. Hemos sido testigos de una revolución que cambió por completo la historia de un país como Egipto gracias a un movimiento que comenzó en estos medios digitales. Hoy en día, en España está sucediendo lo mismo. Usa las redes sociales con responsabilidad y créate fama.

El uso del lenguaje en las redes sociales.

El uso del lenguaje en las redes sociales está muy descuidado sobre todo por la población más joven o los adolescentes. El motivo puede derivar de que los jóvenes las conciben como herramientas de comunicación informal con sus amigos o personas más cercanas.

Se muestra un ejemplo:

“aii :/ pro bno, así toca :/ y d todas formas, yo creo q al mnos a mí m tenían q cambiar d sección =(“

Traducción: “Ay pero bueno, así toca, y de todas formas, yo creo que al menos a mí me tenían que cambiar de sección”.

Los dos puntos y la barra significan una “carita de desaprobación”; el signo de igual y el paréntesis significan una “carita de tristeza”.

Si en la vida normal de cualquier persona el uso del lenguaje es muy importante, tan importante o más lo es en las redes sociales, teniendo en cuenta su poder de difusión.

Hoy en día se tiene que tener en cuenta además, que la expansión del uso de redes sociales ha llegado al ámbito de la contratación laboral. La mayoría de los departamentos de Recursos Humanos de las empresas visitan los perfiles sociales de posibles candidatos para llegar a conocerles mejor antes de una entrevista.

Se debería de hacernos estas preguntas; ¿Qué imagen mostramos a través del lenguaje utilizado de nosotros mismos o de nuestras marcas en redes sociales? ¿Qué reputación online estoy generando?

Las redes sociales también modifican el lenguaje.

Estos medios informales permiten ciertas libertades con las reglas ortográficas y esto empobrece el lenguaje y la comunicación.

Facebook y Twitter tienen usuarios que reinventan el idioma y les dan giros a las expresiones.

No hay duda de la influencia de estas plataformas en el mundo actual, pues, según el estudio realizado Facebook es la más consultada, con un billón de visitantes mensuales y 880 millones de visitantes únicos. Twitter, por su parte, cuenta con 5.900 millones de visitas al mes. Si a eso se le agrega que el 57 por ciento de los usuarios de Facebook dice hablar más a menudo con otras personas por esta red que en la vida real, expresarse rápidamente se vuelve determinante.

Lenguaje Xat: comunicación simplificada pero eficaz.

Por la exigencia de inmediatez, rapidez y su límite de espacio, la comunicación escrita en las redes sociales y en los mensajes de texto ha propiciado el surgimiento de un nuevo lenguaje, generando un tema de controversia: el mencionado lenguaje “xat” (reducción de “chat” por el acortamiento de palabras en este lenguaje) a como le dicen a producido comentarios entorno a su uso ya que existen personas que lo aceptan y otras que no.

Este acortamiento de palabras que se hace en los SMS es producto de ese mundo (tecnológico), porque los jóvenes están desconociendo un medio de comunicación pesado, lento, lleno de reglas, trampas, trucos, y lo que ellos quieren es comunicarse con rapidez. Hoy en día existe una segunda alfabetización vinculada al surgimiento de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías. Lo que sugiere que estamos ante el surgimiento de un nuevo lenguaje.

La comunicación del milenio: Ciberlenguaje

Ciberlenguaje

El ciberlenguaje es una forma de escribir ya sea en internet o por medio de celular, donde se utilizan: fusión de palabras, abreviaturas (no las estipuladas en el idioma español), signos de puntuación para representar emoticonos, Simone (2002) los llama “íconos de las emociones” Se busca la sencillez, rapidez y originalidad en los mensajes, no tiene reglas, ni un orden estructurado.

Fonemas

Se dice que se hace uso de los fonemas, porque cada letra tiene un fonema (sonido), sin embargo, en el ciberlenguaje se trata de aprovechar el efecto de nombramiento oral de las letras como “permítame” = prmitm, en este caso es la letra p=pe, m=me y t=te, así se realiza con las letras que se prestan para este fenómeno.

Emoticonos

las aplicaciones para conversaciones por Internet, muchas veces ya insertan los emoticonos automáticamente, en el caso de SMS o el acrónimo de Short Message System, se utilizan signos de puntuación o símbolos, para formarlos. Como se ha mencionado este lenguaje no es estandarizado, existe un gran número de emoticonos y se incrementan según la habilidad, creatividad e innovación de los jóvenes.

Combinación de palabras

La fusión de palabras con palabras o abreviaciones por ejemplo: por favor = xfavor. La letra “x” representa la expresión por. O bien mezcla de letras con números salud2=saludos. Expresiones en el idioma inglés o uso de siglas (ya sea en inglés o en español) por ejemplo: OMG= Oh My Good o TQM= te quiero mucho, y así pueden continuar diversas combinaciones, ello con cuantos elementos del idioma se permita, símbolos, letras números, etc. Cabe destacar que ninguno de los cibernautas o usuarios de Internet, que utilizan el ciberlenguaje

ha tomado algún curso para aprenderlo, simplemente se han apropiado de él gracias al acceso a los medios como: Internet, computadora y celular.

Ciberlenguaje. El nuevo lenguaje de los jóvenes

La mayoría de los jóvenes de hoy en día tienen acceso a las redes sociales en internet y de su uso han hecho un hábito, la recurrencia que tienen estos sitios web las han convertido en uno de los principales medios de comunicación gracias a la accesibilidad que ofrecen, una facilidad de uso que ha propiciado que los jóvenes improvisen el lenguaje escrito con el fin de hacer menos extensas sus expresiones y como parte de un sentido de pertenencia para identificarse con los demás, esto es el llamado Ciberlenguaje.

GRAMÁTICA.

La **gramática** es el estudio de las reglas y principios que gobiernan el uso de las lenguas y la organización de las palabras dentro de unas oraciones y otro tipo de constituyentes sintácticos. También se denomina así al conjunto de reglas y principios que gobiernan el uso de una lengua concreta determinada; así, cada lengua tiene su propia gramática.

Etimología

El término *gramática* deriva del griego (*grammatikḗ tékhne*), donde *tékhne* significaba «arte» o «técnica» y *grammatikḗ*, derivado de γράμμα (*grámma*, «letra»), significaba «de las letras». Para los griegos antiguos, este «arte de las letras» abarcaba todos los aspectos del discurso: ortografía, sintaxis, interpretación de los textos e incluso la crítica literaria; es decir, englobaba buena parte de lo que hoy diferenciamos como filología, como gramática y como retórica.

Fue Dionisio de Tracia, en su *Tékhne Grammatiké* (siglo I a. C.), el que estableció una terminología que heredarían las gramáticas occidentales posteriores, a partir de las latinas. Los romanos antiguos, con Elio Donato a la cabeza, crearon el término *litteratura* (de *littera*, «letra») que reservaron para la parte histórica e

interpretativa, mientras que conservaron el helenismo *grammatica* para el conjunto de normas y reglas.

Historia de la teoría gramatical.

La teoría gramatical ha evolucionado a través del uso y la división de las poblaciones humanas y las reglas sobre el uso del lenguaje tendieron a aparecer con el advenimiento de la escritura. La gramática más antigua que se conoce es el *Astadhiaia*, un estudio sobre el sánscrito, escrito por Pánini, en la Antigua India, hacia el año 480 a. C. Aunque Sócrates, Aristóteles y otros sabios de la antigüedad disertaron sobre la gramática, el primer tratado completo de gramática griega fue el que compuso Crates de Malos (siglo II a. C.). Por otra parte la *Ars Grammatica* de Elio Donato (s. IV) dominó los estudios gramaticales durante la Edad Media.

La gramática formal es una codificación del uso desarrollada basándose en la observación. Al establecerse y desarrollarse las reglas, pudo aparecer el concepto prescriptivo, que a menudo creó una brecha entre el uso contemporáneo y lo aceptado como correcto. Los lingüistas consideran normalmente que la gramática prescriptiva no tiene justificación alguna más allá del gusto estético de sus autores. De cualquier forma, las prescripciones permiten a la sociolingüística explicar las razones por las que un determinado grupo social utiliza construcciones diferenciales.

El estudio formal de la gramática es una parte importante de la educación desde la edad temprana hasta el aprendizaje avanzado, aunque las reglas que se enseñan en las escuelas no constituyen una gramática en el sentido en que los lingüistas utilizan el término, ya que son prescriptivas antes que descriptivas.

Los lenguajes contruidos son muy comunes en la actualidad. Muchos —como el esperanto— fueron diseñados para ayudar en la comunicación humana, altamente compatible con lenguajes artificiales. También se han creado lenguajes como

parte de un mundo de ficción (como el klingon y el quenya), y cada uno de ellos tiene su propia gramática.

SEMÁNTICA.

El término **semántica** (del griego *semantikos*, "lo que tiene significado") se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación de signos lingüísticos como símbolos, palabras, expresiones o representaciones formales. En principio cualquier medio de expresión (lenguaje formal o natural) admite una correspondencia entre expresiones de símbolos o palabras y situaciones o conjuntos de cosas que se encuentran en el mundo físico o abstracto que puede ser descrito por dicho medio de expresión.

La semántica puede estudiarse desde diferentes puntos de vista:

- **Semántica lingüística**, trata de la codificación y decodificación de los contenidos semánticos en las estructuras lingüísticas.
- **Semántica lógica**, desarrolla una serie de problemas lógicos de significación, estudia la relación entre el signo lingüístico y la realidad. Las condiciones necesarias para que un signo pueda aplicarse a un objeto, y las reglas que aseguran una significación exacta.
- **Semántica en ciencias cognitivas**, intenta explicar por qué nos comunicamos, y cuál es el mecanismo psíquico que se establece entre hablante y oyente durante este proceso.

Semántica lingüística.

La lingüística es la disciplina donde originalmente se introdujo el concepto de semántica. La semántica lingüística es el estudio del significado de las palabras del lenguaje. La semántica lingüística contrasta con otros dos aspectos que intervienen en una expresión con significado: la sintaxis y la pragmática.

La semántica es el estudio del significado atribuible a expresiones sintácticamente bien formadas. La sintaxis estudia solo las reglas y principios sobre cómo construir

expresiones interpretables semánticamente a partir de expresiones más simples, pero en sí misma no permite atribuir significados. La semántica examina el modo en que los significados se atribuían a las palabras, sus modificaciones a través del tiempo y aún sus cambios por nuevos significados. La lexicografía es otra parte de la semántica que trata de describir el significado de las palabras de un idioma en un momento dado, y suele exhibir su resultado en la confección de diccionarios.

Por otro lado, la pragmática se refiere a cómo las circunstancias y el contexto ayudan a decidir entre alternativas de uso o interpretación; gracias a la pragmática el lenguaje puede ser usado con fines humorísticos o irónicos. Además la pragmática reduce la ambigüedad de las expresiones, seleccionando solo un conjunto adecuado de interpretaciones en un determinado contexto.

MORFOLOGÍA LINGÜÍSTICA.

La **morfología** (del griego *μορφ-* [*morf-*], 'forma', y *λογία* [*loguía*], 'tratado') es la rama de la lingüística que estudia la estructura interna de las palabras para delimitar, definir y clasificar sus unidades, las clases de palabras a las que da lugar (morfología flexiva) y la formación de nuevas palabras (morfología léxica). La palabra «morfología» fue introducida en el siglo XIX y originalmente trataba simplemente de la forma de las palabras, aunque en su acepción más moderna estudia fenómenos más complejos que la forma en sí.

La morfología como disciplina lingüística.

El término *morfología* proviene del griego *μορφ-*, *morph* ('forma') y *λογία* *logía* (tratado, ciencia); así, el todo significa literalmente 'ciencia (o estudio) de la forma'. En efecto, se habla de la *morfología de las plantas*, de la *morfología de los seres vivos*, de la *morfología del relieve terrestre*, etc.

En lingüística, este término adquiere un significado especializado: 'estudio de las formas de las palabras' y, por extensión, 'estudio de la palabra'. Esto se remonta a una tradición iniciada en los trabajos de Baudouin de Courtnay según la cual están

formadas por raíces y afijos que realizan la función del signo saussureano. Y aunque también se deba hablar en lingüística de la forma de los sintagmas y/o de las frases, el término *morfología* no se aplica a estos últimos; es la palabra, y solamente la palabra, lo que constituye el objeto de la morfología lingüística de acuerdo a un uso general.

La posición en la morfología gramatical es intermedia. Para la tradición estructuralista americana de Bloomfield, la morfología era esencial; en la tradición generativista chomskyana la sintaxis es central y la morfología o bien es relegada a la fonología o bien es ignorada como disciplina independiente. Esas posturas han hecho de la morfología lingüística un campo polémico y de difícil definición en la moderna teoría lingüística. Habitualmente se considera que los patrones morfológicos son el resultado de la gramaticalización y que, en cierto sentido eso es todo lo que hay en morfología. Por tanto, la búsqueda de universales morfológicos y el propio análisis morfológico no serían otra cosa que un estudio de los patrones de gramaticalización.

Distinción entre morfología y sintaxis

La gramática tradicional divide el estudio de todas las lenguas del mundo por convención, en dos secciones: morfología y sintaxis. La relación entre las dos es la siguiente:

La **morfología** explica la estructura interna de las palabras y el proceso de formación de palabras mientras que la **sintaxis** describe cómo las palabras se combinan para formar sintagmas, oraciones y frases.

Sin embargo, en el seno de la gramática generativa se ha sostenido que la morfología es insostenible como rama autónoma. En ocasiones hay alternancias morfológicas que están ocasionadas por restricciones fonológicas por lo que ciertos aspectos de la morfología tradicional caen dentro de la **morfofonémica**. Algunos otros procesos morfológicos no parecen fácilmente separables de la

sintaxis, por lo que su estudio recae en el estudio llamado **morfosintaxis**. Para algunos autores la morfología se restringe sólo al proceso de formación de palabras, dejando fuera los procesos morfofonémicos y morfosintácticos.

Grupos lingüísticos.

Lenguas monosilábicas. El primero de esos grupos incluye aquellas lenguas cuyas palabras están formadas por una sola sílaba. Estas lenguas como el chino.

Lenguas aglutinantes. El segundo grupo lo integran las lenguas cuyas palabras existen aisladas unas de otras pero, al formar una oración o una frase, se unen entre sí de tal manera que con dos, tres o cuatro vocablos, se forma una sola palabra en ocasiones muy larga, llamada frase o palabra oración según el caso.

Lenguas de flexión. El tercer grupo lingüístico está formado por aquellas lenguas que, como el griego antiguo , el latín y el español, sus palabras están estructuradas por raíces y morfemas, cosa que les permite flexionarse, razón por la cual estas se llama: lenguas de flexión o flexivas. Las lenguas de flexión se dividen en: lenguas analíticas y lenguas sintéticas, según relacionen sus palabras mediante partículas (preposiciones y artículos) o por medio de terminaciones.

Definición de morfema.

Lexemas (morfemas léxicos)

En todas las lenguas con independencia de procedimientos morfológicos que posea, se puede identificar en una palabra un morfo básico una secuencia de embargo, en lenguas con morfos que no son afijos, como las lenguas semíticas, los lexemas son "esqueletos" de dos o tres consonantes entre las cuales se insertan vocales. Estas vocales entran en forma de esquemas paradigmáticos y son un ejemplo de morfo discontinuo (en este tipo de lenguas los lexemas también son de hecho discontinuos, es decir, no forman una secuencia de fonemas consecutivos), lexemas forman la mayor parte del léxico de una lengua, su número es siempre muy superior al de gramemas, y en principio se considera una clase

abierta. Es decir, forman un conjunto susceptible de ser ampliada con nuevos préstamos léxicos u otros procedimientos creativos para designar nuevos conceptos o realidades.

Niñas lexema: *niñ*

utilizar lexema: *útil*

Gramemas (morfemas gramaticales)

Los *morfemas gramaticales* son las unidades que constituyen la parte variable de la palabra y son las responsables de expresar relaciones gramaticales y que no alteran el significado referencial básico de una palabra. Usualmente no son autónomos y su aparición no es facultativa sino que está sujeta a restricciones gramaticales. Estos morfemas expresan relaciones o accidentes gramaticales como:

- Número gramatical
- Género gramatical
- Caso gramatical
- Tiempo gramatical

Gramemas derivativos

También llamados **afijos**, son formantes facultativos mediante los cuales se forman significados composicionales y conceptos derivados del significado básico. Algunos ejemplos de esto:

Según su posición respecto al lexema, se distinguen tres tipos de morfemas gramaticales derivativos:

- **Sufijos**: van después del radical o lexema y antes de los morfemas dependientes gramaticales. Pueden cambiar la categoría gramatical de la

palabra o el género de los sustantivos y son tónicos, es decir, cargan con el acento de la palabra.

Repetible sufijo: *-ible*, transforma un verbo en adjetivo

tranquilamente sufijo: *-mente*, transforma un adjetivo en adverbio

Casón Sufijo: *-on*, transforma el género del sustantivo casa.

- **Prefijos:** preceden al radical o lexema. Son átonos y poseen significado. Si cargan con acento son en realidad prefijoides o prefijos cercanos a los lexemas.

infranqueable prefijo: *in-*, significado de negación o privación

monosilábico prefijoide: *mono-*, significado de único o uno solo

- **Interfijos:** son alargamientos morfológicos eufónicos que se colocan entre los prefijos y sufijos para evitar la cacofonía entre dos sonidos y las homonimias. Son átonos y no poseen significado. Muchos de ellos funcionaron también como sufijos pero quedaron sin significado perceptible. Estos interfijos no son equiparables a sufijos o prefijos y es importante no confundirlos con los infijos que aparecen en otras lenguas, los cuales sí son equiparables a los prefijos y sufijos derivativos.

LA MORFOSINTAXIS.

Es una parte de la lingüística que estudia, concretamente, el conjunto de las reglas y los elementos que hacen de la oración un elemento con sentido y carente de ambigüedad. Para ello, el análisis morfosintáctico se ocupa de marcar las relaciones gramaticales que se dan dentro de una oración, las relaciones de concordancia, las indexaciones y la estructura jerárquica de los principales constituyentes sintácticos.

De esta forma, para llevar a cabo el estudio morfosintáctico de una oración, lo que se hace es sumar a un estadio morfológico otro sintáctico. Es decir, primero analizamos las palabras, una por una, y establecemos su tipología y categorización: de esta forma tendremos sustantivos, verbos, determinantes, preposiciones, etc. Posteriormente, haremos un análisis de tipo sintáctico, lo que nos llevará a establecer la función de esas palabras y sus agrupaciones en sintagmas. Así obtendremos el núcleo de la oración, el sujeto y el predicado, los complementos, y las relaciones entre ellos.

