

Isabel Fernández López (ed.)

# Competencia plurilingüe y pluricultural: enfoques desde la Didáctica de la Lengua y la Literatura

PETER LANG

Esta obra muestra una radiografía actual de algunos de los principales focos temáticos que dominan en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. La aparición hace unos años de una nueva ley orgánica —la conocida como LOMLOE— ha llevado a que la enseñanza y aprendizaje de las lenguas reajusten algunos de sus puntos de interés. Uno de los que ha surgido con mayor fuerza es el relacionado con la competencia plurilingüe, al convertirse esta en una competencia clave que todo alumnado debe adquirir a lo largo de su formación. El modo de abordarla, así como otras cuestiones directamente relacionadas con ella, como la interculturalidad o la enseñanza de lenguas extranjeras, funcionan como hilo conductor de toda esta obra. Son aportaciones que intentan ser orientadoras para que los docentes puedan enfrentar los desafíos que en estos momentos están surgiendo dentro del aula.

---

**Isabel Fernández López** es profesora de la Universidad de Santiago de Compostela. Su formación inicial se desarrolló en el ámbito de la Lingüística General, interesándose desde un primer momento por el lenguaje infantil. Desde hace más de una década trabaja en el campo de la Didáctica de la Lengua y la Literatura, siendo docente del departamento de Didácticas Aplicadas.

ISBN 978-3-631-93885-0



9 783631 938850

[www.peterlang.com](http://www.peterlang.com)

## Competencia plurilingüe y pluricultural

---

Isabel Fernández López (ed.)

---

**Competencia plurilingüe  
y pluricultural: enfoques desde  
la Didáctica de la Lengua  
y la Literatura**



**PETER LANG**

Berlin · Bruxelles · Chennai · Lausanne · New York · Oxford

### Información bibliográfica publicada por la Deutsche Nationalbibliothek

La Deutsche Nationalbibliothek recoge esta publicación en la Deutsche Nationalbibliografie; los datos bibliográficos detallados están disponibles en Internet en <http://dnb.d-nb.de>.

### Catalogación en publicación de la Biblioteca del Congreso

Names: Fernández López, Isabel editor

Title: Competencia plurilingüe y pluricultural : enfoques desde la didáctica de la lengua y la literatura / Isabel Fernández López (ed.).

Description: Berlin ; New York : Peter Lang, 2026. | Includes bibliographical references. | 16 contributions in Spanish, 3 in English.

Identifiers: LCCN 2025033910 (print) | LCCN 2025033911 (ebook) | ISBN 9783631938850 hardback | ISBN 9783631938867 pdf | ISBN 9783631938874 epub

Subjects: LCSH: Multilingualism–Spain | Language and education–Spain | Literature–Study and teaching–Spain | Language policy–Spain | LCGFT: Essays

Classification: LCC P115.5.S7 C663 2025 (print) | LCC P115.5.S7 (ebook)

LC record available at <https://lcn.loc.gov/2025033910>

LC ebook record available at <https://lcn.loc.gov/2025033911>

ISBN 978-3-631-93885-0 (Print)

ISBN 978-3-631-93886-7 (E-PDF)

ISBN 978-3-631-93887-4 (E-PUB)

DOI 10.3726/b23268

© 2026 Isabel Fernández López y autores

Publicado por Peter Lang GmbH, Berlin (Alemania)

[info@peterlang.com](mailto:info@peterlang.com) - [www.peterlang.com](http://www.peterlang.com)

**PETER LANG**



Open Access: Esta obra está sujeta a licencia Creative Commons Atribución CC-BY 4.0.

Para ver una copia de esta licencia, visite la página <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Esta publicación ha sido revisada por pares.

