



## Anexos

**ANEXO 1:** Análisis adicionales de elementos sociolingüísticos para consulta.

- Cuentera mujer. Edad 30 - 40 años. Colombiana (Antioquia).

El cuento que se tendrá en cuenta es sobre un acontecimiento desgraciado y misterioso que ocurrirá en un pueblo de la costa colombiana. En el marco de análisis de competencias comunicativas podemos inferir que:

**Tabla 2.**

*Competencias de Hymes cuento #1*

Lingüístico	Paralingüístico	Kinésico	Proxémico	Pragmático	Estilístico	Textual
-------------	-----------------	----------	-----------	------------	-------------	---------

<p>Domina el código común dentro de la comunidad de habla, que es el español.</p>	<p>Maneja expresiones, interrogantes propias del dialecto popular, denotando emociones como la sorpresa, la sabiduría, el compartir. Maneja un ritmo rápido para los momentos de zozobra o sorpresa.</p>	<p>Hace uso de acercamientos a la cámara, mueve mucho el cuerpo y los brazos para acompañar su narrativa.</p>	<p>Al ser a través de un video dada la situación de pandemia y aislamiento obligatorio que afronta el país, la cercanía hacia el espectador se vislumbra al introducir y cerrar su intervención, de manera que conecte a la narradora con el público posible.</p>	<p>Hace uso de expresiones propias del léxico popular paisa (andino).</p>	<p>Se encuentran recursos de cercanía con el público, a modo de contar una anécdota o chisme.</p>	<p>El público descodifica la intención narrativa de contar lo sucedido en un pueblo del caribe, al que le va a ocurrir algo malo.</p>
---	--	---	---	---	---	---

**Tabla 3.**

*Juicios de Hymes cuento #1*

Posible	Factible	Apropiado	Ejecutado
<p>La intención de comunicar un evento en una zona del caribe, zona que se caracteriza por la cultura del pueblo pequeño, conservador.</p>	<p>Es a través de un video, donde la narradora da cuenta de expresiones propias del habla y la costumbre popular.</p>	<p>Es por el cuento que presenta: una adaptación del cuento original de Gabriel García Márquez “Una idea que da vueltas”, con el fin de poner en contexto la idea del rumor, dada la frescura del tema del COVID-19 en Colombia.</p>	<p>Está presente en la unión de estos tres aspectos, en los que la narradora adapta un cuento colombiano para explicar la importancia de las palabras y cómo estas pueden cambiar vidas y costumbres.</p>

**Tabla 4.**

*Semiótica social de Halliday cuento #1*

Registro	Campo	Tenor	Modo
----------	-------	-------	------

Es la situación de un pueblo en el que corre el rumor de una desgracia.

Sucede en un pueblo de la zona caribe de Colombia, donde ocurrirá un desafortunado evento producto de rumores.

Es la relación que manejan narrador y oyente, en este caso preciso, teleoyente o navegante de la red. La carga emotiva está situada en el ritmo y la presentación del cuento.

Es a través de Instagram TV a modo sincrónico, pues se establece un horario de transmisión del cuentero, y asincrónico, pues al subirse el video, cualquier persona lo puede ver en todo momento. El papel del lenguaje aquí es comunicar un saber, una experiencia y una idea sobre la importancia y el cuidado de la palabra, por su poder de predecir el futuro.

**Tabla 5. Variedades de uso de la lengua**

*(Areiza et al) cuento #1*

Maneja la variedad estándar del Español Colombiano. No presenta variedades subestándares. La variedad regional que se identifica en la narradora es la variante paisa, dada su procedencia de esa área geográfica del país. El estilo tiende a ser informal, pues se trata de una serie de eventos cotidianos, cuyo propósito es acercar al público a una situación conocida.

- Cuentero. 25 - 35 años. Colombiano (Bogotá).

El cuento presentado por este narrador gira en torno a las mentes más brillantes del mundo jugando a las populares “escondidas”. Dentro del marco de análisis de competencias comunicativas podemos inferir que:

**Tabla 6.**

*Competencias de Hymes cuento #2*

<b>Lingüístico</b>	<b>Paralingüístic o</b>	<b>Kinésico</b>	<b>Proxémico</b>	<b>Pragmátic o</b>	<b>Estilístico</b>	<b>Textual</b>
--------------------	-----------------------------	-----------------	------------------	------------------------	--------------------	----------------

<p>El narrador tiene dominio del código dentro de la comunidad que es el español de Colombia.</p>	<p>Hace uso de expresiones de sorpresa y confusión frente a la narración, además de usar elementos de sorpresa para introducir eventos. Maneja ritmos rápidos para contar el cuento.</p>	<p>Hace uso de manos y expresiones faciales para acompañar los momentos o corpus del cuento.</p>	<p>Al ser a través de un video dada la situación de pandemia y aislamiento obligatorio que afronta el país, la cercanía hacia el espectador se vislumbra al introducir y cerrar su intervención, de manera que conecte a la narradora con el público posible.</p>	<p>Encontramos expresiones populares dentro de los juegos de calle presentes en los barrios bogotanos, como “cunclillar”, “quemar olla”, entre otras.</p>	<p>Maneja un estilo jocoso y alegre, de manera que el público posible se conecte con el contexto de juego que pretende el cuento.</p>	<p>Se presenta la descodificación de un cuento donde figuras de la matemática y la física juegan escondidas, con elementos que solo las personas que han estudiado estas ciencias conocen.</p>
---	--	--	---	---	---	--



**Tabla 7.**

*Juicios de Hymes cuento #2*

<b>Posible</b>	<b>Factible</b>	<b>Apropiado</b>	<b>Ejecutado</b>
Es el sentido cultural de entender el juego popular de las escondidas, con la complejidad de entender una partida con renombrados físicos, científicos y matemáticos.	Es a través de un video, donde el narrador presenta al público un juego popular en los barrios de la ciudad.	Es la pertinencia en las referencias científicas que otorga a cada personaje famoso (Einstein - relatividad; Newton - Gravedad, etc), y las expresiones propias de las escondidas.	Es la unión de las tres anteriores para la construcción de un juego de escondidas con físicos y matemáticos famosos.

**Tabla 8.**

*Semiótica social de Halliday cuento #2*

<b>Registro</b>	<b>Campo</b>	<b>Tenor</b>	<b>Modo</b>
-----------------	--------------	--------------	-------------

Es la situación que se genera al poner a jugar escondidas a un grupo de famosos científicos.

El lugar donde se presenta el cuento es, probablemente, un barrio de la ciudad de Bogotá.

Es la relación que manejan narrador y oyente, en este caso preciso, teleoyente o navegante de la red. La carga emotiva está situada en el ritmo y la presentación del cuento.

Es a través de Instagram TV a modo sincrónico, pues se establece un horario de transmisión del cuentero, y asincrónico, pues al subirse el video, cualquier persona lo puede ver en todo momento. El papel del lenguaje aquí es comunicar un saber, una experiencia y una idea sobre los saberes científicos puestos a prueba en un juego popular de barrio.

**Tabla 9.** *Variedades de uso de la lengua*

*(Areiza et al) cuento #2*

El narrador maneja la variedad estándar del español de Colombia. La variedad regional del narrador es el dialecto cundiboyacense, por su procedencia bogotana. Maneja un estilo informal para acercar al público posible a la experiencia.