Por ejemplo, en la oración “Juan compró un regalo para su madre”, primero haremos un análisis morfológico que nos dirá que *Juan* es un sustantivo, *compró* un verbo, etc. Cuando terminemos, veremos que *Juan* es el sujeto y el resto de la oración, un predicado cuyo núcleo es *compró*; y que la oración tiene dos complementos, uno directo (*un regalo*) y otro indirecto (*a su madre*).

El estudio morfosintáctico, como puede inferirse de su propio nombre, es una mezcla de estudio morfológico y estudio sintáctico. En realidad, la morfología y la sintaxis son las disciplinas que componen la morfosintaxis, si bien no son pocos los estudiosos de la lengua que consideran imposible estudiar una lengua, de forma aislada, desde la morfología o desde la sintaxis. Estos lingüistas afirman que ambas categorías están tan estrechamente ligadas que es del todo imposible separarlas, y que todo acercamiento a las relaciones gramaticales y constituyentes de cualquier lengua debería hacerse teniendo en cuenta ambas disciplinas; es decir, debería hacer desde la morfosintaxis.

La distinción es aún más complicada cuando el objeto de estudio es una lengua polisintética. En realidad, cuando nos acercamos a este tipo de lenguas es del todo imposible realizar una separación entre el ámbito de la sintaxis y el de la morfología, y esto es debido a que una oración puede llegar a estar formada por una sola palabra a la que posteriormente se van añadiendo toda una serie de morfemas. Así, es la morfosintaxis, y no la morfología ni la sintaxis por separado, la que otorga el sentido a estas oraciones.

SIGLACIÓN.

Una **sigla** es el resultado de un proceso de creación de una palabra a partir de cada grafema (letra) inicial de los términos principales de una expresión compleja, ejemplo de una sigla legítima es ONU (**O**rganización de las **N**aciones **U**nidas) porque se ha tomado la inicial de los tres términos principales (organización, naciones y unidas) y no de los secundarios (*de* y *las*); términos principales son sustantivos, adjetivos y verbos, mientras que secundarios son los morfemas independientes: determinantes, preposiciones y conjunciones.

Un ejemplo de **sigloide** que incorpora varios grafemas de un término es RENFE (o ReNFE), **Red Nacional de Ferrocarriles Españoles**. Un ejemplo de la incorporación de términos secundarios es PYME (o PyME), **pequeña y mediana empresa**.

A veces ciertas siglas llegan a convertirse en vocablos comunes. Así, OVNI dejó de ser solo una sigla de 'objeto volador no identificado' para transformarse en una palabra común con una grafía distinta: ovni. Del mismo modo, la sigla PYME y la abreviación SIDA (transformación de un acrónimo a partir de una sigla) se han convertido en palabras comunes y, por consiguiente, se escriben siguiendo las normas comunes: pyme y sida, respectivamente. Algunos ejemplos:

- geo (miembro del grupo Especial de Operaciones)
- grapo (Grupos de resistencia Antifascista Primero de Octubre)

- láser (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation)
- led (*light-emitting diode*)
- opa (oferta pública de adquisición)
- ovni (objeto volador no identificado)
- pyme (**P**equaña **y** **M**ediana **E**mpresa)
- radar (radio detection and ranging)
- sida (síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida)
- uci (unidad de cuidados intensivos)

Propiedades

Escritura

- Las reglas que atañen a la escritura de los grafemas de una sigla son flexibles, porque reflejan el avance del proceso de incorporación de la sigla al lenguaje habitual.

Cuando se compone la sigla, aunque las iniciales de los términos originales lleven acento la sigla nunca la lleva, al contrario que las abreviaturas, puesto que su pronunciación es nueva, y por ello también la sílaba tónica. Tampoco deben tildarse las siglas que, de ser vocablos ordinarios, deberían acentuarse gráficamente según las normas y convenciones vigentes, como CIA, cuya intermedia debería tildarse de no tratarse de una sigla.

En general una sigla se escribe con mayúsculas, mientras que siglas muy usadas se han incluido como nombre común en los diccionarios (uci, 'unidad de cuidados intensivos').

Las siglas que se pronuncian como se escriben, esto es, los **acrónimos**, se escriben solo con la inicial mayúscula si se trata de nombres propios y tienen más de cuatro letras (*Unicef, Unesco*).

Al contrario que las abreviaturas, las siglas normalmente no llevan puntos abreviativos, pues como suelen deletrearse, su evolución ha tendido a la

simplificación extrema y, por consiguiente, a la supresión de elementos superfluos, en este caso el espacio y el punto. Sin embargo, en un texto escrito en mayúsculas, pueden escribirse puntos después de cada letra para así facilitar la comprensión: Ejemplo, *BOLETÍN DE LA O.E.A.* (Organización de los Estados Americanos). Sin embargo, dado el nivel de evolución actual de las siglas, puede prescindirse de los puntos abreviativos incluso en estos casos, como se explica en la *Ortografía de la lengua española* de 2010.

Pronunciación

Las siglas y sigloides trascienden el lenguaje escrito, es decir, siempre se pueden pronunciar siguiendo su escritura. Por ejemplo, podemos leer *ovni* pronunciando la sigla, [ób-ni], o desarrollándola (objéto-voladór-no-identificádo).

Sin contar la pronunciación de la expresión desarrollada, que no es sigla, las siglas tienen dos modos de pronunciación: deletreo y silábica. El deletreo es sencillamente pronunciar el nombre de cada letra (o grafema): *ONG* (o-ene-ge). La pronunciación silábica es la que lee la sigla como una palabra: *JASP* (jasp). Esta última surge automáticamente siempre que el hablante sea capaz de pronunciarla según la fonética de su lengua, lo que produce una «sensación de familiaridad». Por ello, procurando que el hablante se sienta cómodo, se crean los sigloides, que integran grafemas con el objetivo de facilitar la pronunciación y evitar el deletreo, deformando el concepto de sigla.

Esta distinción entre pronunciaciones ha llevado a algunos lingüistas a hablar de siglas silábicas (*JASP*, jasp) y siglas consonánticas (*ONG*, oenegé),¹ aunque sigue habiendo otros que prefieren recurrir a la palabra «acrónimo» considerando:

- literación (*ONG*, lectura deletreada, traduciendo el concepto inglés *initialism*) y
- acrónimo (*JASP*, pronunciado como una palabra).²

La palabra «acrónimo» es de significado sorprendentemente equívoco por la importación solapada de conceptos extranjeros (véase acrónimo).

La pronunciación de la sigla indica su mayor lexicalización, su mayor incorporación al léxico habitual, mayor en las siglas pronunciadas (que la lingüista tradicional llamaba «acrónimos»), después en las deletreadas. Por ello, en bastantes casos la extrañeza del significado de una sigla hace que convenga desarrollarla para que el receptor entienda el mensaje; por ejemplo, pocos comprenderían el significado de las siglas PUR, que significa 'Partido Ucraniano Revolucionario'.

Lexicalización

La lexicalización es la meta del proceso de incorporación al vocabulario de una sigla. Se da cuando la sigla es considerada como una palabra más por los hablantes, como ovni, radar o láser, y por ello sigue las normas gramáticas generales de una lengua. En español, por ejemplo, se tienen en cuenta varios factores para diferenciar las siglas y palabras:

- **Plural**

Las siglas no tienen plurales gráficos; para evidenciar que una sigla va en plural, en la escritura se usa el artículo: «una ONG, cuatro ONG», aunque en la lengua oral se puede o no pronunciar, [kuátro-oenejés]. En inglés a veces proliferan siglas con la marca de plural escrita, por ejemplo *ONGs* u *ONG's*; que en español se recomienda evitar.

Sin embargo, la lexicalización afecta al plural de las palabras formadas por siglas; un ejemplo de ello es el proceso incompleto de escritura de la sigla de disco compacto: como siglas es «un CD», «dos CD» o, a veces, en una forma desaconsejada por las Academias, «dos CD», mientras que como palabras de pleno derecho es «un cedé», «dos cedés».

Nivel morfológico: Es uno de los cinco niveles en los que se estructura el lenguaje verbal que estudia por un lado la clase de palabra a la que pertenece (Sustantivo Adjetivo) y por otro lado los formantes (género, número, grado...)

Campos morfológicos: Conjunto de unidades léxicas pertenecientes a la misma categoría gramatical o no, que comparten el mismo prefijo o sufijo.

ERRORES DEL LENGUAJE

La palabra metaplasmo significa transformación, cambio de forma, alteraciones que reciben en su estructura las palabras.

LOS METAPLASMOS POR ADICIÓN SON: Son aquellos que agregan letras o sonidos. Entre ellos se encuentran.

- ❖ Prótesis: se agrega una letra o sílaba al comienzo de la palabra
- ❖ Epéntesis: se agrega una letra o sílaba en medio de la palabra
- ❖ Paragoge: se agrega una letra o sílaba al final de la palabra

Por supresión

- ❖ Aféresis: Consiste en quitar una letra o sílaba al principio de una palabra
- ❖ Síncopa: Consiste en quitar del medio de una palabra alguna de sus letras o sílabas
- ❖ Apócope: Consiste en quitar del final de una palabra una letra o sílaba.

Por transposición

- ❖ Metátesis: se aplica al intercambio de la posición de fonemas vocálicos o consonánticos.

Metaplasmo por elisión: es la unión de palabras suprimiendo letras

Barbarismo por extranjerismo: Consiste en utilizar palabras de otros idiomas sin necesidad de ellos.

Los extranjerismos que más se encontraron son:

- ❖ Anglicismo
- ❖ Italianismo

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

VOCABULARIO DE LAS REDES.

FACEBOOK

- ✓ **Actualización** (*Status update*): Es cualquier comentario o información compartida en el campo “¿Qué estás pensando?”. Si bien la mayoría de estas actualizaciones son frases o comentarios escritos, también se podría considerar como actualización una foto, video o enlace publicado.
- ✓ **Amigos**(*Friends*): Son todos los contactos que has aceptado como conexiones en tu cuenta personal. Si bien se les identifica como amigos, este listado puede incluir a familiares, compañeros de trabajo, compañeros de escuela e incluso personas que solo has conocido una sola vez en tu vida o personas que no se conocen en la vida real. Para evitar agregar desconocidos, aprende cómo desactivar el botón agregar a mis amigos en tu perfil.
- ✓ **Aplicaciones** (*Apps*): Son los programas que se conectan a la cuenta de un usuario en Facebook para publicar en ella información, noticias, fotos y otros diversos tipos de contenido. De esta manera, una aplicación musical como Spotify publicará las últimas canciones que un usuario de Facebook ha escuchado usando este programa, ya sea en su versión de escritorio o aquella creada para equipos móviles.
- ✓ **Biografía** (*Timeline*): Es el conjunto de historias, o actualizaciones que tienen los perfiles individuales de usuario, las que además cuentan con una portada, una foto de usuario e historias generadas por su dueño o los amigos de esta persona.
- ✓ **Etiqueta** (*Tag*): Una etiqueta es la identificación que un usuario incluye en el contenido que ha compartido para identificar a uno de sus amigos. Por lo general, las etiquetas son utilizadas en fotos y videos, pero también se pueden incluir en otro tipo de situaciones, como por ejemplo al registrarse – o hacer *check-in*– en un local comercial o en un restaurant.

- ✓ **Eventos** (*Events*): Son las actividades a las cuales un usuario de Facebook es invitado o aquellas que son creadas por él mismo. Se consideran como eventos los cumpleaños de los contactos de una persona y estos aparecen en el calendario de próximos eventos.
- ✓ **Fotos** (*Photos*): Son las imágenes que una persona o Página sube a su cuenta en Facebook. Estas pueden ser subidas desde un computador de escritorio, tomadas mediante una cámara web o una de las populares aplicaciones fotográficas móviles disponibles para teléfonos celulares.
- ✓ **Grupos** (*Groups*): Son conjuntos de usuarios de Facebook, los que comparten gustos e intereses comunes. Los integrantes de un grupo pueden intercambiar mensajes, fotos y noticias acerca del tema que los reúne. Para más detalles, conoce las diferencias entre perfiles, páginas y grupos en Facebook.
- ✓ **Listas de amigos** (*Lists*): Son los conjuntos de contactos, agrupados bajo una lista que permite su fácil identificación. También son útiles para conversaciones y proteger de mejor manera la privacidad de una persona en Facebook.
- ✓ **Listas de intereses** (*Interests*): Similares a las listas de amigos, las listas de intereses en Facebook sirven para agrupar temas y noticias de interés publicadas por Páginas en Facebook. Son útiles para filtrar la cantidad de información que recibes en tu columna de **Noticias**.
- ✓ **Me Gusta** (*Like*): El botón más popular creado por Facebook. Es útil para indicar que un tipo de contenido es del gusto de quien lo ve. Su uso se ha extendido a sitios web externos, los que utilizan este botón para que quienes tengan una cuenta en Facebook puedan compartir el contenido de ella con sus amigos.
- ✓ **Mensajes** (*Messages*): Son las conversaciones entre usuarios de Facebook. Estas quedan guardadas en la bandeja de entrada de un perfil. Es posible enviar mensajes mediante el sitio web y las aplicaciones móviles de Facebook.

- ✓ **Muro** (*Wall*): Es el espacio individual de cada usuario donde aparecen sus actualizaciones y aquellas que son publicadas por sus amigos. En la actualidad este espacio personal se conoce como **Biografía**.
- ✓ **Noticias** (*News Feed*): Es el conjunto de actualizaciones, noticias, videos y fotos publicadas tanto por amigos como por aquellas Páginas que sigues. Estas aparecen al momento de ingresar a Facebook, en la columna central de la ventana.
- ✓ **Página** (*Page*): Son los perfiles creados específicamente por marcas, empresas, servicios, organizaciones, artistas y profesionales independientes en Facebook. Este tipo de cuentas son las que se recomienda utilizar para conectarse con consumidores y obtener seguidores. No crear una Página en facebook es uno de los peores errores que una empresa puede cometer.
- ✓ **Perfil** (*Profile*): Es el nombre que recibe cada cuenta individual y personal de quienes usan Facebook. Muchos lo usan para referirse a su cuenta y otros para cuando hablan de su Biografía.
- ✓ **Suscribirse** (*Subscribe*): Es el acto de comenzar a seguir a otro usuario en Facebook para recibir sus actualizaciones públicas. El botón Suscribirme está disponible para usuarios con perfiles personales.
- ✓ **Suscriptores** (*Subscribers*): Son las personas que siguen –es decir, que se han suscrito– a otro usuario en Facebook. Los suscriptores pueden o no tener activado su propio botón Suscribirse.

TWITTER

- ✓ **Tweet (mensaje):** Es el término por excelencia, que le da nombre característico a la Red Social y lo podríamos definir como el mensaje. Con la característica de que este mensaje es limitado a unos ciertos caracteres, 140 en concreto. De aquí a que Twitter sea llamado muchas veces la Red Social de los 140 caracteres.
- ✓ **Followers (seguidores):** Es cada uno de los usuarios que siguen una cuenta de Twitter, éstos podrán leer los tweets que envían los usuarios a los que siguen en lo que se conoce como timeline
- ✓ **Following (seguidos):** Son las cuentas a las que un usuario sigue. Denota aquellas cuentas por las que está interesado el usuario ya que son aquellas que les interesará leer los mensajes que envíen.
- ✓ **Timeline (cronología):** En la web de Twitter es el apartado en dónde se visualizarán todos los tweets de los usuarios a los que sigues, estos mensajes aparecen siempre por orden cronológico.
- ✓ **Nick (@usuario):** Tu nick en Twitter significa el nombre con el que te has dado de alta. Cuando en twitter escribes un tweet con el @usuario este es directamente enlazado a su perfil de Twitter y es mencionado, por lo que sería como si le estuvieras dirigiendo esa conversación a ese usuario en concreto.
- ✓ **Retweet (RT):** reenviar un tweet. Cuando un mensaje de otro usuario te gusta o te interesa y lo quieres reenviar a tus seguidores la manera de hacerlo es mediante un retweet, y la abreviatura en Twitter es RT delante del mensaje. Esta funcionalidad es característica de esta Red Social ya que te permite reenviar el mensaje de otro usuario citando su autoría.
- ✓ **Vía:** otra manera de hacer un retweet es poniendo directamente el mensaje y al final añadir vía @usuario. Esta manera se llama citar un Tweet.

- ✓ **+1 (+100 ó +1000):** Hay veces que los usuarios escriben delante (o detrás del tweet), cuando lo hacen con +1 es sinónimo de que este mensaje está apoyado, entre más ceros coloquen más refuerzan el apoyo del tweet.
- ✓ **MT (modified tweet):** Antes hablamos de que cada tweet permite un máximo de 140 caracteres, así que hay veces que para enviar un RT debemos modificar el mensaje original, o quizás hay alguna falta de ortografía o un usuario mal escrito, para ello podemos avisar al autor original del tweet que hemos modificado su mensaje mediante las siglas MT en lugar de RT.
- ✓ **Hashtag (etiqueta #):** Son palabras clave o almohadillas que al ser precedidas por una almohadilla y se podrá ver todo lo que los usuarios de Twitter hablan sobre ese tema en concreto. Sirve para marcar conceptos.
- ✓ **Trending Topic (#TT):** Es el tema del momento, cuando un concepto precedido de un hashtag es comentado con mayor frecuencia por los usuarios de Twitter se convierte en Trending Topic. Los TT pueden ser analizados por regiones, países o a nivel mundial.
- ✓ **DM (direct message):** Es un mensaje de un usuario al que tú sigues que te llegará de manera privada. Para poder enviar un DM a otro usuario es necesario que te siga, deberás colocar una d seguido por el nombre del usuario sin la arroba y el mensaje
- ✓ **#FF (follow friday):** Empezó hace algunos años, es un término que ha tenido mucha popularidad y que ahora, a mi juicio se utiliza más como un peloteo sin sentido. Yo no soy partidaria de hacer recomendaciones masivas a usuarios cada viernes, pero si te encuentras este término por twitter deberás saber que es una manera de recomendar usuarios a los que seguir en Twitter y que se hace los viernes.
- ✓ **cc (Carbon Copy):** Es el equivalente al correo electrónico, denota que el mensaje que estás enviando quieres que lo lea un usuario en particular porque puede ser de su interés ya que lo estarás mencionando.
- ✓ **[EN] (english):** Cuando un tweet lleva un vínculo de una noticia o documento que está en inglés algunos usuarios prefieren advertir utilizando

las siglas EN entre corchetes para indicar al lector que el contenido será en ese idioma.