# Modelo de diseño instruccional para el desarrollo de un programa sobre comunicación no verbal con eXe-Learning

Noelia Estévez Rionegro\*

## RESUMEN:

Pese a la importancia de la comunicación no verbal en la adquisición de una lengua extranjera, la dificultad que entraña su estudio se refleja en la falta de tradición en las investigaciones aplicadas a su didáctica en español como lengua extranjera (ELE). Si bien la revisión de la literatura científica revela un incipiente interés por la disciplina, algunos estudios destacan la insuficiente presencia del lenguaje no verbal en los manuales y recursos didácticos para la enseñanza del español. Además, los nuevos contextos de formación requieren metodologías, herramientas y estrategias adaptadas a un estudiante digital, lo que motiva la creación de materiales y contenidos en nuevos formatos y soportes. Ante esta realidad, el presente trabajo pretende contribuir a la didáctica de la comunicación no verbal en ELE, mediante una propuesta innovadora basada en el modelo de diseño instruccional para el *e-learning* ADDIE y desarrollada con el programa eXeLearning, cuyas prestaciones redundan en múltiples beneficios tanto en la calidad de la enseñanza como en el desarrollo de las competencias comunicativas y digitales de los aprendices, potenciado por la conjunción de diferentes tipos de contenidos multimedia, en diferentes formatos y a través de productos lingüísticos reales.

**Palabras clave:** ELE; didáctica de la lengua; comunicación no verbal; diseño instruccional; eXeLearning

## AGRADECIMIENTOS:

Este trabajo se ha desarrollado en el marco del GRC GI-1667 - Razoamento, Discurso e Argumentación - RODA (2021-PG023), ref. ED431C 2021/05.

## 1. INTRODUCCIÓN

La comunicación no verbal (término introducido por Ruesch y Kees, 1956) se define, a grandes rasgos, como un proceso de intercambio de mensajes sin emplear palabras, orales o escritas. Aunque existen diferentes clasificaciones de los elementos que componen el sistema de comunicación no verbal (VV.

---

\* Universidade de Santiago de Compostela  
noelia.rionegro@usc.es  
<https://orcid.org/0000-0002-7828-5339>

AA., 2008, *s.v.* “comunicación no verbal”), una de las comúnmente aceptadas por los lingüistas es la que los agrupa en: paralingüística, quinésica, proxémica y cronémica (Estévez-Rionegro, 2023).

A la hora de interpretar un mensaje en una lengua, es imprescindible conocer tanto los signos verbales como los no verbales que intervienen en la comunicación (Ellis y Beattie, 1986; Girbau-Massana, 2002). El *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* (Consejo de Europa, 2001) reconoce la comunicación no verbal como una subcompetencia sociocultural dentro de la competencia comunicativa. El peso del factor cultural supone que existan diferencias en el uso de los signos no verbales entre unas culturas y otras (Garrido, 2010; Poyatos, 1994) y que estas puedan llevar a equívocos en la lengua meta. Por ello, es de suma importancia, en la adquisición de una lengua extranjera, conocer la comunicación no verbal de la lengua meta y ser capaz de compararla con la propia desde una perspectiva intercultural (Barros, 2005).

Aunque, en la actualidad, la enseñanza de la comunicación no verbal goza de respaldo institucional (Consejo de Europa, 2001; Instituto Cervantes, 2006), parcialmente motivado por estudios que promovieron su inclusión en los programas formativos de lenguas extranjeras (Davis, 1976; Hudson, 1981; Muñoz y Avelló, 1991), algunos autores señalan la falta de tradición en investigación sobre la materia (Cestero, 1999 y 2007), producto de la dificultad que entraña la interpretación de lo no verbal. Sin embargo, también se observa un creciente interés por su estudio, a partir de diferentes trabajos que atienden a los aspectos conversacionales, pragmáticos, semióticos y sociolingüísticos implicados en la comunicación no verbal y que promueven su tratamiento interdisciplinar (Cestero 2014 y 2017; Knapp, 1982; Pike, 1972; Poyatos, 1994 y 2002).

Una aproximación al análisis de los manuales didácticos de ELE (Dago, 2008; Fernández-Conde, 2004) permite reconocer la presencia de algunos aspectos de la comunicación no verbal integrados entre los contenidos socioculturales de la lengua meta, que tratan de fomentar la reflexión, por parte del aprendiz, entre su cultura y la extranjera; sin embargo, siguen sin considerarse suficientes para su correcta adquisición, puesto que no abarcan los sistemas de comunicación no verbal en su totalidad ni desde la amplitud que requieren, y reducen su tratamiento a situaciones de negociación o de saludo, a tipos de distancia y al contraste entre referencias temporales.