- ✓ **[PDF]** :(sigla del inglés Portable Document Format, “formato de documento portátil”) es un formato de almacenamiento para documentos digitales independiente de plataformas de software o hardware.
- ✓ **FYI (for your information):** este término también es utilizado con frecuencia en los correos electrónicos y es para denotar la información a algún usuario.
- ✓ **LOL (laughing out loud):** cuando un Tweet te hace mucha gracia se suelen poner estas tres letras delante para hacer un RT.
- ✓ **IRL (in real life):** término utilizado para decir que ese tweet lo has escuchado en la vida real.
- ✓ **ROFL (rolling on the floor laughing):** rodando en el suelo riéndome
- ✓ **TKS:**thanks... gracias
- ✓ **WTF (whatthe f...)** es como decir “qué dices” una abreviatura popular en la lengua anglosajona para denotar la sorpresa o que algo te ha parecido raro o impactante.
- ✓ **FB (abreviatura de facebook):** Muchos usuarios la colocan delante de un link si les vas a enviar a Facebook o simplemente para ahorrar caracteres cuando quieres hablar sobre esta red social.
- ✓ **IMO (in my opinion):** abreviatura de “en mi opinión”
- ✓ **J/K (just kidding):** abreviatura utilizada para indicar que estás bromeando
- ✓ **OMG (oh my god):** es una expresión muy utilizada en Estados Unidos para decir que algo les ha llamado la atención o les ha sorprendido.
- ✓ **FAV (favourite):** para indicar que has marcado un Tweet como favorito, o algunos usuarios suelen pedir (Please FAV or RT), aunque nosotros eso no lo recomendamos, si tu tweet es bueno ya lo marcarán como favorito o harán RT.
- ✓ **B/C (because):** abreviatura en inglés de “porque” ... *because*
- ✓ **BFN (bye for now):** acrónimo en inglés de “hasta luego”

- ✓ **LMLT (look my last tweet):** acrónimo en inglés que invita a mirar el último tweet
- ✓ **QOTD (quote of the day):** acrónimo en inglés de “frase del día”

Palabras aprobadas por la Real Academia Española.

Con el surgimiento de las Redes Sociales se han adoptado nuevas palabras provenientes de otros idiomas (extranjerismos por Anglicismo), los sustantivos Facebook, WhatsApp y Tweeter se han convertido en verbos y a causa del uso excesivo de estos vocablos la Real Academia ha tenido que agregarlos en sus ediciones y tiene pendiente la aprobación de muchas palabras más.

Listado aprobado el 03 de Febrero del año 2012:

- Facebookear: chatear en facebook
- Wasapear o guasapear: chatear por medio de whatsapp
- Chatear: mantener una conversación mediante mensajes de texto.

Listado aprobado en la 23ª edición de la Real Academia en el año 2014 son las siguientes:

- Zoom: Efecto de acercamiento o alejamiento de la imagen obtenido mediante este objetivo.
- SMS: Mensaje corto de texto que se puede enviar entre teléfonos celulares o móviles.
- Blog: Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto
- USB: Sigla del inglés *universal serial bus*, periférico que permite conectar diferentes periféricos a una computadora
- Manga: se trata de historietas o "comics" japoneses
- Frikis: Persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición
- Amigovios: amigos más novios
- Espanglish: mezcla del inglés y el español.

- Hackers: Un hacker es aquella persona experta en alguna rama de la tecnología, a menudo informática, que se dedica a intervenir y/o realizar alteraciones técnicas con buenas o malas intenciones sobre un producto o dispositivo.
- Tuitear: Escribir un texto en la red social Twitter.
- Wifi: *Wireless Fidelity*, que en inglés significa ‘fidelidad sin cables o inalámbrica’.
- Tableta: Dispositivo electrónico portátil de pantalla táctil y con múltiples prestaciones.
- Gigabyte (GB): Medida de la memoria de una computadora que es igual a 1 000 millones de bytes.
- Megabyte (Mb): Unidad de almacenamiento digital.
- Hipervínculo: Vínculo asociado a un elemento de un documento con hipertexto, que apunta a un elemento de otro texto u otro elemento multimedia.
- Intranet: Red informática interna de una empresa u organismo, basada en los estándares de Internet, en la que las computadoras están conectadas a uno o varios servidores web.

PALABRAS CON CAMBIO SEMÁNTICO.

Navegador. Se le denotaba así a la persona que solía pasear o pasar la mayor parte de su tiempo navegando en un barco. Es decir, a aquella profesión que en la antigüedad desempeñaban las personas ya fuera ésta como los dueños directos de las embarcaciones o incluso su tripulación.

Ahora se le denomina Navegador a los programas que sirven para buscar información en internet; tales como: Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer, etc.

Navegar. Acción que en la antigüedad era desempeñada o llevada a cabo por las personas que utilizaban embarcaciones y que se dedicaban a llevar una vida interoceánica.

Navegar en la actualidad es una actividad o acción en la cual las personas pasan la mayor parte de su tiempo buscando información o interrelacionándose en la internet.

Manga. Parte lateral de la camisa que sirve para cubrir los brazos, ahora bien dentro del apartado del entretenimiento, MANGA se le denomina a las historietas de dibujos animados japoneses.

Nube

Masa visible suspendida en la atmósfera, de color y densidad variables, formada por la acumulación de partículas diminutas de agua, o de agua y hielo, como consecuencia de la condensación del vapor de agua atmosférico.

Se le denomina Nube al espacio de almacenamiento dentro de internet, los exponentes más representativos son: Google Drive, Dropbox, Mega, Mediafire, entre otros.

Muro.

Construcción lineal y vertical que forma parte de un edificio y que utiliza cemento, ladrillos, piedras, bloques, etc.

Dentro del lenguaje de redes se le denomina MURO, al espacio determinando para hacer publicaciones

Etiqueta.

Etiqueta es un código de conducta que delimita las expectativas para el comportamiento social de acuerdo con las normas contemporáneas convencionales dentro de una sociedad, la clase social o grupo.

Étiquette: es una palabra francesa que, literalmente, significa "rótulo" o "etiqueta"; se utilizó en un sentido moderno en inglés alrededor de 1750.² Desde el año 1500 a través de la década de 1900, los niños aprendieron la etiqueta en la escuela.

Etiqueta en la actualidad también denota a agregar amigos a una publicación en las redes sociales.

Vía. Por convencionalismo se llegó a denominar vía al Camino por donde se transita. En el lenguaje de las redes sociales; específicamente dentro del marco de Twitter, es una manera de hacer un retweet.

Símbolo #: originalmente representaba el numeral y un juego de niños pero en nuestros tiempos representa un elemento de las redes sociales llamado Hashtag estas son palabras clave o almohadillas que sirven para resaltar conceptos.

RESULTADOS DEL TEST PARTE I

Universidad De El Salvador
Facultad Multidisciplinaria Oriental
Departamento de Ciencias Y Humanidades
Sección de Letras



Parte I

Indicación: A continuación se le presentara un listado de palabras escritas en forma correcta, coloque a lado derecho de las mismas la escritura que usted utiliza en las redes sociales.

Escritura correcta

Escritura utilizada en redes sociales

- | | |
|---------------------|-------|
| 1. Hola | _____ |
| 2. Porque | _____ |
| 3. ¿Cómo estás? | _____ |
| 4. Todos/as | _____ |
| 5. Por Dios | _____ |
| 6. Salu/adiós | _____ |
| 7. No sé | _____ |
| 8. También | _____ |
| 9. Te quiero Mucho | _____ |
| 10. Mañana | _____ |
| 11. Bebé | _____ |
| 12. Facebook | _____ |
| 13. Whatsapp | _____ |
| 14. Mensaje | _____ |
| 15. Por ahí | _____ |
| 16. Aquí | _____ |
| 17. Bendición | _____ |
| 18. Celular | _____ |
| 19. Estamos | _____ |
| 20. Nunca | _____ |
| 21. Dios te Bendiga | _____ |
| 22. Acá | _____ |
| 23. Usted | _____ |
| 24. Aunque | _____ |
| 25. Amigos/as | _____ |

1. Hola

- ❖ Hola:86
- ❖ Ola: 38 **Aféresis**.
- ❖ Hla: 19 **Síncopa**.
- ❖ Hl: 22 **Síncopa y apócope**.
- ❖ Hi: 9**Extranjerismo-anglicismo**.
- ❖ Olaaaa: 1 **Aféresis y paragoge**.
- ❖ Holi: 2 **Cambio morfológico**.
- ❖ Hello: 2 **Extranjerismo-anglicismo**.
- ❖ Holaaa: 4 **Paragoge**.
- ❖ Holis :4 **Cambio morfológico, paragoge**.
- ❖ Que uvas: 1 **Cambio semántico**.
- ❖ Holap:2 **Paragoge**.
- ❖ Olis: 2 **Aféresis, paragoge, Cambio Morfológico**.
- ❖ Hol:1 **Apócope**.
- ❖ Hlap:1 **Síncopa y paragoge**.
- ❖ Hoooa:1 **Epéntesis y síncopa**.

Análisis: El 43% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra Hola, mientras que el 57% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado fue OLA sin H con un 38% y el menos encontrado es OLAAAA con el 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es paragoge que consiste: en agregar una letra o sílaba al final de la palabra ejemplo HOLAP y el menos frecuente es epéntesis que consiste: en agregar una letra o sílaba en medio de la palabra ejemplo HOOOA. También es estos resultados hemos encontrado extranjerismo siendo el más frecuente HI que es anglicismo.

2. Porque

- ❖ Porque :43
- ❖ Xq: 120 **Apócope, Combinación de letras y símbolos.**
- ❖ Pk: 2 **Síncopa, Cambio morfológico.**
- ❖ Porke: 1 **Cambio morfológico, síncopa.**
- ❖ Porq :3 **Apócope.**
- ❖ Pq: 7 **Síncopa y apócope.**
- ❖ Xque: 6 **Combinación de letras y símbolos.**
- ❖ Xk: 18 **Combinación de letras y símbolos, cambio morfológico y apócope.**

Análisis: El 21.5 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra Porque, mientras que el 78.5 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado fue XQ con un 60 % y el menos encontrado es PORKE con él 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es apocope que consiste: en suprimir letra o silaba al final de la palabra ejemplo. PORQ y el menos frecuente es Síncopa que consiste: suprimir una letra o silaba en medio de la palabra ejemplo PQ. También en estos resultados hemos encontrados mezcla de símbolos y letras XK.

3. ¿Cómo estás?

- ❖ ¿Cómo estás? :84
- ❖ Cm stas: 40 **Síncopa, apócope y aféresis.**
- ❖ Ce: 1 **Apócope doble.**
- ❖ Cmostas: 35 **Síncopa y aféresis.**
- ❖ Que ondas: 2 **Cambio morfológico**
- ❖ K tal: 6 **Cambio Morfológico síncopa y apócope.**
- ❖ Q tal: 9 **Cambio semántico y apocope.**
- ❖ Komostas: 13 **Cambio morfológico, aféresis.**
- ❖ Km estas: 5 **Cambio morfológico síncopa y apócope.**
- ❖ Kmotas: 5 **Cambio morfológico, síncopa, aféresis.**

Análisis: El 42 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra ¿cómo estás? Mientras que el 58 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado fue Cm stas con un 20 % y el menos encontrado es Ce con él o.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es apocope que consiste: en suprimir letra o silaba al final de la palabra ejemplo. Cm y Sincopa que consiste: suprimir una letra o silaba en medio de la palabra ejemplo KM, el menos frecuente es aféresis que consiste en suprimir letras al principio de una palabra ejemplo stas. También encontramos cambios morfológicos como por ejemplo km tas.

4. Todos/as

- ❖ Todos/as : 93
- ❖ tod@s:66 **Combinación de letras y números.**
- ❖ tds :34 **Síncopa doble.**
- ❖ td: 3 **Síncopa y apócope.**
- ❖ tds: 5 **síncopa.**
- ❖ to2: 7 **combinación de letras y números.**
- ❖ tods: 1**Síncopa.**
- ❖ to2s: 4 **mezcla de letras y números.**
- ❖ toos: 2 **Síncopa.**

Análisis: El 46.5% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra todos Mientras que el 53.5% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado fue tod@s con un 33 % y el menos encontrado es tods con él o.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es Sincopa que consiste: suprimir una letra o silaba en medio de la palabra ejemplo td , el menos frecuente es apocope que consiste en suprimir letras al final de una palabra ejemplo td. También encontramos mezcla de números y letras ejemplo to2

5. Por Dios

- ❖ Por Dios: 43
- ❖ Xd: 63 **Combinación de letras y símbolos, Apócope.**
- ❖ X Dios: 71 **combinación de letras y símbolos.**
- ❖ Pd: 2 **apócope doble.**
- ❖ Omg: 10 **Siglación, extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ P Dios: 2 **Apócope.**
- ❖ Por Zeus: 1 **Cambio semántico según la mitología griega.**

Análisis: El 21.5 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **Por Dios** Mientras que el 78.5 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **x Dios** con un 35.5 % y el menos encontrado es **Por Zeus** con él 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **apocope** que consiste en suprimir letras al final de una palabra ejemplo **Pd** y el menos encontrado es **siglación** consiste en la yuxtaposición de iniciales de un enunciado ejemplo **OMG**. También encontramos **combinación de letras y número** ejemplo **X Dios**.

6. Salú/adiós

- ❖ salu: 81
- ❖ bye: 66 **Extranjerismo-anglicismo.**
- ❖ ciao: 15 **Extranjerismo-italianismo.**
- ❖ by: 2 **Apócope. Extranjerismo- anglicismo.**
- ❖ luuu: 5 **Aféresis, síncopa, paragoge.**
- ❖ sal: 1 **Apócope.**
- ❖ hay los vemos: 3 **Cambio semántico.**
- ❖ saluu: 12 **Paragoge.**
- ❖ lú: 7 **Aféresis, síncopa.**
- ❖ jalu: 2 **Cambio morfológico.**
- ❖ xalu: 2 **Cambio morfológico.**
- ❖ sl: 1 **Síncopa y apócope.**

❖ slu: 4 **Síncopa.**

Análisis: El 40.5% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **Salu/Adios** mientras que el 59.5 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **Bye** con un 33 % y el menos encontrado es **Sal** con él 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **Sincopa** que consiste en suprimir letras en medio de una palabra ejemplo **SL** el menos encontrado es **paragoge** consiste en agregar palabras al final ejemplo **LUUU**. También encontramos extranjerismos ejemplo **Chao** que es un italianismo, **Bye** que es anglicismo.

7. No sé

- ❖ No sé :89
- ❖ N c: 45 **Apócope doble, cambio morfológico.**
- ❖ N se: 18 **Apócope.**
- ❖ N s: 34 **Apócope doble.**
- ❖ No c: 10 **Cambio morfológico, apócope.**
- ❖ Nop se: 3 **Paragoge.**
- ❖ No ce: 7 **Cambio morfológico.**

Análisis: El 44.5% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **No sé** mientras que el 55.5% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **N C** con un 22.5 % y el menos encontrado es **NOP SE** con el 1.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **apocope** que consiste en suprimir letras al final de una palabra ejemplo **N S** y el menos encontrado **paragoge** que consiste en agregar letras al final de la palabra por ejemplo **NOP**. También encontramos cambio morfológico ejemplo **NO CE**.

8. También

- ❖ También: 111
- ❖ Tambn: 31 **síncopa.**
- ❖ Tmbn: 25 **síncopa doble.**
- ❖ Tambin: 2 **síncopa.**
- ❖ Tabien: 1 **síncopa**

- ❖ Tmbien: 7 **síncopa**
- ❖ Tb: 1 **síncopa doble, apócope.**
- ❖ Taen: 1 **síncopa doble.**
- ❖ Tbn: 10 **síncopa doble.**
- ❖ Too: 2 **Extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ Tmb: 5 **síncopa,apócope**
- ❖ Tamben: 3 **síncopa.**

Análisis: El 55.5% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra También mientras que el 44.5% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado TAMBN 15. % y el menos encontrado es TB 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es síncopa que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo TABIEN y el menos frecuente es apocope que consiste en suprimir letras al final de una palabra ejemplo TMB. También encontramos extranjerismo por ejemplo TOO que es un anglicismo.

9. Te quiero mucho

- ❖ Te quiero mucho :27
- ❖ TQM : 60 **Siglación**
- ❖ Tkm: 93 **Siglación y cambio morfológico.**
- ❖ Te kelomuxoo: 2 **Cambio morfológico síncopa, paragoge.**
- ❖ Te quiero muxo: 2 **Cambio morfológico**
- ❖ Te kieromucho: 5 **Cambio morfológico síncopa.**
- ❖ Te quiedo mucho: 1 **Cambio morfológico**
- ❖ Te kelo mucho: 3 **Cambio morfológico, síncopa.**
- ❖ Tqro muxo: 1 **Síncopa doble, cambio morfológico.**
- ❖ Tk mucho: 3 **Apócope, metátesis por elisión, apócope, cambio morfológico.**
- ❖ Te quiero m: 2 **Apócope.**

Análisis: El 13.5 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **Te quiero mucho**, mientras que el 76.5% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **TQM** 46.5 % y el menos encontrado es **TQRO MUXO** con el 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **síncopa** que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo **TE KELO** y el menos frecuente **metátesis por elisión** que es la unión de palabras suprimiendo letras ejemplo **TK MUCHO**. También encontramos **cambios morfológicos** ejemplo **T KELO MUCHO**.

10. Mañana

- ❖ Mañana :137
- ❖ Mñn: 29 **Síncopa doble y apócope.**
- ❖ Mañan: 4 **Apócope.**
- ❖ ma?ana: 12 **Mezcla de símbolos y letras.**
- ❖ maña: 2 **Síncopa.**
- ❖ mañn: 3 **Síncopa y apócope.**
- ❖ mña: 5 **Síncopa doble.**
- ❖ Tomorroww: 5 **Extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ Mañan: 1 **Apócope.**
- ❖ m@ñ@n@: 1 **Mezcla de símbolos y letras.**
- ❖ mñan: 1 **Síncopa y apócope.**

Análisis: El 68.5 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **mañana**, mientras que el 31.5% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **MÑN** con 14.5 % y el menos encontrado es **MAÑAN** con el 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **apócope** que consiste en suprimir letras al final de la palabra ejemplo **MAÑN** y el menos encontrado es **síncopa** que consiste en suprimir letras en medio de la palabra **MAÑNA**. También encontramos **mezcla de símbolos y letras** ejemplo **M@Ñ@N@** y **extranjerismos** ejemplo **TOMORROW** que es un **anglicismo**.

11. Bebé

- ❖ Bebé :34
- ❖ Bb: 141 **Síncopa y Apócope.**
- ❖ Baby: 15 **Extranjerismo por Anglicismo.**
- ❖ Bbe: 6 **Sincopa.**
- ❖ Bby: 1 **Sincopa y extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ Beybi: 3 **Epéntesis.**

Análisis: El 17% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra BEBÉ, mientras que el 83% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es BB con 70.5% y el menos encontrado es BBY con 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es síncopa que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo bbe y el menos frecuente es epéntesis que consiste en agregar letras en medio de las palabras ejemplo BEYBI. También encontramos extranjerismo BABY que es un anglicismo.

12. Facebook

- ❖ Facebook: 44
- ❖ Face: 74 **Apócope.**
- ❖ Fc : 4 **Síncopa y apócope.**
- ❖ Fcbk: 2 **Síncopa triple y apócope.**
- ❖ Fb: 62 **Síncopa y apócope.**
- ❖ Faxebuk: 2 **Cambio morfológico.**
- ❖ Feis: 1 **Cambio morfológico, apócope.**
- ❖ Feibuk: 4 **Cambio morfológico, síncopa y apócope.**
- ❖ Fcbook: 3 **Síncopa doble.**
- ❖ Fbk: 2 **Síncopa doble.**
- ❖ Fcbook: 8 **Síncopa doble.**

Análisis: 22% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra FACEBOOK, mientras que el 78% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es FACE 37% y el menos encontrado es FEIS 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es sincopa que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo FBK y el menos frecuente es apócope que consiste en suprimir letras al final de las palabras ejemplo FB. También encontramos cambios morfológicos FEISBUK

13. Whatsapp.

- ❖ Whatsapp: 96
- ❖ Whatsap: 8 **Apócope.**
- ❖ Whats: 13 **Apócope, sincopa..**
- ❖ Wtapp: 1 **Síncopa doble.**
- ❖ Wtasp: 2 **Síncopa doble, apócope.**
- ❖ Wasap: 23 **Síncopa doble, apócope.**
- ❖ Wtpp: 2 **Síncopa doble.**
- ❖ Wazap: 4 **Síncopa doble, cambio morfológico, apócope.**
- ❖ Wtsapp: 4 **Síncopa doble.**
- ❖ Wasapp: 13 **Síncopa doble.**
- ❖ Whasap: 7 **Síncopa, apocope.**
- ❖ Wsp: 2 **Síncopa, apocope.**
- ❖ Wpp: 2 **Síncopa.**
- ❖ Watsapp: 3 **Síncopa.**
- ❖ Whaspp: 3 **Síncopa.**
- ❖ Wapp: 1 **Síncopa.**
- ❖ Wp: 1 **Síncopa, apócope.**
- ❖ Waasap: 2 **Síncopa, epéntesis, apócope.**
- ❖ Guasap: 1 **Cambio morfológico sincopa, apócope.**
- ❖ Wtsp: 2 **Síncopa, apócope.**
- ❖ What: 4 **Apócope.**
- ❖ Whatzap: 1 **Cambio morfológico, apócope.**

Análisis: 48 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra WHATSAPP mientras que el 52% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es WASAP 11.5 % y el menos encontrado es GUASAP 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es sincopa que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo WPP y el menos frecuente es epéntesis consiste en agregar una letra en medio de la palabras ejemplo waasap. También encontramos cambios morfológicos wazap.

14. Mensaje

- ❖ Mensaje :32
- ❖ Inbox : 5 **extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ Sms: 4(**shorts message service**) **Siglación.**
- ❖ Mjs: 8 **síncopa doble.**
- ❖ Msj: 116 **síncopa doble y apócope.**
- ❖ msn: 12 (**Microsoft network**) **siglación y extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ chatear: 2 **Extranjerismos por anglicismo, Paragoge.**
- ❖ mjs: 1 **síncopa doble.**
- ❖ mj: 3 **síncopa doble y apócope.**
- ❖ mje: 2 **síncopa doble.**
- ❖ mnsj: 4 **síncopa triple.**
- ❖ mensajamos :1
- ❖ mss: 1 **apócope.**
- ❖ mns: 1 **siglación, síncopa y metátesis.**
- ❖ mzej: 1**apócope, síncopa, cambio morfológico.**
- ❖ ms: 2**síncopa y apócope.**
- ❖ mens: 1**apócope.**
- ❖ mnsaj: 1**síncopa y apócope.**
- ❖ smjs: 1**síncopa.**
- ❖ mnj: 1 **apócope y síncopa.**

Análisis: 16 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **MENSAJE** mientras que el 84% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **MSJ** 58 % y el menos encontrado es **MZJ** 0.5%. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **sincopa** que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo **MS** y el menos frecuente **SIGLACIÓN** consiste en la unión de las iniciales de dos o más palabras y forman una sigla van en mayúscula y sin puntos **SMS** (**SHTORS MESSAGE SERVICE**). También encontramos cambios morfológicos **MZP**, extranjerismo por anglicismo **INBOX**

15. Por ahí

- ❖ por ahí: 61
- ❖ x ahí: 76 **combinación de letras y símbolos**
- ❖ por ay: 4 **Sincopa cambio morfológico.**
- ❖ x hai:2 **Metátesis, combinación de letras y símbolos**
- ❖ por ai: 3 **Síncopa.**
- ❖ x hay :5 **Metátesis, combinación de letras y símbolos**
- ❖ por hay: 4 **Metátesis.**
- ❖ x ai: 8 **combinaciones de letras y símbolos, síncopa.**
- ❖ x ay: 7**combinación de letras y símbolos, Síncopa.**

Análisis: 32.5 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **POR AHÍ** mientras que el 67.5 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **X AHÍ** 38 % y el menos encontrado es **X HAY** 1 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **metátesis** consiste al intercambio de la posición de fonemas vocálico o consonánticos ejemplo **PO AY** y el menos frecuente **sincopa** que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo **POR AI**. También encontramos combinación de números y letras **X HAI**.

16. Aquí

- ❖ Aquí :130
- ❖ Aki: **56 cambio morfológico.**
- ❖ A q : 4 **apócope.**
- ❖ Aky: 2 **cambio morfológico.**
- ❖ Aqi: 4 **síncopa.**
- ❖ Qui: 5 **Aféresis.**
- ❖ Akui: 1 **Cambio morfológico.**

Análisis: 65 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra AQUÍ mientras que el 35 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es AKI 28 % y el menos encontrado es AKUI 0.5 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es aféresis consiste en suprimir palabras al inicio ejemplo QUI y el menos frecuente sincopa que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo AQI. También encontramos cambio morfológico ejemplo AKI.

17. Bendición

- ❖ Bendición :151
- ❖ Bndición: 20 **Síncopa.**
- ❖ Bdc: 5 **Síncopa y apócope.**
- ❖ Bdon: 1 **Síncopa.**
- ❖ Blessing: 3**Extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ Bdn: 4 **Síncopa.**
- ❖ Bndisión: 1 **Síncopa, cambio morfológico.**
- ❖ Bendition: 1 **Cambio morfológica.**
- ❖ Bendn: 2 **Síncopa.**
- ❖ Bless: 1 **Extranjerismo poranglicismo.**
- ❖ Bnden: 1 **Síncopa cambio morfológico.**
- ❖ Bndn: 1 **Síncopa doble.**
- ❖ Ben: 6 **Apócope.**

Análisis: 75.5% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra BENDICIÓN mientras que el 24.5% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es BNDICIÓN 10 % y el menos encontrado es BDON 0.5 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es sincopa que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo BDN es y el menos frecuente apócope consiste en suprimir letras al final de las palabras ejemplo BEN. También encontramos extranjerismos por ejemplo BLESSING que es un anglicismo

18. Celular

- ❖ Celular :40
- ❖ Cel: 113 **Apócope.**
- ❖ Xelular: 3 **Cambio morfológico.**
- ❖ Celu: 3 **Apócope.**
- ❖ Cell: 7 **Extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ Clular: 3 **Síncopa.**
- ❖ Phone: 29 **Extranjerismo por anglicismo**
- ❖ Clulr: 2 **Síncopa doble.**

Análisis: 20 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra CELULAR mientras que el 80 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es CEL 56.5 % y el menos encontrado es CLULR 1 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente sincopa que consiste en suprimir letras en medio de la palabra ejemplo CLU es y el menos frecuente apócope consiste en suprimir letras al final de las palabras ejemplo CEL. También encontramos extranjerismos por ejemplo CELL que es un anglicismo, combinación de números y letras XELULAR.

19. Estamos

- ❖ Estamos :112
- ❖ Stamos: 37 **Aféresis.**
- ❖ Tamos: 8 **Aféresis.**
- ❖ Estms: 7 **Apócope doble.**
- ❖ Etm: 5 **Síncopa doble, apócope.**
- ❖ Stms: 17 **Aféresis, síncopa doble.**
- ❖ Estams: 3 **Síncopa.**
- ❖ Etmos: 2 **Síncopa doble.**
- ❖ Stmos: 1 **Aféresis y síncopa.**
- ❖ Etams: 2 **Síncopa doble.**
- ❖ Etamo: 1 **Síncopa y Apócope.**
- ❖ Stm: 5 **Aféresis, Síncopa y Apócope.**

Análisis: 56 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra ESTAMOS mientras que el 44 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es STAMOS 37 % y el menos encontrado es STMOS 0.5 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente aféresis que consiste en suprimir letras al inicio de una palabra ejemplo es TAMOS y el menos frecuente apocope consiste en suprimir letras al final de las palabras ejemplo ETM

20. Nunca

- ❖ Nunca: 110
- ❖ Jamás: 4 **Sinónimo.**
- ❖ Nnc: 4 **Síncopa y apócope.**
- ❖ Nunk: 36 **Cambio morfológico y apócope.**
- ❖ Never: 21 **Extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ Nca: 2 **Síncopa.**
- ❖ Nunka: 14 **Cambio morfológico.**
- ❖ Nunc: 2 **Apócope.**
- ❖ Nnca: 2 **Síncopa.**

- ❖ Nnk: 3 **Síncopa y apócope.**
- ❖ Nk: 2 **Síncopa, cambio morfológico.**

Análisis: 55 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra NUNCA mientras que el 45 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es NUNK 18 % y el menos encontrado es NK 1 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente Síncopa consiste en suprimir letras en medio de una palabra ejemplo es NNS y el menos frecuente apócope consiste en suprimir letras al final de las palabras ejemplo NNK. También encontró un cambio morfológico por ejemplo Nunka porque fonéticamente es correcto pero en su escritura morfológica es incorrecto ya que la letra K sustituye la letra C.

21. Dios te Bendiga

- ❖ Dios te bendiga :115
- ❖ Dtb: 85 **Siglación.**
- ❖ Dios t bendiga: 20 **Síncopa.**
- ❖ D te bendiga: 3 **Síncopa.**
- ❖ Ds t bndg: 1**Síncopa y apócope.**
- ❖ Dios t bndiga: 2 **Apócope y Síncopa.**
- ❖ D tbendiga: 1 **Apócope doble.**
- ❖ Dios tb: 2 **Síncopa y apócope.**

Análisis: 57.5% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra DIOS TE BENDIGA mientras que el 42.5 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es DBT 42.5 % y el menos encontrado es D T BENDIGA 0.5 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente Síncopa consiste en suprimir letras en medio de una palabra ejemplo es DIOS T BENDIGA y el menos frecuente apócope consiste en suprimir letras al final de las palabras ejemplo DIOS TB. También encontramos Siglación unión de las iniciales de dos o más palabras y forman una sigla van en mayúscula y sin puntos DBT (DIOS TE BENDIGA)

22. Acá

- ❖ Aca: 120
- ❖ Aka: 52 **Cambio morfológico.**
- ❖ Ak: 26 **Cambio morfológico, apócope.**
- ❖ Ac: 2 **Apócope.**

Análisis: 60% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra ACA mientras que el 40% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es % y el menos encontrado es D T BENDIGA 0.5 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente Es apocope consiste en suprimir letras al final de las palabras ejemplo AC. También encontramos Cambio morfológico porque la estructura de la palabra cambia.

23. Usted

- ❖ Usted: 57
- ❖ Ust: 27 **Apócope.**
- ❖ Ud : 44 **Síncopa.**
- ❖ Uste: 19 **Apócope.**
- ❖ Us: 13 **Apócope.**
- ❖ Uté: 3 **Síncopa y apócope.**
- ❖ Sted: 2 **Aféresis.**
- ❖ Ustd: 26 **Síncopa.**
- ❖ Uthe: 1 **Síncopa, cambio morfológico, apócope.**
- ❖ Utd: 2 **Síncopa.**

Análisis: 31.5% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **USTED** mientras que el 68.5 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **UST** con 13.5% y el menos encontrado es **UTHE** con 0.5 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **apócope**: consiste en suprimir letras al final de las palabras ejemplo **UST**. El menos frecuente es **Aféresis**, consiste en suprimir letras o sílabas al inicio de una palabra. Ejemplo: **STED**. Se encuentra también cambio morfológico en la palabra **UTHE** porque sufre cambios en la estructura debido a la introducción de la letra **H**.

24. Aunque

- ❖ Aunque: 88
- ❖ Anque: 6 **Síncopa**.
- ❖ Aunq: 63 **Apócope**.
- ❖ Aunke: 23 **Asimilación de la letra K por la Q**.
- ❖ Anq: 1 **Síncopa y Apócope**.
- ❖ Aque: 1 **Síncopa**.
- ❖ Aunk: 13 **Cambio morfológico**.
- ❖ Unq: 1 **Aféresis y apócope**.
- ❖ Que: 1 **Aféresis y Síncopa**.
- ❖ Aunkew: 3 **Cambio morfológico Y paragoge**.

❖ **Análisis:** 44 % de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **AUNQUE** mientras que el 56 % escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **AUNQ** con 31.5% y el menos encontrado es **ANQ** con 0.5 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **Síncopa**: Es la supresión de letras o sílabas en medio de las palabras. Ejemplo: **ANQ**. El menos frecuente es **Aféresis**, consiste en suprimir letras o sílabas al inicio de una palabra. Ejemplo: **UNQ**. Se encuentra también cambio morfológico en la palabra **AUNKEW** porque sufre cambios en la estructura debido a la introducción de la letra **K** por **q**, también se agrega la letra **w**.

25. Amigos/as

- ❖ Amigos/as: 86
- ❖ Amix: 11 **Paragoge.**
- ❖ Amig@s: 41 **Mezcla de símbolo con letra.**
- ❖ Amigs: 9 **Síncopa.**
- ❖ Amgs: 6 **Síncopa.**
- ❖ Amis: 7 **Síncopa.**
- ❖ Amiz: 2 **Síncopa y asimilación de la letra z por la s.**
- ❖ Friends: 15 **Extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ Amish: 1 **Síncopa y paragoge.**
- ❖ Parnerst: 2 **Extranjerismo por anglicismo.**
- ❖ Cheros: 3 **Cambio semántico.**
- ❖ Amiguis: 5 **Epéntesis, cambio morfológico.**
- ❖ Amias: 1 **Síncopa.**
- ❖ Ams: 2 **Síncopa**
- ❖ Viejo: 1 **Cambio morfológico.**
- ❖ Nene: 4 **Cambio morfológico.**
- ❖ Compas: 4 **Cambio morfológico.**

❖ **Análisis:** 43% de las personas encuestadas escriben correctamente la palabra **AMIGOS** mientras que el 57% escribe incorrectamente la palabra, dentro de estos resultados el error más encontrado es **AMIG@S** con 20.5% y el menos encontrado es **AMISH** con 0.5 %. A la vez dentro de los errores del lenguaje el más frecuente es **Síncopa:** Es la supresión de letras o silabas en medio de las palabras. Ejemplo: **AMIS**. El menos frecuente es **epéntesis** que consiste en agregar letras o silabas en medio de la palabra. Ejemplo **AMIGUIS**. Se encuentra también **cambio semántico** en la palabra porque cambia de significado y hay variables en la palabra. Ejemplo: **Viejo, chero, compas**. Se encuentran también, **extranjerismos por anglicismo**, ejemplo: **PARNERST, FRIENDS**.