Junto a las propuestas didácticas más tradicionales, que recurren a imágenes e ilustraciones de algunos aspectos relativos a la quinésica (Corpas et al.,

2013; Moreno et al., 2002; Muñoz, 2008), conviven otras que explotan el contenido multimodal que ofrecen las tecnologías, como recursos audiovisuales o plataformas de interacción social (Martínez, 2013). En la era digital, no pueden obviarse las ventajas de las tecnologías en la enseñanza y aprendizaje de lenguas (Vázquez-Cano y Martín-Monje, 2014), especialmente en el caso de la comunicación no verbal (Méndez, 2019). La sociedad actual demanda metodologías de enseñanza-aprendizaje que satisfagan el conectivismo (*vid.* Siemens, 2005), la formación a distancia y los nuevos espacios virtuales de formación. Los planes de estudio deben garantizar la formación de individuos digitalmente competentes, en tanto que la digital se concibe, hoy en día, como una competencia básica del ciudadano (INTEF, 2017; UNESCO, 2016).

En este contexto, surgen nuevas propuestas sobre comunicación no verbal que promueven un modelo de aprendizaje por Internet, como las WebQuests (Méndez, 2016 y 2019), cuya principal ventaja es que permiten conjugar e hipervincular gran variedad de recursos en diferentes formatos (audio, vídeo, texto...) y estructurar los contenidos, a modo de programa formativo, en torno a aspectos teóricos, prácticos y de evaluación. Además, favorecen la relación entre los conocimientos lingüísticos previos de los estudiantes y los nuevos, así como la conexión entre sus diferentes lenguas y la lengua meta (Chauvel et al., 2011), en aras de alcanzar un aprendizaje significativo (Méndez, 2016: 7). Hoy en día, las herramientas tecnológicas con las que crear una WebQuest están al alcance de cualquier docente con una competencia digital media; algunas de las más habituales para su armado son los blogs, los editores HTML o los programas de *software* como eXeLearning (Holgado y Gisbert, 2009; INTEC, 2024).

En definitiva, como podemos extraer de la revisión bibliográfica realizada, la didáctica de la comunicación no verbal en lenguas extranjeras, y particularmente en español, ha ido ganando espacio en propuestas didácticas e investigaciones que se adaptan progresivamente a los nuevos retos educativos y que, poco a poco, van llegando las lagunas existentes en la enseñanza y aprendizaje de ELE.

## 2. OBJETIVOS

Dados los beneficios que la literatura científica destaca en el empleo de la WebQuest como herramienta didáctica, nos proponemos, en este trabajo,

el objetivo general de ilustrar el diseño y armado de una unidad de refuerzo sobre comunicación no verbal en español con la aplicación eXeLearning. Como objetivos específicos, trataremos de mostrar las prestaciones de eXeLearning no solo para la creación de recursos didácticos, sino también para su estructuración y organización, de modo que se cumplan los principios de los modelos de diseño instruccional para la elaboración de programas formativos, así como sus utilidades para incrustar e hipervincular contenido interactivo gracias a los distintos tipos de *iDevices* que proporciona la herramienta y que resultan especialmente ventajosos en la enseñanza de la comunicación no verbal.

### 3. METODOLOGÍA

La metodología seguida para la elaboración de este trabajo responde al modelo para el diseño instruccional ADDIE, que consta de las cinco fases que dan lugar al acrónimo: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Se trata de un marco de trabajo que goza de tradición en el ámbito del *e-learning* y que es comúnmente empleado para guiar el desarrollo de programas de formación efectivos (*vid.* Dick y Carey, 2004; Morrison, 2010), entre los que se incluyen las WebQuests (Dodge, 2002).