Palabra	Aféresis	Sincopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Cambio semántico.	Cambio morfológico por sustitución convencional.	Combinación de letras, números y símbolos.	Extranjerismo	Siglación
Ola										
Hla										
Hi										
Hi										
Olaaaaa										
Holi										
Hello										
Holaaa										
Holis										
Que uvas										
Holap										
Olis										
Hol										
Hlap										
Hoooa										
Xq										
Pk										
Porke										
Porq										
Pq										
Xque										
Xk										
Cm stas										
Ce										
Cmostas										
Que ondas										

	Aféresis	Sincopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Elisión	Cambio Morfológico por sustitución convencional.	Combinación de letras, números y símbolos	Extranjerismo	Siglación
K tal										
Q tal										
Komostas										
Km estas										
Kmotas										
Tod@s										
Tds										
Td										
Tdos										
Tod2										
Tods										
To2s										
Td2										
Toos										
Xd										
X Dios										
Pd										
Omg										
P Dios										
Por Zeus										
Bye										
Bay										
Ciao										
By										
Luuu										
Sal										
Hay los vemos										

	Aléresis	Sincopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Elisión	Cambio Morfológico por sustitución convencional.	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación
Saluu										
Lu										
Jalu										
Xalu										
Sl										
Slu										
N c										
N se										
N s										
No c										
Nop se										
No ce										
Tambn										
Tmbn										
Tambin										
Tabien										
Tmbien										
Tb										
Taen										
Tbn										
Too										
Tmb										
Tamben										
Tqm										
Tkm										
Te kelomux oo										
Te quiero muxo										
Te kiero mucho										

	Aléresis	Sincopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Elisión	Cambio morfológico por sustitución convencional.	Combinación de letras, números y símbolos	Extranjerismo	Siglación
Te quiedo mucho										
Te kelo mucho										
Tqromuxo										
Tk mucho										
Te quiero m.										
Mññ										
Mañan										
Ma?ana										
Mañna										
Maññ										
Mñna										
Tomorrow										
Mañan										
m@ñ@n@										
Mñan										
Bb										
Baby										
Bbe										
Bby										
Beybi										
Face										
Fc										
Fcbk										

	Aléresis	Sincopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Elisión	Cambio morfológico por sustitución convencional.	Combinación de letras, números y símbolos	Extranjerismo	Siglación
Fb										
Faxebuk										
Feis										
Feibuk										
Fbk										
Fcbook										
Whatsap										
Whats										
Wtapp										
Wtasp										
Wasap										
Wtpp										
Wazap										
Wtsapp										
Wasapp										
Whasap										
Wsp										
Wpp										
Watsapp										
Whaspp:										
Wapp										
Wp										
Waasap										
Guasap										
Wtsp										
What										
Whatzap										
Inbox										

	Aléresis	Sincopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis por elisión	Cambio morfológico por sustitución convencional	Combinación de letras, números y símbolos	Extranjerismo	Siglación
Sms										
Mjs										
Msj										
Msn										
Chatear										
Mjs										
Mj										
Mje										
Mnsj										
Mss										
Mns										
Mzj										
Ms										
Mens										
Mnsej										
Smjs										
Mnj										
X ahí										
Por ay										
X hai										
Por ai										
X hay										
por hay										
X ai										
X ay										
por allí										
Aki										
A q										
Aky										
Aqi										

	Aféresis	Sincopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Elisión	Cambio morfológico por sustitución convencional	Combinación de letras, números y símbolos	Extranjerismo	Siglación
Qui										
Akui										
Bndicion										
Bdc										
Bdon										
Blessing										
Bdn										
Bndision										
Benditio n										
Bendn										
Bless										
Bnden										
Bndn										
Ben										
Cel										
Xelular										
Celu										
Cell										
Clular										
Phone										
Clulr										
Stamos										
Tamos										
Estms										
Etm										
Stms										
Estams										
Etmos										
Stmos										

	Aléresis	Sincopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis por elisión	Cambio morfológico por sustitución convencional	Combinación de letras, números y letras	Extranjerismo	Siglación
Etams										
Stm										
Nnc										
Nunk										
Never										
Nca										
Nunka										
Nunc										
Nnca										
Nnk										
Nk										
Dtb										
Dios t bendiga										
D te bendiga										
Ds t bndg										
Dios t bndiga										
D t bendiga										
Dios tb										
aka										
Ak										
Ac										
Ust										
Ud										
Uste										
Us										
Ute										
Sted										

	Aféresis	Sincopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Elisión	Cambio morfológico por sustitución	Combinación de letras, números y símbolos	Extranjerismo	Siglación
Ustd										
Uthe										
Utd										
Anque										
Aunq										
Aunke										
Anq										
Aque										
Aunk										
Unq										
Que										
Aunkew										
Amix										
amig@s										
Amigs										
Amgs										
Amis										
Amiz										
Friends										
Amish										
Parnerst										
Cheros										
Amiguis										
Amias										
Ams										
Viejo										
Nene										
Compas										

RESULTADOS PARTE II

Parte II

Indicación: A continuación se le presentará un listado de emoticones que se utilizan en las redes sociales. Escriba los respectivos significados del emoticón al lado derecho.

Emotición	Significados
1. ❤️	_____
2. 😊	_____
3. 😞	_____
4. 😟	_____
5. 😓	_____
6. 👍	_____
7. 😬	_____
8. 🤪	_____
9. 😏	_____
10. 😈	_____
11. 😇	_____
12. 😄	_____
13. 😊	_____
14. 🤓	_____
15. 😬	_____

SIGNIFICADO DE LOS EMOTICONES.

1. ❤️

- **Amor:** Sentimiento intenso del ser humano que, partiendo de su propia insuficiencia, necesita y busca el encuentro y unión con otro ser.
- **Cariñoso:** adj. afectuoso
- **Corazón:** Órgano de naturaleza muscular, común a todos los vertebrados y a muchos invertebrados, que actúa como impulsor de la sangre y que en el hombre está situado en la cavidad torácica
- **Enamorado:** adj. Que tiene amor
- **Te amo:** m. Sentimiento hacia otra persona que naturalmente nos atrae y que, procurando reciprocidad en el deseo de unión, nos completa, alegra y da energía para convivir, comunicarnos y crear
- **Te quiero:** Es la expresión que nos nace cuando nuestro corazón ha elegido a una persona que antes nos parecía sólo bonita, o simpática, o encantadora.

Según los resultados obtenidos se determina que el lenguaje simbólico utilizado en las redes sociales por medio de los emoticones es polisémico, es decir, que posee distinto significado para cada usuario, en este caso el emoticón que representa el corazón (❤️) tiene 6 variantes que son amor 29%, cariñoso 1%, corazón 8.5%, enamorado 10%, te amo 5%, te quiero con un 8% y dejando un 38.5% para el símbolo <3. Se puede apreciar que la comunicación es muy variada y depende de varios factores como el tipo de usuario, el tipo de código que maneja, el contexto, por consecuencia de todo esto es que en ocasiones no se da una buena comunicación entre los usuarios, ya que los significados son diferentes para unos y para otros. Lo que se puede observar que la población comprende correctamente el campo semántico del emoticón corazón. Ya que los usuarios se expresan por medio de sinónimos de los sentimientos: amor, cariño, corazón, enamorado, te amo, te quiero. Estos son manifestados dependiendo la relación entre usuarios. Decir te amo hacia su pareja se manifiesta por el emoticón corazón, pero al enviarle a una amiga o familia el mismo corazón, es expresado por un te quiero. Siendo una representación variable de emociones y sentimientos.

2. 😊

- **Alegre:** Palabras, gestos o actos con que se expresa el júbilo o alegría.
- **Comprendido:** Enterado, Espacio comprendido dentro de límites determinados.
- **Contento:** adj. Que se siente alegre y feliz:
qué contento te veo, ¿te ha tocado la lotería.
- **Feliz:** Que siente o tiene felicidad o satisfacción.
- **Ok:** Expresa aprobación, asentimiento.

- **Pensativo:** adj. Que está pensando con mucha atención en una cosa, sin atender o darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor.
- **Sonriendo:** Curvar la boca hacia arriba como si se fuese a reír, pero sin llegar a hacer ruido, para mostrar alegría, felicidad o placer.
- **Tímido:** adj. Temeroso, medroso, encogido y corto de ánimo

El emoticono que representa una carita feliz (😊) posee los siguientes significados para los usuarios de las redes sociales: Alegre 16.5%, Feliz 41.5%, Sonriendo 4.5%, Comprendido 0.5%, Tímido 0.5%, Pensativo 0.5%, Contento 1%, ok 0.5% y un 34.5% para el símbolo :), estos datos revelan que los nativos digitales no tienen una norma fija para cada uno de estos símbolos, lo cual hace que su léxico sea más extenso y variado. La mayoría de los usuarios comprende correctamente el emoticón, sin embargo se encuentran excepciones, por ejemplo: para un pequeño grupo representa timidez, lo cual indica la no comprensión del significado. También se observa una literal comprensión que lo expresa el sinónimo sonriendo.

3. 😞

- **Aburrido:** adj. Que aburre o cansa:
- **Asombrado:** Asombrado, admirado, atónito, pasmado.
- **Bien:** Lo que es favorable, conveniente
- **Callado:** Silencioso, reservado
- **Decepcionado:** Desengañar, no responder a las expectativas.
- **Depresión:** Síndrome caracterizado por una tristeza profunda, abatimiento y disminución de las funciones psíquicas

- **Disgustado:** Causar enfado, desagarrada.
- **Duda:** Vacilación e indecisión ante varias posibilidades
- **Enojo:** Sentimiento de ira o enfado
- **Mal:** Daño material o moral
- **Pensativos:** Que medita intensamente y esta absorto y como distraído
- **Serio:** Que no se destina a hacer reír o divertir, sino a informar, educar.
- **Triste:** Que denota pesadumbre o melancolía o la produce

Los resultados del emoticono son: Aburrido 0.5% Asombrado 0.5% Bien 1%, Callado 0.5%, Decepcionado 1%, Depresión 1.5%, Disgustado 0.5%, Duda 1%, Enojo 1.5%, Mal 1%, Nulos 1%, Pensativo 1.5%, Serio 1.5%, Te extraño 0.5%, Triste 49.5%. Y un 37% para el símbolo :(, más de la mitad de los usuarios no entienden o no conocen el significado de cada uno de estos emoticones pero hay un porcentaje que prefiere utilizar grafías para crear el emoticón. Los resultados revelan que este es uno de los emoticones menos comprendido. Debido a que los usuarios utilizan significado que no corresponden al emoticón; asombrado y bien. Hay un pequeño grupo que lo maneja coherentemente como es triste.

4. 😞

- **Admirado:** Ver o considerar con estima o grado especial a una persona o cosa.
- **Afligido:** adj. Dicho de una persona: Que siente o muestra aflicción.
- **Alegre:** Palabras, gestos o actos con que se expresa el júbilo o alegría.
- **Beso:** Es el acto de presionar los labios contra la superficie de un objeto.

- **Cansado:** adj. Fatigado, falta de fuerza.
- **Deprimido:** adj. Abatido, triste.
- **Enojo:** Sentimiento de ira o enfado.
- **Felicidad:** Estado de ánimo del que disfruta de lo que desea.
- **Impactado:** Chocar con fuerza un objeto contra otro.
- **Impresionado:** Conmover el ánimo hondamente.
- **Llorando:** Derramar lagrimas.
- **Mal:** Daño material o moral.
- **Pensativo:** Que medita intensamente y esta absorto como distraído.
- **Preocupación:** Intranquilidad, inquietud o temor que produce alguna cosa.
- **Sorprendido:** Descubrir lo que otro ocultaba o disimulaba.
- **Te quiero: eres importante en mi vida” y “ahora estoy buscando un lugar más permanente para ti en mi vida”**
- **Ternura:** Cariño, amor, amabilidad o afecto.
- **Triste:** Que denota pesadumbre o melancolía o la produce.

Los resultados del emoticono son: Admirado 10%, Afligido 0.5%, Alegre 1.5% Asombrado 13%, Asustado 2%, Beso 2%, Cansado 0.5%. Deprimido 0.5% Enojo 0.5% Felicidad 0.5% Impactado 1%, Impresionado 6%, Llorando 0.5%, Mal 0.5%, Pensativo 1%, Preocupación 0.5%, Sorprendido 23.50%, Te quiero 0.5%, Ternura 0.5%, Triste 0.5% y un 35% para el símbolo :O, tomando estos datos se comprende que varios usuarios no identifican o no conocen el significado real de este emoticón, es muy poco el porcentaje que realmente acierta su respuesta. Se ha encontrado polisemia, pero son variantes que no concuerdan con el símbolo.

5. 😞

- **Abrumada:** Agobiar con penosos esfuerzos físicos o sufrimientos.
- **Angustiado:** Afligido, codicioso, opacado.
- **Asustado:** Acobardado, temeroso, alarmado.
- **Decepcionado:** Decepcionado.
- **Deprimido:** Desilusionado.
- **Desinterés:** Falta de interés e ilusión.
- **Lágrimas:** Líquido producido por el proceso corporal de limpiar y lubricar el ojo.
- **Lastimado:** Dañado
- **Llorando:** Persona que llora.
- **Melancólico:** Que siente melancolía o es propenso a sentirla.
- **Sensible:** Que es capaz de percibir una realidad a través de los sentidos.
- **Sentimental:** Que contiene elementos que emocionan o conmueven, o que expresa un sentimiento dulce.
- **Triste:** Que denota pesadumbre o melancolía o la produce.

Los resultados del emoticono son: Abrumada 0.5%, Angustiado 0.5%, Asustado 0.5%, Decepcionado 1%, Deprimido 2%, Desinterés 0.5%, Lágrimas 0.5%, Lastimado 0.5 %, Llorando 43.5%, Melancólico 0.5%, Sensible 1%, Sentimental 2%, Triste 13%.y un 44% para el símbolo ;(, los resultados indican mucha variedad de respuestas sin embargo la idea de tristeza se mantiene prácticamente en todas. La mayor parte de los usuarios están en el contexto de un estado de ánimo que manifiesta tristeza. Se observan emociones de sufrimientos; se encuentran sinonimia: lastimado, deprimido, melancólico entre otros, y una mínima fracción de significados literal como lo es en la palabra lágrimas.

6.

- **Bien:** Lo que es favorable, conveniente
- **Bueno:** Que posee bondad moral
- **De acuerdo:** Conformidad, armonía entre varias personas.
- **Excelente:** Magnifico sobresaliente, en bondad o estimación
- **Me gusta:** Agradar, parece bien algo a alguien.
- **Ok:** Esta bien vale de acuerdo.
- **Todo bien:** Que se toma o se considera por entero o en conjunto.

Los resultados del emoticono que indica aprobación (👍) son: Bien 4 %, Bueno 0.5%, De acuerdo 1.5%, Excelente 0.5%, Like 9%, Me gusta 48%, Ok 1.5%, Todo bien 0.5%, y 34.5% para el símbolo (y), estos datos reflejan un buen conocimiento de los usuarios con respecto a este emoticón. El emoticón mostrando la mano y señalando con el dedo pulgar manifiesta claramente un estado de aceptación por parte de los usuarios. Y las expresiones concuerdan con las representaciones simbólicas.

7. 😬

- **Amabilidad:** Complacencia, agrado y delicadeza en el trato con los demás.
- **Broma:** Burla, dicho o hecho que se hace a alguien para reírse de él sin intención e molestarle
- **Burla:** Acción o palabras con que se ridiculiza a personas o cosas.
- **Guácala:** Que le dio asco.
- **Haaa:** Respuesta.
- **Mentiroso:** Que miente o tiene tendencia de mentir.
- **Mueca:** Contorsión del rostro para expresar alguna emoción o para hacer burla.
- **Pelea:** Combatir, contender, batalla.
- **Peleón:** Pendenciero, camorrista, que busca pelear o discutir.
- **Penoso:** Que padece una aflicción o pena.
- **Sacando la lengua:** Es un músculo situado en la lengua; par, voluminoso, triangular, de vértice anterior.
- **Sarcasmo:** Burla o ironía mordaz, hiriente y humillante.

- **Travesura:** Acción con la que se causa algún daño o perjuicio de poca importancia y que realiza alguien, generalmente un niño, por diversión o juego.

Los resultados del emoticón son: Amabilidad 0.5% , Broma 5.5%, Burla 26.5%, Haaa 0.5%, Mentiroso 0.5%, Mueca 2.5%, Pelea 1.5%, Pelión 1.5%, Penoso 0.5%, Pleitista 0.5%, Sacando la lengua 19%, Sarcasmo 0.5%, Travesura 0.5%, Triste 0.5%, y para el emoticón : p 39.5% , esto demuestra que gran parte de los usuarios utiliza de forma correcta este emoticón y un porcentaje mínimo de usuarios le da un significado diferente al ya establecido. Es decir que la comunicación es fluida y no se ve obstaculizada ya que estos manejan el mismo código y no permite una desviación de ideas. Las expresiones utilizadas demuestran que la media de población maneja el significado de este emoticón, pero se encuentra un pequeño porcentaje que no logra comprender o que no conoce el significado del mismo. Ejemplo: amabilidad, pelea y aparece un resultado demasiado denotativo, por ejemplo sacando la lengua.

8. 🙄

- **Angelito:** Niño pequeño, inocente y de buen comportamiento.
- **Bendición:** Invocación de la protección de Dios y su espíritu santificador sobre una persona, un lugar o una cosa; generalmente recitando un sacerdote unas palabras rituales o haciendo la señal de la cruz.
- **Bondad:** Inclinação a hacer el bien, comportamiento virtuoso
- **Bueno:** Que tiene bondad, desde el punto de vista moral.
- **Capaz:** Que puede hacer o lograr determinada cosa, que posee las condiciones necesarias para ello.

- **Celestial:** De las cosas del mundo espiritual o relacionado con ellas, en oposición a las cosas terrenas y materiales.
- **Confundido:** Mezclar cosas o personas diversas de modo que no puedan distinguirse unas de otras.
- **De las nubes:** Que viene del cielo.
- **Inocencia:** Condición del que está libre de culpa o de pecado.
- **No hice nada:** Se cree inocente.
- **Pelión:** Que pelea o discute con frecuencia.
- **Pensando:** Reflexionar, examinar con cuidado.
- **Santito:** Buena persona.
- **Sueño:** Estado de reposo en que se encuentra la persona o el animal que está durmiendo.

Los resultado del emoticono son: Angelito 46%, Bendecido 1%, Bondad 0.5 %, Bueno 1%, Capaz 0.5%, Celestial 0.5%, Confundido 0.5 %, De las nubes 0.5%, Inocencia 5.5 %, No hice nada 2.5%, Pelión 0.5%, Pensando 0.5%, Santito 4%, Sueño 1%. Para el emoticón O:) es el 35.5% esto demuestra que la mayoría de usuarios maneja el mismo código en la comunicación lo cual facilita que se entiendan de forma correcta y la comunicación sea continua y eficaz. La mayoría de los usuarios asocia correctamente el significado del emoticón, se aprecia mucha referencia celestial o divina y una parte la asocia con inocencia, en general, estos usuarios no tienen inconvenientes en su comunicación cibernética.

9. 😊

- **Amor:** Sentimiento de vivo afecto e inclinación hacia una persona o cosa a la que se le desea todo lo bueno.
- **Alegría:** Sentimiento de placer producido normalmente por un suceso favorable que suele manifestarse con un buen estado de ánimo, la satisfacción y la tendencia a la risa o la sonrisa.
- **Aprecio:** Valoración que se hace de una persona o una cosa por su calidad o mérito.
- **Beso:** Contacto o presión que se hace con los labios sobre una persona o una cosa, contrayéndolos y separándolos, en señal de amor, afecto, deseo, saludo, respeto, etc.
- **Coqueto:** Que es presumido, esmerado en su arreglo personal y en todo cuanto pueda hacerlo parecer atractivo.
- **Enamorado:** Que siente amor.
- **Genial:** Que es propio de un genio o de la persona con gran capacidad y facilidad para crear o inventar cosas nuevas y admirables o para realizar alguna actividad de forma imaginativa y brillante.
- **Guiño:** Gesto que consiste en cerrar y abrir con rapidez un ojo dejando el otro abierto.
- **Labios pintados:** Que usa maquillaje.
- **Me agrada:** Que le cae bien.
- **Sexy:** alguien que ejerce o tiene atractivo físico y sexual.
- **Tkm:** Te quiero mucho.