Dado que la propuesta que presentamos todavía no ha sido puesta en práctica, de las cinco fases de las que consta el modelo ADDIE, mostramos en este capítulo solo las tres primeras, relativas al análisis del contexto, el diseño y el desarrollo del programa, y relegamos las dos últimas (implementación y evaluación) a futuras líneas de investigación que nos permitan obtener resultados empíricos con los que determinar su eficacia.

### 4. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Presentamos, en este apartado, la descripción detallada de las tres fases que han dado lugar a la creación del programa formativo sobre comunicación no verbal en español: (i) la de análisis, que consiste en examinar el perfil del alumnado al que se destina el programa formativo, (ii) la de diseño, centrada en la estructura, el formato y los contenidos del programa en función del análisis previo, y (iii) la de desarrollo, esto es, el armado de la WebQuest.

## 4.1. Análisis

El programa sobre comunicación no verbal que presentamos se ha concebido como una unidad didáctica de refuerzo destinada a aprendices de español que ya tengan unos conocimientos previos sobre la materia. Aunque no se adscribe a un nivel de lengua concreto, por los contenidos trabajados, sería aplicable en los niveles intermedio y avanzado, más específicamente, B2 y C1 del *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*.

*A priori* se dirige a estudiantes adultos digitalmente competentes, que disponen de los medios tecnológicos necesarios y tienen capacidad para utilizarlos, de forma autónoma, como medio de aprendizaje. Dadas las posibilidades que ofrece el soporte de eXeLearning, el programa puede emplearse tanto en la enseñanza presencial o semipresencial como en la formación a distancia. Asimismo, el programa podría ser guiado por un formador o seguirse de forma autodidacta.

En definitiva, se trata de una propuesta versátil que permite añadir, eliminar, sustituir o modificar contenidos, recursos y medios de evaluación, de modo que pueda aplicarse a diferentes modalidades de enseñanza, perfiles de alumnado o niveles de lengua. Además, la posibilidad de usar eXeLearning como herramienta *off line* permite ejecutar y seguir el programa sin conexión a internet, por lo que resultaría accesible aun en contextos de escasa o nula conectividad, reduciendo, así, la brecha digital entre los potenciales usuarios.

## 4.2. Diseño

Con el diseño del programa se pretende que los aprendices alcancen un aprendizaje significativo, por lo que hemos tratado de relacionar intencionadamente sus conocimientos previos con la información nueva, así como de secuenciar consecuentemente los contenidos (Méndez, 2016), que siempre deben seguir una correcta organización lógica, cronológica o epistemológica (Ausubel, 1968).

Por su estructuración, entendemos que la WebQuest, como recurso didáctico, responde al cumplimiento de estos principios, si atendemos a los componentes que, de acuerdo con Dodge (1995) o Hernández (2008), debe presentar: (i) introducción (presentación se contextualización del tema), (ii) tarea (explicación del producto final que debe elaborar el aprendiente), (iii) proceso (propuesta de actividades o pasos intermedios para elaborar el producto final), (iv) recursos (material complementario para realizar el proceso),

(v) evaluación (criterios de valoración) y (vi) guía didáctica (especificación de objetivos, contenidos y nivel al que va dirigida).

Siguiendo esta organización de contenidos, el programa diseñado consta de una introducción general, donde se presenta el tema y se propone una actividad inicial para activar los conocimientos previos de los estudiantes, y cuatro bloques, uno por cada tipo de comunicación no verbal: paralingüística, quinésica, proxémica y cronémica. Cada bloque temático consta de una breve introducción teórica, que sirve de contextualización, y dos secciones: una destinada a la realización de una actividad de comprensión y otra a una actividad de producción.

Aunque cada bloque se centra en un aspecto de la comunicación no verbal, los contenidos no se tratan de forma aislada, sino que se retoman, en cada nuevo bloque, los trabajados en los anteriores, tratando de favorecer un aprendizaje continuo y progresivo, conducente a una evaluación del mismo tipo. En este mismo sentido, se incluye, como actividad final, una prueba de mediación en la que están implicadas todas las destrezas comunicativas y contenidos reforzados a lo largo de la unidad, junto a la rúbrica de corrección que será empleada para su evaluación.