Los resultados del emoticono son: Amor 10.5%, alegría 10.5%, Aprecio 0.5%, Beso 55%, Coqueto 1%, Enamorado 1.5 %, Genial 0.5%, Guiño 2.5%, Labios pintados 0.5%, Nulos 1.5 %, Sexy 1%, Tkm 0.5%. El 25% hace uso del emoticón:-* El significado de este emoticón es polisémico; porque no todos los usuarios lo relacionan con el significado Amor, sino que buscan palabras equivalentes o relacionadas a dicha expresión. Sin embargo el campo semántico se mantiene.

10. 😏

- **Curioso:** Que siente curiosidad o deseo de saber o averiguar las cosas.
- **Demonio:** Espíritu o ser sobrenatural que en diversas creencias y religiones encarna y representa el mal.
- **Diablito:** Ser sobrenatural o espíritu que en diversas creencias y religiones representa las fuerzas del mal.
- **Enfurecido:** Enojado.
- **Enojado:** Esta sensación tiene que ver con el desagrado, la ira y la frustración ante determinadas situaciones.
- **Maldad:** Cualidad de malo.
- **Malo:** Que tiene maldad, desde el punto de vista moral.
- **Malvado:** Que tiene maldad, desde el punto de vista moral.
- **Maravilloso:** Que es extraordinariamente bueno, o qué maravilla por alguna otra cualidad.
- **Pícaro:** Que hace travesuras de poca importancia.
- **Rebelde:** Que se rebela contra el poder o la autoridad.

- **Risa:** Conjunto de sonidos que se emiten y de gestos o movimientos que se hacen al reír.
- **Soy tremenda:** Que no la pueden controlar.
- **Travesuras:** Acción mala pero de poca trascendencia o importancia, y hecha sin malicia; especialmente, la cometida por un niño para divertirse.

Los resultados del emoticono son: Curioso 0.5%, Demonio 1%, Diablito 37%, Enfurecido 0.5%, Enojado 4 %, Maldad 5.5%, Malo 11%, Malvado 6.5%, Maravilloso 1%, Pícaro 1%, Rebelde 1%, Risa 0.5%, Soy tremenda 0.5%, Travesuras 1%.El 29 % es para el emoticón 3:) En este emoticón se ha encontrado muchas variantes pero los usuarios aciertan su significado. Sin embargo hay un pequeño porcentaje que se aleja de la expresión real. Por ejemplo: curioso y maravilloso. Reflejan estados de ánimos de curiosidad y positiva, en este caso el símbolo refleja maldad.

11. 😊

- **Agradable:** Que es amable o afable en el trato social.
- **Amigable:** Que se comporta dando muestras de amabilidad y cortesía.
- **Apenado:** Que tiene pena.
- **Burla:** Acción, gesto o dicho cuya finalidad es burlarse de una persona o una cosa.
- **Cansado:** Que produce cansancio o fatiga.
- **Cara de gato:** Que imita a un gato.
- **Carita ruborizada:** Que sienten pena o vergüenza por algo.
- **Chistoso:** Que cuenta chistes o tiene gracia al explicar algo y hace reír con sus comentarios.

- **Coquetear:** Intentar [una persona] agradar y atraer a otra con medios estudiados y generalmente por mera vanidad.
- **Drastico:** Que es radical, riguroso o severo, o que se produce de esa forma.
- **Encantado:** Que está satisfecho o contento.
- **Enojado:** Esta sensación tiene que ver con el desagrado, la ira y la frustración ante determinadas situaciones
- **Entusiasmo:** Sentimiento intenso de exaltación del ánimo producido por la admiración apasionada de alguien o algo, que se manifiesta en la manera de hablar o de actuar.
- **Estado normal:** Se encuentra bien.
- **Feliz:** Que se siente plenamente satisfecho por gozar de todo lo que desea o por disfrutar de algo bueno.
- **Fingir:** Representar o hacer creer algo que no es verdad con palabras, gestos o acciones.
- **Furioso:** Que siente furia.
- **Ganas de llorar:** Se siente triste.
- **Gruñón:** Que emite con mucha frecuencia gruñidos o sonidos no articulados o palabras murmuradas entre dientes que expresan enfado o desagrado.
- **Guiño coqueto:** Intenta seducir.
- **Incomprendido:** Que no es debidamente comprendido.
- **Jajaja: Risa.**

- **Lindo:** Que es bonito.
- **Me gusta:** Le parece bonito.
- **Me quiero reír:** Contiene la risa.
- **Nervioso:** De los nervios (órganos filamentosos) o relacionado con ellos.
- **No lo puedo creer:** Es increíble o imposible.
- **Nulos:** Se aplica a la cosa o hecho que no tiene valor.
- **Pedófilo:** Persona que practica la pedofilia.
- **Penoso:** Que produce pena o tristeza.
- **Pensando:** Reflexionar, examinar con cuidado.
- **Ruborizado:** Que tiene pena.
- **Sensible:** Que es capaz de percibir sensaciones a través de los sentidos, o de sentir moralmente.
- **Sereno:** Que está tranquilo y apacible, sin agitación, movimiento o ruido.
- **Serio:** Que es poco dado a mostrarse alegre.
- **Simpático:** Que inspira simpatía.
- **Sinvergüenza:** Que obra o habla sin comedimiento o respeto y con descaro.
- **Sonriente:** Que sonríe.
- **Sonrojado:** Siente timidez o pena.
- **Sñooliento:** Que tiene somnolencia o que presenta los movimientos, las sensaciones o las actitudes que son propias del que la tiene.

- **Ternura:** Sentimiento ante las personas, cosas o situaciones que se consideran merecedoras de un amor o un cariño puro y gratuito, por su dulzura, debilidad o delicadeza.
- **Tierno:** Que es blando y flexible o que fácilmente se deforma o corta.
- **Travesura:** Acción mala pero de poca trascendencia o importancia, y hecha sin malicia; especialmente, la cometida por un niño para divertirse.
- **Triste:** Que siente tristeza.

Los resultados del emoticono son: Agradable 0.5%, Amigable 0.5%, Apenado 5%, Burla 1.55%, Cansado 0.5%, Cara de gato 4%, Carita ruborizada 1 0.5%, Carita violadora 1.5%, Chistoso 1 %, Coquetear 0.5%, Drástico 0.5%, Encantado 0.5%, Enojado 0.5%, Entusiasmo 0.5%, Estado normal 1.5%, Feliz 0.5%, Fingir 0.5 %, Furioso 0.5 %, Ganas de llorar 9%, Gruñón 1%, Guiño coqueto 3%, Incomprendido 0.5 %, Jajaja 1%, Lindo 0.5%, Me gusta 0.5%, Me quiero reír 0.5 %, Nervioso 1.5%, No lo puedo creer 0.5 %, Nulos 2.5%, Pedófilo 0.5%, Penoso 5%, Pensando 1%, Ruborizado 1%, Sensible 1%, Sereno 0.5 %, Serio 1%, Simpático 0.5%, Sinvergüenza 2.5 %, Sonriente 4%, Sonrojado 0.5%, Soñoliento 0.5%, Ternura 1.5%, Tierno 3%, Travesura 1%, Triste 0.5%. el 26.5% para el emoticón:3 es utilizado por los usuarios quienes prefieren utilizar el símbolo y no las palabras. No obstante hay que recordar que éste emoticón se presta a un grado de polisemia dentro de este grupo etario ya que no todos conciben de la misma manera o no manejan el mismo código, lo que hace que no se dé una comunicación acertada o fluida. El emoticón cara de gato es el que posee más variantes, con un total de 43, lo cual indica que es el símbolo más polisémico pero con un mínimo de porcentaje acertado. Ejemplo: carita coqueta, guiño coqueto, sinvergüenza, que muestra por parte del usuario una actitud descarada y sin vergüenza de una acción cometida. Por otra parte los usuarios que desconocen el símbolo generan confusión en la comunicación digital.

12. 😊

- **Piénsalo:** Acción en la cual se le pide a la otra persona que considere cierta propuesta / interrogante o enunciado.
- **Lo hiciste bien:** Expresión con la cual se denota que se ha llevado de buena manera cierta tarea u objetivo.
- **Emoción:** Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática.
- **Mintiendo:** mentir.1. intr. Decir o manifestar lo contrario de lo que se sabe, cree o piensa.
- **Agradable:** Que produce complacencia o agrado.
- **Bruto:** Necio, incapaz.
- **Complicidad:** Cualidad de cómplice.
- **Guiñando un ojo.** m. Mensaje implícito.
- **Coqueto, ta:** Dicho de una persona: Presumida, esmerada en su arreglo personal y en todo cuanto pueda hacerla parecer atractiva. U. t. c. s.
- **Risa:** Movimiento de la boca y otras partes del rostro, que demuestra alegría.
- **Pícaro, ra:** Que implica cierta intención impúdica. Una mirada pícaro.
- **Bien.** m. Aquello que en sí mismo tiene el complemento de la perfección en su propio
- **Mal.** m. Lo contrario al bien, lo que se aparta de lo lícito y honesto.
- **Gustar. (Me gusta).** Sentir y percibir el sabor de las cosas.
- **Lindo, da:** Hermoso, bello, grato a la vista.
- **Excelente:** Que sobresale en bondad, mérito o estimación.
- **Acuerdo.** m. Resolución que se toma en los tribunales, sociedades, comunidades u órganos colegiados.
- **Broma:** Persona o cosa pesada y molesta.
- **Extrañar:** Sentir la novedad de algo que usamos, echando de menos lo que nos es habitual. No he dormido bien porque extrañaba la cama.
- **Simpatía:** f. Inclinação afectiva entre personas, generalmente espontánea y mutua.

- **Aceptación:** f. Acción y efecto de aceptar.
- **Dudoso:** Que tiene duda.
- **Ironía:** Burla fina y disimulada.
- **Normal:** Dicho de una cosa: Que se halla en su estado natural.
- **Burla:** Acción, ademán o palabras con que se procura poner en ridículo a alguien o algo.
- **Enojar:** Causar enojo.
- **Serio, ria:** Severo en el semblante, en el modo de mirar o hablar.
- **Conquista:** Acción y efecto de conquistar.
- **Conquistar:** Ganar, mediante operación de guerra, un territorio, población, posición, etc.
- **Sonriente:** Que sonríe.
- **Haciendo ojitos.** : Acción en la cual el joven guiña un ojo; es decir tiene un ojo abierto y el otro Semi cerrado.

Los resultados del emoticono son: Aceptación 0.5%, Agradable 1.5%, Bien 3%, Broma 0.5 %, Bruto 0.5%, Burla 0.5%, Complicidad 1%, Conquista 1%, Coqueto 6.5%, De acuerdo 0.5 %, Dudoso 1%, Emoción 0.5%, Enojado 1%, Excelente 0.5%, Extrañado 0.5%, Guiñando un ojo 32.5%, Haciendo ojitos 4%, Ironía 1%, Lindo 0.5%, Lo hiciste bien 0.5%, Mal 0.5%, Me gusta 0.5%, Mintiendo 0.5%, Normal 0.5%, Nulos 3%, Pícaro 0.5%, Piénsalo 0.5%, Risa 1.5 %, Serio 0.5%, Simpatía 0.5%, Sonriente 1%, Tink 0.5%.el 22.5 % de las personas encuestadas utilizan este emoticon, es decir que no utilizan la palabra correspondiente sino la imagen. Pero hay un porcentaje alto quienes prefieren utilizar las palabras antes que los símbolos. Aunque no todos estén concordando con el significado de dicho emoticón pero la comunicación siempre se lleva a cabo. El emoticón representa un grado de complicidad en la comunicación de los usuarios, posee 32 variantes polisémicos.

- **Feliz:** Que tiene felicidad.
- **Chinito, ta:** sentir escalofrío.
- **Contento, ta.:** Alegre, satisfecha.
- **Sonriente:** Reírse un poco o levemente, y sin ruido.
- **Dudoso, sa.:** Que tiene duda.
- **Serio, ria:** Severo en el semblante, en el modo de mirar o hablar.
- **Broma:** Persona o cosa pesada y molesta.
- **Picaresco, ca. :** f. Género literario formado por las novelas picarescas.
- **Alegre.:** adj. Que denota alegría. *Cara alegre*
- **Ternura :** f. Cualidad de tierno.
- **Lindo, da:** adj. Hermoso, bello, grato a la vista
- **Bueno, na:** adj. Que tiene bondad en su género.
- **Sensible:** adj. Que siente, física y moralmente.
- **Imaginando:** tr. Representar idealmente algo, inventarlo, crearlo en la imaginación.
- **Inocente:** adj. Libre de culpa.
- **Emocionado:** tr. Conmover el ánimo, causar emoción
- **Distraído, da:** adj. Dicho de una persona: Que, por distraerse con facilidad, habla u obra sin darse cuenta cabal de sus palabras o de lo que pasa a su alrededor.
- **Amigable:** adj. Dicho de una persona: Afable, inclinada a la amistad.
- **Medio triste:** (Del lat. *contristāre*). tr. Afligir, entristecer.
- **Encantado, da:** adj. Distraído o embobado constantemente.
- **Risueño, ña:** adj. Que muestra risa en el semblante.
- **Pena:** f. Castigo impuesto conforme a la ley por los jueces o tribunales a los responsables de un delito o falta.
- **Pasivo, va:** aj. Se dice del sujeto que recibe la acción del agente, sin cooperar con ella.

- **Intrigar.** : tr. Inspirar viva curiosidad.
- **Nulo, la.:** adj. Falto de valor y fuerza para obligar o tener efecto, por ser contrario a las leyes, o por carecer de las solemnidades que se requieren en la sustancia o en el modo.

Los resultados del emoticono son: Alegre 15%, Amigable 0.5%, Amigable 1.5%, Bien 1.5 %, Broma 0.5 %, Bueno 0.5%, Chinito 0.5%, Contento 1.5%, Distraído 0.5 %, Dudoso 2.5%, Emocionado 1%, Encantado 0.5%, Feliz 23%, Imaginando 0.5%, Inocente 1%, Intrigado 0.5%, Lindo 1.5%, Medio triste 0.5%, No me digas 2%, Nulos 4.5 %, Pasivo 0.5 %, Pena 1.5%, Picaresco 1%, Risueño 0.5%, Sensible 1%, Serio 1%, Sonriendo 2.5%, Ternura 3%, Tranquilo 2% el 27.5% para el emoticón es utilizado por los usuarios quienes prefieren usar el símbolo por la letras. Pero también se muestra como la mayoría prefiere usar las letras y dejar de lado los símbolos. Incluso hay algunos que usan los emoticones según el contexto o el tipo de conversación que se esté llevando a cabo. La mayor parte de los significados muestra que no comprenden correctamente el emoticón, ya que en los resultados prevalece una distracción por parte de los usuarios, ejemplo: encantado, da. Pasivo, risueño, imaginativa. Por lo tanto la idea central es mostrar duda, invento, reproche en la acción ejercida en la comunicación por parte de los usuarios. La correcta comprensión de los resultados polisémicos del emoticón es atractivo como el emoticón lo indica, ya que muestra un estado de ánimo activo y grato por parte de los usuarios, como es el caso del significado "Con Flow", ya que parte del estado o manera de ser de los usuarios muestra una afectividad en la comunicación, lo que aporta la comprensión del mismo. El grupo maneja el código correctamente como se puede observar en algunos significados: en la playa, en la onda, de party, cool entre otros.

14. 🧐

- **Suave:** Blando, dulce, grato a los sentidos.
- **Asombro:** Gran admiración.
- **Astuto, ta.:** Agudo, hábil para engañar o evitar el engaño o para lograr artificiosamente cualquier fin.
- **atractivo, va:** Dicho de una persona: Que por su físico despierta interés y agrado en las demás.
- **Con flow:** "Flow" significa "Fluir" y en lo urbano flow no significa algo muy distinto. Cuando se habla de flow en las tribus urbanas se habla de Estilo o manera de ser, también algunos lo toman como la manera de vestirse, pero en el movimiento del Rap se le llama flow a la manera de rimar
- **Contento, ta:** Alegre, satisfecho.
- **Cool:** "frio" otro puede usarse "it's cool" como diciendo está bien.
- **Coqueto, ta:** Dicho de una persona: Presumida, esmerada en su arreglo personal y en todo cuanto pueda hacerla parecer atractiva.
- **Creído, da:** Dicho de una persona: Vanidosa, orgullosa o muy pagada de sí misma.
- **De party:** Estoy en la fiesta.
- **De vacación:** Descanso temporal de una actividad habitual, principalmente del trabajo remunerado o de los estudios.
- **Disfrutar:** Divertirse.
- **En la onda:** Tiene estilo.
- **En la playa:** Ribera del mar o de un río grande, formada de arenales en superficie casi plana.
- **Entusiasmo:** Exaltación y fogosidad del ánimo, excitado por algo

que lo admire o captive.

- **Euforia:** Sensación de bienestar, resultado de una perfecta salud o de la administración de medicamentos o drogas.
- **Fashion:** Se trata de un conjunto de tendencias en el vestir (ropa, accesorios), en los estilos de vida y en las maneras de comportarse, que marcan o modifican (temporalmente) la conducta de una persona o de un grupo de personas.
- **Feliz:** Que tiene felicidad.
- **Genial:** Placentero, que causa deleite o alegría.
- **Inspirado, da:** Dicho especialmente de una persona: Brillante, ingeniosa, oportuna.
- **Intelectual:** Perteneciente o relativo al entendimiento.
- **Inteligente:** Dicho de una persona: Dotada de un grado elevado de inteligencia.
- **Relax:** Relajamiento físico o psíquico producido por ejercicios adecuados o por comodidad, bienestar o cualquier otra causa.
- **Simpatía:** Inclinação afectiva entre personas, generalmente espontánea y mutua.
- **Sol:** Estrella luminosa, centro de nuestro sistema planetario.
- **Vago, ga:** Dicho de una persona: Sin oficio y mal entretenida.

Los resultados de los emoticon que expresa relajación son los siguientes: Al suave 4.5%, Asombro 0.5 %, Astuto 0.5%, Atractivo 6.5%, Con flow 1%, Contento 0.5%, Cool 11%, Coqueto 0.5%, Creído 0.5%, De party's 0.5%, De vacaciones 0.5%, De vacaciones 0.5%, Disfrutando 0.5%, En la onda 0.5%, En la playa 4 %, En onda 0.5%, Entusiasmo 0.5%, Euforia 1%, Fashion 0.5%, Feliz 0.5%, Genial 10%, Inspirado 0.5%, Intelectual 1%, Inteligente 3 %, Nerd 3%, Nulos 1.5%, Presumido 1%, Relajado 6%, Relax 3%, Simpática 1%, Sol 1.5%, Sol playa y arena 2.5%, Te quiero ver 0.5%, Vago 0.5%. 14. el 16.5 %, esto determina que en general el grupo etario maneja el significado de este símbolo, la mayoría se enfoca en el campo de la relajación o vacaciones lo cual es correcto y algunos se deciden por el aspecto de personalidad que indica una comprensión diferente pero esa respuesta también es aceptable debido al gran número de variantes que poseen los emoticones.

15. 😞

- **Ajaber:** A saber. Esto es.
- **Amargado, da:** Dicho de una persona: Que guarda algún resentimiento por frustraciones, disgustos, etc.
- **Confiado, da:** Crédulo, imprevisor.
- **Confundido:** Mezclar, confundir cosas diversas, de manera que no puedan reconocerse o distinguirse.
- **Equivocar:** Turbar a alguien de manera que no acierte a explicarse.
- **Disgusto:** Sentimiento, pesadumbre e inquietud causados por un accidente o una contrariedad.
- **Enfadar:** Causar enfado.
- **Enojar:** Causar enojo
- **Estresado, da:** Que sufre estrés.
- **Frustrar:** Privar a alguien de lo que esperaba.
- **Furioso, sa:** Poseído de furia.
- **Gruñón, na:** Que gruñe con frecuencia.
- **Ira:** Pasión del alma, que causa indignación y enojo.

- **Llorar:** Derramar lágrimas.
- **Me abrume:** Agobiar con un peso grave.
- **Asustar:** Dar o causar susto.
- **Impactar:** Causar un choque físico.
- **Molesto, ta:** Que causa molestia.
- **Puchero:** harina cocida en agua
- **Rayo:** Chispa eléctrica de gran intensidad producida por descarga entre dos nubes o entre una nube y la tierra.
- **Serio, ria:** Severo en el semblante, en el modo de mirar o hablar.

Los resultados del emoticón que representa disgusto son: Ajaver 0.5%, Amargado 1%, Confiado 0.5%, Confundido 2%, Disgusto 2.5%, Enfadado 0.5%, Enojado 42%, Estoy mal 0.5%, Estresado 0.5%, Frustrado 2%, Furioso 2%, Gruñón 0.5%, Ira 0.5%, Llorando 0.5%, Me abrume 0.5%, Me asusta 1.5%, Me impacta 0.5%, Molesto 2%, No me gusta 1%, No me importa 0.5%, No quiero ver 0.5%, Nulos 3%, Puchero 1%, Rayos 0.5%, Serio 0.5%, Triste 1% y un 32% para éste emoticón ➤) los usuarios prefieren el uso de la simbología y no las palabras. Inclusive no es necesario para ésta comunidad etaria poner en su conversación su estado de ánimo sino que en su lugar lo hacen poniendo un emoticón. Pero hay que destacar que no todos le dan un significado uniforme a éste ya que para muchos tiene otro significado también dependiendo de la comunicación o el tema que se esté tratando en ésta. Es decir que este emoticón como muchos se presta para ser polisémico en su significado dependiendo del marco de referencia y el contexto de la conversación.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS.

De acuerdo al test desarrollado se ha determinado que los símbolos encontrados dentro de las redes sociales conocidos como emoticones poseen polisemia, es decir, que estos símbolos tienen un significado diferente para cada persona y esto se puede observar en los resultados presentados anteriormente lo cual genera mayor diversidad al momento de comunicarse, tomando en cuenta el individuo con el que se va a relacionar, dentro de este aspecto entran en juego otros factores como el estado emocional, el conocimiento de estos emoticones, que las mismas tengan intereses en común y que se relacionan de manera constante porque al final esto es lo que genera confianza para poder comunicarse con mucha más facilidad a través de estos símbolos o por medio de neologismo y palabras que han sufrido un cambio semántico.

En la actualidad las personas pueden expresar sus estados de ánimos a través de los emoticones sin necesidad de utilizar palabras, lo cual simplifica el lenguaje pero a la vez lo deteriora, generando acomodamiento en las mismas. Debido a estos resultados se puede prever que las redes sociales tendrán un auge mucho más fuerte en el futuro próximo en el cual las personas no le darán tanta importancia al lenguaje escrito si no que se expresaran mediante otros tipos de comunicación como lo son los emoticones.

Por consecuencia el lenguaje cibernético tendrá el mismo uso que el lenguaje tradicional. Y éste nuevo código seguirá en auge en los años posteriores.

RESULTADOS

PARTE III

Parte III

Indicación: Agregue todas las palabras que utiliza en las redes sociales que no aparecen en los listados anteriores

SIMBOLOS.

- ❖ \$: dinero.
- ❖ .l. : sacando el dedo.
- ❖ =: igual
- ❖ :-D Risa
- ❖ :-| Disgustado
- ❖ :-] Amistoso
- ❖ :~i Fumando
- ❖ #-) De fiestón
- ❖ :-3 Hombre con bigote
- ❖ :D Niño riendo
- ❖ :-X Censurado
- ❖ :-p~ Burlándose
- ❖ :-(*) Apunto de vomitar
- ❖ ;-) Guiño cómplice
- ❖ :-> Feliz
- ❖ :-) Sonrisa estándar
- ❖ #-:o "¡Oh, nooooooooo!"
- ❖ :-I Pensando
- ❖ :-v Hablando
- ❖ :-? Fumando pipa
- ❖ :* Besos
- ❖ :< Niño muy triste
- ❖ :-=) Anciano c/bigote
- ❖ :-)) Me troncho
- ❖ (00) Buenos días

- ❖ :-(Triste
- ❖ :-P Sacando la lengua
- ❖ :-D Risa
- ❖ :-| Disgustado
- ❖ :-] Amistoso
- ❖ :~i Fumando

❖ #-)	De fiestón
❖ :-3	Hombre con bigote
❖ :D	Niño riendo
❖ :-X	Censurado
❖ :-p~	Burlándose
❖ :-(*)	Apunto de vomitar
❖ ;-)	Guiño cómplice
❖ ;,-(Llorando
❖ (-:\$	Enfermo
❖ ;,(Niño llorando
❖ :/i	Sin fumar
❖ :-<	Muy triste
❖ :-b	Sacando lengua
❖ :-"	Silbando
❖ %-)	24h frente al PC
❖ >-	Cabreado
❖ :-	Muy rígido
❖ :-x	Besos
❖ %*}	Muy borracho
❖ :-6	Comió algo malo
❖ :/)	Sonrisa narizotas
❖ :-[Más que triste
❖ +-(Disparo entre ojos
❖ :- >-<	Manos arriba!
❖ 69:-)	Pensando en sexo
❖ %+{	Le han pegado
❖ :-G-	Fumando
❖ :#)	Niño resfriado
❖ :-e	Desilusionado
❖ :-{	Miedo
❖ :-c	Muy triste
❖ :(Niño triste
❖ ;,-(Llorando
❖ (-:\$	Enfermo
❖ ;,(Niño llorando
❖ :/i	Sin fumar
❖ :-<	Muy triste

❖ :-b	Sacando lengua
❖ :-"	Silbando
❖ %-)	24h frente al PC
❖ >-	Cabreado
❖ :-	Muy rígido
❖ :-x	Besos
❖ ,-	Guiño derecho
❖ :-o	Sorpresa
❖ :/)	Descontento
❖ :-O	Muy sorprendido
❖ :*)	Borracho
❖ &.(..	Llorando
❖ :-&	Lengua hecha un lio
❖ :-()	Me pisas el pie
❖ :-	Enfadado
❖ :-B	Bromeando
❖ :-@	Gritando
❖ :-----	Mentiroso
❖ --)	
❖ !-(Tuerto
❖ :>	Narizotas de frente
❖ (-)	Calvo
❖ :-)--	Muy delgado
❖ :-{ }	Labios gruesos
❖ .'"'	Labios gruesos-perfil
❖ :_)	Con la nariz rota
❖ :-{ }	Con mostacho
❖ :%)%	Con acné
❖ &:-)	Pelo rizado
❖ :+)	Narizotas
❖ C:-)	Con gran cerebro
❖ :-(=)	Peinado chulo
❖ .-)	Con solo 1 ojo
❖ (: (=	Disfraz fantasma
❖ ~~-:-)	Peinado sofisticado
❖ (-)	Necesita corte pelo
❖ :c)	Otro narizotas
❖ :^	Perfil narizotas

- ❖ #:-) Con raya en medio
- ❖ |:-) Unicejo
- ❖ :-: Mutante
- ❖ (O--< Con cara de pez
- ❖ :-))) Gordo

❖ ACCESORIOS

- ❖ 8-) Con gafas
- ❖ :-)X Con pajarita
- ❖ [:-) Con walkman
- ❖ d8-) Sombrero de hongo
- ❖ ::-) 4 ojos (gafas)
- ❖ @:-) Con turbante
- ❖ d8-) Sombrero de hongo
- ❖ ::-) 4 ojos (gafas)
- ❖ @:-) Con turbante
- ❖ B:-) Gafas en la cabeza
- ❖ *<:-) Gorro de fiesta

❖ ANIMALES

- ❖ :@) Cerdo
- ❖ 3:-o Vaca
- ❖ 3:*< Reno
- ❖ :-/////Oo Serpiente de cascabel
- ❖ ./ Pato
- ❖ 3:o Perro
- ❖ +3:-o Vaca Sagrada
- ❖ 38-b~ Vaca loca
- ❖ 8:] Gorila
- ❖]:-) Caballo
- ❖ 8) Rana
- ❖ }:-o Toro
- ❖ ~~~~~8} Serpiente
- ❖ 8f Rata
- ❖ 3:o[0r Perro San Bernardo
- ❖ :== Castor
- ❖ 3:] Bicho

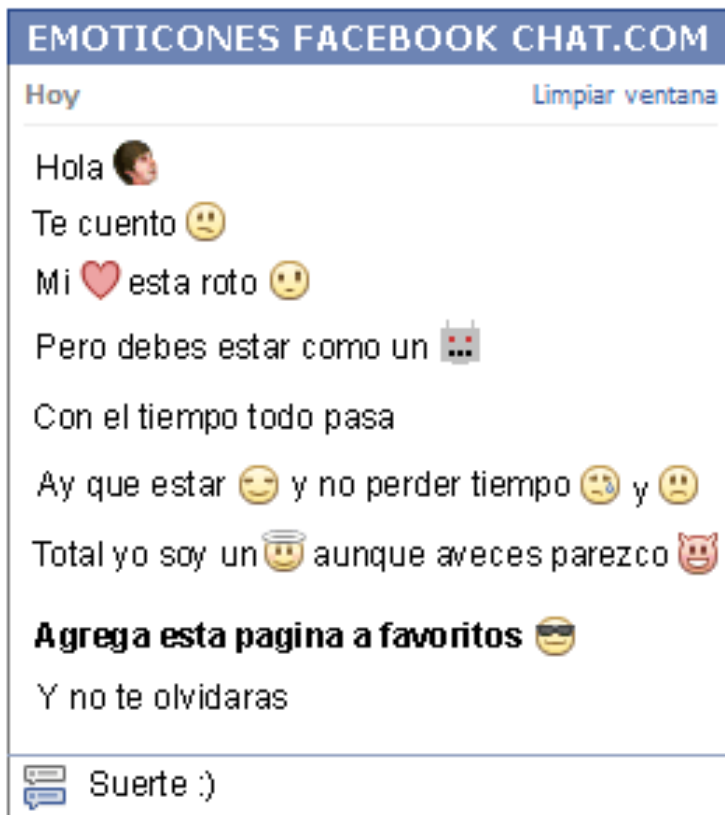
- ❖ 😊
❖ Muy Feliz: D ó:-D
- ❖ 😊
❖ Guiño: ;))
- ❖ 😊
❖ Ojos felices: ^_^
- ❖ 😊
❖ Risueño: >:o
- ❖ 😊
❖ Risa de gato:3
- ❖ 😊
❖ Enojado: >:-(
- ❖ 😊
❖ Triste: :(o :-(
- ❖ 😊
❖ Llorando: :'(
- ❖ 😊
❖ Asombrado: :o ó :-o
- ❖ 😊
❖ Lentes de sol: 8) o 8-)
- ❖ 😊
❖ Gafas: 8-|
- ❖ 😊
❖ Mostrando la lengua: :p ó :-p
- ❖ 😊
❖ Woot?!: O.o
- ❖ 😊
❖ Dork: -_-
- ❖ 😊
❖ Duhhh:/ o :\
- ❖ 😊
❖ Diablo: 3:)
- ❖
❖ Angel: O:)
- ❖ 😊
❖ Beso:-* ó:*
- ❖ 🦈
❖ Tiburón: (^^^)
- ❖ 🤖
❖ Robot:[]
- ❖ 🧑
❖ Hombre: :putnam:
- ❖ 🐧
❖ Pingüino: < (")
- ❖ 42
❖ Cuarenta y dos: 42:
- ❖ 👍

- ❖ Me gusta: (y)
- ❖ 🍑
- ❖ Popó:poop:

Un alto porcentaje de símbolos es utilizado dentro de las redes sociales, la gran cantidad de variantes se ha convertido en uno de los factores más apasionantes para los usuarios ya que ahora ya no solo existen emoticones para estados de ánimos, en la actualidad los símbolos van desde animales, profesiones, accesorios entre otros lo cual genera expectativa para los nativos digitales, dentro es estos los más utilizados tenemos:



Los resultados determinan que en la actualidad los emoticones están sustituyendo las palabras dentro de las conversaciones un ejemplo claro es el siguiente:



Con esta imagen se determina que el código que manejan los usuarios de las redes sociales se caracteriza por utilizar símbolos ya que por medio de ellos se puede expresar un mensaje y se da perfectamente una comunicación, los emoticones son una simplificación del lenguaje y los nativos digitales adoptan estas tendencias y lo convierten en parte de su léxico.

Combinaciones.

Este es uno de los apartados más relevantes en la comunicación de las redes sociales, los nativos digitales han creado un código que sustituye letras y agrega números o símbolos, un ejemplo claro se muestra a continuación:

TABLA DE REFERENCIA SUSTITUCIÓN DE LETRAS POR NÚMEROS	
La I por	→ 1
La E por	→ 3
La T por	→ 7
La O por	→ 0
La A por	→ 4
La S por	→ 5
La B por	→ 8

Los jóvenes sustituyen letras por números que tienen cierta similitud y al crear palabras con ellos nuestra mente asocia las palabras real y por eso logramos comprender el mensaje a pesar de que la palabra sufre una transformación en su estructura, dentro de este apartado los medios de comunicación juegan papel importante ya que incentivan a las personas a utilizar este código, con la finalidad de obtener la atención de los nuevos usuarios.

De acuerdo a los resultados obtenidos de las personas encuestadas las combinaciones más frecuentes son:

- ❖ 100pre.
- ❖ IL<3ve.

- ❖ LOL: muero de risa.
- ❖ To2

❖ **EXTRANJERISMOS.**

- ❖ Bff: best friend forever: **Mejores amigos**
- ❖ Bitches: **putas**
- ❖ Chat: **mensaje**
- ❖ Class: **clase**
- ❖ Brother: **hermano.**
- ❖ Crazy: **loco**
- ❖ Darlyn: **linda.**
- ❖ Good morning: **Buenos Dias**
- ❖ Grand father: **Abuelo**
- ❖ Grandmother: **Abuela**
- ❖ Inter: **internet.**
- ❖ Happy: **feliz**
- ❖ Facebook: **Face, cara. Book, libro**
- ❖ Happybirthday: **Feliz cumpleaños**
- ❖ Foreveralone: **siempre solo.**
- ❖ Hi: **hola**
- ❖ Home: **casa**
- ❖ How are you: **¿Como estas?**
- ❖ I love you: **Te amo**
- ❖ Help: **ayuda**
- ❖ Like me: **Me gusta**
- ❖ Nice: **bien**
- ❖ Nice too meet you: **Gusto en conocerte**
- ❖ Good night: **Buenas noches.**
- ❖ Miss you: **Te extraño**
- ❖ Post data: **Linea añadida.**
- ❖ Mom: **Mamá.**
- ❖ Mother: **Mamá.**
- ❖ Number: **Número.**
- ❖ Play stations: **Video consola.**
- ❖ Princess: **Princesa.**
- ❖ Problem: **Problema.**
- ❖ Cool: **Bien, fresco**
- ❖ Stars: **estrella**

- ❖ Swag: **Botin**
- ❖ Sweet: **Dulce**
- ❖ Ready: **Listo**
- ❖ See you: **Te veo**
- ❖ See you later: **Nos vemos después.**
- ❖ Sister: **Hermana**
- ❖ Sorry: **Lo siento**
- ❖ SOS: **ayuda.**
- ❖ Yeah: **Si**

En este apartado se determinó que las palabras más usadas del extranjerismo que proviene del idioma inglés son las siguientes ok, facebook, hi, like. Cool, sorry, yeah, nice, very good, por lo cual nuestro idioma se ve afectado por el idioma inglés de una manera masiva tanto así que se creó un término llamado spanglish que sería la combinación de estos dos idiomas. De igual forma este lenguaje lo utilizan para realzar su léxico, y dejan de usar el idioma español para obtener un prestigio lingüístico y utilizar palabras que no necesariamente deben pronunciarse en inglés. Ejemplo HI. Hola con este ejemplo las personas no utilizan el saludo en nuestro idioma Español si no que en inglés, es decir están dejando influenciar por los demás idiomas y olvidando el materno.

- ❖ **PALABRAS**
- ❖ Ad: adiós: **apócope.**
- ❖ agarrala al suave: **cambio semántico con el cual se expresa tranquilidad.**
- ❖ Aja: **Interjección.**
- ❖ Amito: **Epéntesis.**
- ❖ Amr: **Síncopa.**
- ❖ Anormal: **Aféresis.**
- ❖ Athaplonto .**Cambio morfológico, aféresis, síncopa y epéntesis.**
- ❖ Att: **Síncopa y apócope.**
- ❖ Ay nooooo. **Paragoge.**
- ❖ Bn. **Síncopa.**
- ❖ Bnas. **Síncopa.**
- ❖ Bno: **Bueno.**

- ❖ Bonitha. **Epéntesis.**
- ❖ Klculo: **Cambio morfológico**
- ❖ Cdt. **Aféresis, Síncopa y Apócope.**
- ❖ Cm. **Síncopa y Apócope.**
- ❖ Cntstame. **Síncopa doble.**
- ❖ Compa. **Apócope.**
- ❖ Cozitas. **Cambio morfológico.**
- ❖ Dcima. **Síncopa.**
- ❖ Dim **Apócope.**
- ❖ Dio cuarde. **Metaplasmo por Elisión.**
- ❖ Dnd. **Síncopa y apócope.**
- ❖ Dond etas **Apócope y Síncopa.**
- ❖ Dscanses. **Síncopa.**
- ❖ El q. **Apócope**
- ❖ Exceleeeente. **Epéntesis.**
- ❖ Flakithop: **Cambio morfológico.**
- ❖ Fliz. **Síncopa.**
- ❖ Flz tarde. **Síncopa.**
- ❖ Goldita: **Cambio morfológico.**
- ❖ Grx: **Cambio morfológico, Síncopa y Apócope.**
- ❖ Grzzias: **Síncopa y cambio morfológico.**
- ❖ Imxta. **Síncopa y cambio morfológico.**
- ❖ Jaaaamas. **Epéntesis.**
- ❖ Je jejeje. **Onomatopeya, sonido real.**
- ❖ Jijijijijiji. **Onomatopeya, sonido real.**
- ❖ Jjjjjj **Onomatopeya, sonido real.**
- ❖ Jnto. **Síncopa.**
- ❖ Jummmmm. **Onomatopeya, sonido real.**
- ❖ K ass: **Cambio morfológico. aféresis**
- ❖ K gracioso **Cambio morfológico, síncopa y apócope.**
- ❖ Kalor: **Cambio morfológico.**
- ❖ Kasa: **cambio morfológico.**
- ❖ Kecontas: **Cambio morfológico.**
- ❖ Kionda: **cambio morfológico.**
- ❖ Korazon: **Cambio morfológico.**
- ❖ Kram: **Cambio morfológico Síncopa y Apócope.**
- ❖ Krazon: **Cambio morfológico y Síncopa.**
- ❖ Kriño: **Cambio morfológicoy Síncopa.**
- ❖ Ktl: **Cambio morfológico, Apócope y síncopa.**
- ❖ Lnd. **Síncopa y Apócope.**
- ❖ Loka: **Cambio morfológico.**

- ❖ M gtas: **Síncopa doble.**
- ❖ M nknta. **Síncopa , Aféresis y Cambio morfológico.**
- ❖ Mamor: **Metátesis por Elisión.**
- ❖ Miau: **Onomatopeya, sonido real.**
- ❖ Mmmmm: **Onomatopeya, Sonido Real.**
- ❖ Nn: **Síncopa y Apócope.**
- ❖ Nop: **Paragoge.**
- ❖ Nop: **Paragoge.**
- ❖ Nopy: **Paragoge.**
- ❖ Noxe: **Cambio morfológico**
- ❖ Nstros: **Síncopa doble.**
- ❖ Obdc: **Síncopa doble y Apócope.**
- ❖ Obio: **Síncopa.**
- ❖ Pa q: **Apócope doble.**
- ❖ Pdt. **Síncopa doble y apócope.**
- ❖ Ps: **Síncopa.**
- ❖ Q as echo: **Apócope y Aféresis doble.**
- ❖ Q t duermas: **Apócope doble.**
- ❖ Q t: **Apócope doble.**
- ❖ Q tl: **Apócope y síncopa.**
- ❖ Qnds: **Metátesis.**
- ❖ Qro: **Síncopa.**
- ❖ Queeee: **Paragoge.**
- ❖ T necesit: **Apócopedoble.**
- ❖ T.A.M: **Apócope, Síncopa y Apócope.**
- ❖ T.D.C.O.B.B: **Apócope, Síncopa y Apócope.**
- ❖ Tlvz: **Síncopa doble.**
- ❖ Tdg: **Apócope, Síncopa y Apócope.**
- ❖ Tnto: **Síncopa.**
- ❖ Trankilo: **Cambio morfológico.**
- ❖ Trolaso: **Cambio semántico.**
- ❖ TTG: **Siglación.**
- ❖ Tu num: **Apócope.**
- ❖ Ummmm: **Onomatopeya, sonido real.**
- ❖ X f: **Cambio morfológico y Apócope.**
- ❖ X favor: **Cambio morfológico**
- ❖ X nd. **Cambio morfológico Síncopa y Apócope.**
- ❖ X ti: **Cambio morfológico**
- ❖ Xd: **Cambio morfológico Apócope.**
- ❖ Xiclo: **Cambio morfológico**
- ❖ Xielo: **Cambio morfológico**

- ❖ Xoxo: **besos y abrazos.**
- ❖ Yoooo? **Paragoge.**
- ❖ Zorra. **Cambio semántico.**

Palabra	Errores de Lenguaje												Otros	
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Ad: adiós														
Agarrala al suave														
Aja														
Ajaber														
Akabar														
Amigobio														
Amiguis														
Amito														
Amors														
Amr														
Anormal														
Athaplonto														
Att														
Ay nooooo														
Bebito														
Bn														
Bnas														
Bno														
Bonitha														
Cadamelito														
Klculo														
Caliñito														

Palabra	Errores de Lenguaje											Otros		
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Cdt														
Cm														
Cntstame														
Compa														
Cozitas														
Dcima														
Dim														
Diocuarde														
Dnd														
Dond etas														
Dscanses														
El q														
Exceleeeente														
Flakithop														
Fliz														
Flz tarde														
Goldita														
Grx														
Grzzias														
Hermosho														
Hermoza														
Imxta														

Palabra	Errores de Lenguaje												Otros	
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Inter														
Jaaaamas														
Jejejejeje														
Jijijijijijiji														
Jnto														
Jummmmm														
K ass														
K gracioso														
Kalor														
Karolina														
Kasa														
Ke contás														
Ki ondas														
Korazon														
Kram.														
Krazon														
Kriño														
Ktl														
Lnd														
Loka														
M gstas														
M nknta														

Palabra	Errores de Lenguaje												Otros	
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Mamor														
Miseko														
Miau														
Mmmm														
Nn														
Nop														
Nopy														
Noxe														
Nstros														
Obdc														
Obio														
On tas														
Pa q														
Papy														
Peduchito														
Ps														
Psmada														
Q as echo														
Q t duermas														
Q T														
Q tl														
Qnds														

Palabra	Errores de Lenguaje												Otros	
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Qro		■												
Que hases											■			
Que ondas								■						
Que parís								■						
Quiubo						■								
Queeee					■									
Siiiiip					■									
Simon					■									
Sip					■									
Ssssss													■	
Sy											■			
T.A.M		■	■											
T.D.C.O.B.B.		■	■											
Ta gueno	■										■			
Tlvz		■												
Tard			■											
Tdg		■	■											
Te amito					■									
Tilla				■										
Tn linda		■												
Tnto		■												
Trankilo											■			

Palabra	Errores de Lenguaje												Otros	
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Trolaso														
TTG														
Tu num														
U														
Ummm														
Vicho														
Voz														
Vz														
X f														
X favor														
X nd														
X ti														
Xd														
Xiclo														
Xielo														
XQS														
Yoooo														
Yolo														
Zi														
Zorra														
Zuculento														

Palabra	Errores de Lenguaje											Otros		
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Bff: best friend forever: Mejores amigos														
Bitches: putas														
Chat: mensaje														
Class: clase														
Brother: hermano														
Crazy: loco														
Darlyn: linda.														
Good morning: Buenos Dias														
Grand father: Abuelo														
Grand mother: Abuela														
Inter: internet.														
Happy: feliz														
Facebook: Face, cara. Book, libro														

Palabra	Errores de Lenguaje											Otros		
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Happy Birtday: Feliz cumpleaños														
Forever alone: siempre solo.														
Hi: hola														
Home: Casa														
How are you: ¿Como estas?														
I love you: Te amo														
Help: ayuda														
Like me: me gusta														
Nice: Bien														

Palabra	Errores de Lenguaje											Otros		
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Nice too meet yo: Gusto en conocerte														
Good night : Buenas noches														
Miss you: Te extraño														
post data: Linea añadida														
Mom: Mamá.														
Mother: Mamá														
Number: Número														

Palabra	Errores de Lenguaje											Otros		
	Aféresis	Síncopa	Apócope	Epéntesis	Paragoge	Metátesis	Metaplasmo por elisión	Cambio semántico	Combinación de letras y números	Extranjerismo	Siglación	Cambio morfológico	Interjección	Onomatopeya (sonido real)
Play station: Video consola														
Princess: princesa														
Problem: problema														
Cool: bien, fresco														
Star: estrella														
Swag: botin														
Sweet: dulce														
Ready: listo														
See you later: nos vemos despues														
Sister: Hermana.														
Sorry: lo siento														
SOS: ayuda														
Yeah: si														

NEOLOGISMOS

#FF (followfriday)	[EN] (english)	[PDF]	+1 (+100 ó +1000)	Actualización(<i>Status update</i>)	Buscador	Aplicaciones(<i>Apps</i>)	B/C (because)	BFN (byefornow)	Biografía(<i>Timeline</i>)
Blogosfera	Bloguer	Booktrailer	Brainstorming	Bullying	Chatear	Ciberbullying	Cookie	Eventos(<i>Events</i>)	Fake
Cosplay	Customizar	DM (directmessage)	<i>Doble check</i>	Dron	Emotición		Etiqueta (<i>Tag</i>)	Friki	FYI
Fanboy	FAV (favourite)	FB (abreviatura de facebook)	Follower	Followers (seguidores)	Following (seguidos)	Fotos(<i>Photos</i>)	Frikada	IRL (in real life)	J/K (just kidding)
Gamer	Geek	Googlear	Grupos(<i>Groups</i>)	Hacker	Hashtag	Hoax	IMO (in my opinion)	Meme	Retweet (RT)
Lamer	Linuxero	Página(<i>Page</i>)		LMLT (look my last tweet)	LOL (laughingoutloud)	Manga		Noticias(<i>News Feed</i>)	Suscriptores(<i>Subscribers</i>)
Módem	MT (modified tweet)	Selfie	Navegador	Navegar	Nerd	Nick (@usuario)	Nomofobia	QOTD	
OMG (oh my god)	Otaku	TKS	Perfil(<i>Profile</i>)	Phablet	Phubbing	Planking	Postear	Suscribirse(<i>Subscribe</i>)	<i>Whatsappear</i>
ROFL	Router	WTF	Smartphone	Spam	Spoiler	Streaming	Sudoku		
Timeline (cronología)	Timeline	TrendingTopic (#TT)	Tuit	Tweet (mensaje)	Viral	WhatsApp			

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

Los datos obtenidos revelan un resultado negativo para el lenguaje tradicional, los nativos digitales han creado un sistema de signos simplificado que facilita la comunicación entre ellos pero genera un desinterés por la correcta escritura.

Las redes sociales nos han ayudado mucho en la comunicación a distancia pero con la evolución de estas también ha cambiado la forma de expresarse y comunicarse entre los usuarios.

El lenguaje que se ha encontrado en este espacio digital está muy lejos de ser correcto aunque la comunicación siempre es efectiva no es adecuado que los usuarios se adapten demasiado a este léxico ya que a la larga generará errores gramaticales en ámbitos en los que no es aceptado este tipo de comunicación.

Los nativos digitales plantean que este código es solo para comunicarse entre ellos pero el uso constante del mismo genera un mal hábito y por consecuencia la pérdida de la escritura correcta.

En un principio el nacimiento de esta comunicación no parecía preocupante para el lenguaje tradicional pero con su auge parece ser indetenible y se está adaptando a él, un ejemplo claro es la aprobación de palabras por parte de la Real Academia Española en el idioma tales como: chatear, bye, facebookear, twittear, entre otros, lo cual refleja que incluso la máxima autoridad del lenguaje español está siendo influenciada por las redes sociales, tomando la decisión de aprobar estas palabras por el gran uso popular que tienen.

La tecnología está influyendo de manera constante el lenguaje no solo con las redes sociales si no con nuevas aplicaciones como shazam que modifican más el léxico de los jóvenes, el deseo de estar actualizado tecnológicamente por parte de este grupo etario demuestra que no toman en cuenta si el lenguaje es correcto o no.

Como se esperaba los resultados son negativos y alarmantes para el lenguaje ya que este fenómeno afecta a todos los que tienen un contacto con las redes sociales, es decir, con el paso del tiempo cada nueva generación irá creando nuevos lenguajes y al final el lenguaje que conocemos será deteriorado por completo.

CONCLUSIONES.

Las prácticas digitales han transformado de manera rápida y en exceso nuestros parámetros culturales, los cuales han sido gestados desde el comienzo de la evolución de los primeros seres humanos. El hecho ya es conocido: basta visitar cualquier foro, para darse cuenta del impacto que la tecnología tiene sobre el lenguaje. Lo “trágico” es que todo esto tiene un efecto desbordante: cada vez menos jóvenes escriben la palabra “que” (sustituida por una solitaria “q”) y nadie se molesta en perder su tiempo con la palabra “por”, pudiendo suplantarla por una sencilla “x”. Una de las razones por las que esto sucede es la limitación de caracteres en los mensajes de texto de los celulares o la de los comentarios en foros o blogs, las que nos obligan a expresar la mayor cantidad de ideas posibles en un reducido espacio.

En los últimos tiempos se ha arraigado tanto la cultura digital que es posible que muchas personas no sepan diferenciar los modos de expresión y es por eso que cometen tantos errores en el idioma y no se dan cuenta de que están destruyendo el patrimonio cultural lingüístico. Esto genera cambios en el lenguaje partiendo de la información obtenida en donde se encontraron cambios morfológicos, combinación de números, letras y símbolos y cambios semánticos dando paso a la polisemia, así como también aparecen los errores del lenguaje, interjecciones, entre otros, que generan cambios en la escritura cotidiana de estos individuos.

El uso de las redes sociales, por limitación de espacios, por búsqueda de audiencia y otras razones, modifican el lenguaje creando una degradación del mismo y un proceso de aculturación que resulta cada vez más preocupante.

La degradación del lenguaje es un proceso inevitable, pero a la vez reversible, aun considerando el punto al que se ha llegado. Para ser más claros, en algún momento, un número limitado de personas, estará obligado a escribir perfectamente, sin ningún tipo de error, ya sea ortográfico, gramatical u omisión de algunas letras (o bien reemplazo de las mismas por números. Por ejemplo si a

alguien se le ocurriera redactar un libro, no podría obviar palabras, escribir mal, tampoco ni mucho menos cambiarlas por números (a menos que quisiera esta persona reflejar falta de saber o de cultura).

La realidad que reflejaron los resultados finales es que el lenguaje está siendo afectado por tantas aplicaciones de las redes sociales y el uso constante de las tecnologías genera un lenguaje inculto porque existen combinaciones de escritura correcta e incorrecta ya que las personas siempre logran comunicarse sin importar los errores que tengan sus mensajes porque conocen el código convencional que se está utilizando pero inconscientemente deterioran el lenguaje y la comunicación.

En fin, las habilidades de comunicación como escribir, hablar son fundamentales para una vida exitosa en el lenguaje.

RECOMENDACIONES.

- ❖ Utilizarla escritura correcta de las palabras
- ❖ Adecuar el orden lógico de las palabras
- ❖ Identificar y conocer los errores del lenguaje
- ❖ Saber distinguir que las redes sociales son un medio de comunicación mundial que si no se utiliza adecuadamente puede deteriorar el lenguaje y eso afectaría la escritura.
- ❖ No utilizar palabras escritas incorrectamente aunque estén de moda.
- ❖ No dejarse influenciar por los extranjerismos.
- ❖ Mantener lo más fiel posible nuestro idioma.
- ❖ Generar más conciencia en los jóvenes sobre estos temas.
- ❖ Comprender que el lenguaje es un gran tesoro y que no hay que destruirlo.
- ❖ Normas reguladoras del uso del lenguaje en las redes sociales.
- ❖ Interés por parte de la sociedad para impulsar el cambio de darle el uso adecuado a las redes sociales.
- ❖ Acrecentar del sentimiento de amor hacia la lectura y el lenguaje oral y escrito.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

<http://making-ideas.blogspot.com/2009/08/ciudadania-digital.html>

<http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/redes.pdf>

<http://es.scribd.com/doc/129387592/Tesis-Influencia-de-Las-Redes-Sociales-en-Los-Adolescentes#scribd>

<http://radio.rpp.com.pe/letraseneltiempo/uso-y-abuso-de-la-ortografia-en-las-redes-sociales%E2%80%A6-%C2%BFque-dice-la-real-academia-de-la-lengua-espanola/>

<http://t3b112.blogspot.com/p/influencia-de-las-redes-sociales-en-los.html>

<http://influredessociales.blogspot.com/p/fichas-bibliograficas.html>

<http://es.slideshare.net/scout1331/como-influye-las-redes-sociales-en-los-jvenes-de-hoy-26509059>

<http://www.taringa.net/posts/offtopic/15037020/Influencia-de-las-redes-sociales-en-la-vida-de-los-jovenes.html>

ANEXOS

Universidad De El Salvador
Facultad Multidisciplinaria Oriental
Departamento de Ciencias Y Humanidades
Sección de Letras



Parte I

Indicación: A continuación se le presentara un listado de palabras escritas en forma correcta, coloque a lado derecho la escritura que usted utiliza de las mismas en las redes sociales.

Escritura correcta

Escritura utilizada en redes sociales

- | | |
|---------------------|-------|
| 1. Hola | _____ |
| 2. Porque | _____ |
| 3. ¿Cómo estás? | _____ |
| 4. Todos/as | _____ |
| 5. Por Dios | _____ |
| 6. Salu/adiós | _____ |
| 7. No sé | _____ |
| 8. También | _____ |
| 9. Te quiero Mucho | _____ |
| 10. Mañana | _____ |
| 11. Bebé | _____ |
| 12. Facebook | _____ |
| 13. Whatsapp | _____ |
| 14. Mensaje | _____ |
| 15. Por ahí | _____ |
| 16. Aquí | _____ |
| 17. Bendición | _____ |
| 18. Celular | _____ |
| 19. Estamos | _____ |
| 20. Nunca | _____ |
| 21. Dios te Bendiga | _____ |
| 22. Aquí | _____ |
| 23. Usted | _____ |
| 24. Aunque | _____ |
| 25. Amigos/as | _____ |

Parte II

Indicación: A continuación se le presentará un listado de emoticones que se utilizan en las redes sociales. Escriba sus respectivos significados del emoticón al lado derecho.

Emotición	Significados
1. ❤️	_____
2. 😊	_____
3. 😞	_____
4. 😬	_____
5. 😓	_____
6. 👍	_____
7. 😏	_____
8. 🍷	_____
9. 😘	_____
10. 🐱	_____
11. 😄	_____
12. 😁	_____
13. 😊	_____
14. 🤓	_____
15. 😞	_____

Parte III

Indicación: Agregue todas las palabras que utiliza en las redes sociales que no aparecen en los listados anteriores.