Para dar soporte al programa diseñado, hemos optado por la plataforma eXeLearning (*vid.* Cubero, 2008; Meza et al., 2019), accesible en <https://exelearning.net/>, por varias razones que trataremos de explicar sintéticamente. En primer lugar, se trata de un programa de software libre y código abierto que permite elaborar recursos didácticos y exportarlos en diferentes formatos (IMS, SCORM 1.2, SCORM 2004, ePub3 o HTML5) o como páginas web navegables. En segundo lugar, permite catalogar los contenidos con distintos modelos de metadatos (Dublin Core, LOM y LOM-ES) y está disponible para los sistemas operativos GNU/Linux, Microsoft Windows y Apple. En tercer lugar, se adscribe a las denominadas “herramientas de autor” (*vid.* Murray, 2003), esto es, aquellas cuyo manejo no requiere de formación específica por parte del docente, ya que ofrecen plantillas preestablecidas para la creación de múltiples y variados recursos didácticos multimedia, lo que la convierte en una herramienta especialmente sencilla e intuitiva. Por último, eXeLearning tiene una ventaja añadida para la didáctica de lenguas, ya que permite integrar diferentes contenidos multimedia y en diferentes formatos (como vídeos, audios, páginas web o recursos disponibles en otras plataformas) con

los que proporcionar a los aprendices múltiples productos lingüísticos y paralingüísticos multimodales. En este sentido, los materiales creados con eXeLearning pueden resultar altamente enriquecedores en la didáctica de la comunicación no verbal, al permitir abarcar todos los aspectos relativos a la misma mediante la integración de diferentes recursos multimedia en una única herramienta.

Para el armado del programa, hemos empleado la versión de 2020 (2.5) para MacOS, que cuenta con 18 *iDevices* que pueden englobarse en cuatro tipos: (i) de contenido textual (texto libre, entre otros), (ii) de contenido no textual (imágenes, sitios web, redes sociales, etc.), (iii) de contenido interactivo (cuestionarios, preguntas de rellenar huecos, etc.) y (iv) de contenido no interactivo (actividades de lectura, casos prácticos, etc.). Las prestaciones de eXeLearning no solo nos permiten conjugar distintos tipos de contenido para la elaboración de materiales didácticos teórico-prácticos, sino que también se facilita su organización a través de un apartado específico para la catalogación de materiales y publicaciones. Además, podemos crear, desde la página de inicio, el mapa de contenidos que da lugar a la estructura de la WebQuest y que sirve de guía para los estudiantes.

En definitiva, y como trataremos de ilustrar en el apartado siguiente, las prestaciones de eXeLearning se ajustan de manera idónea a los principios generales que deben regir la estructuración de WebQuests y a las particularidades que exige la creación de un programa instruccional sobre comunicación no verbal.

### 4.3. Desarrollo

En el desarrollo del programa se han tratado de explotar al máximo las posibilidades que ofrece eXeLearning, de modo que se han incluido contenidos de los cuatro tipos a los que aludíamos en el apartado anterior: interactivo, no interactivo, textual y no textual, tanto en las secciones de contenido teórico, como en las prácticas. Además, se aportan recursos hipervinculados como *input* de algunas actividades y se propone el uso externo de otros para la ejecución de algunas actividades o para compartir los resultados; en otras palabras: no todas las actividades del programa se resuelven en la plataforma de eXeLearning, sino que, como desglosaremos a lo largo de este apartado, algunas pruebas de producción deben ser realizadas con otras aplicaciones, como Genial.ly o Scratch, y compartidas a través de plataformas

como YouTube, mediante un canal previamente creado y habilitado para los estudiantes. Así, no solo se ofrece contenido, hipervinculado o incrustado, en diferentes formatos, sino que los estudiantes tienen que hacer sus propias contribuciones a través del uso de diferentes recursos que ofrece la red y el intercambio de resultados, lo que favorece la interconectividad y el diálogo entre usuarios, fomenta el trabajo telecolaborativo y contribuye a un mayor desarrollo de la competencia digital y comunicativa de los aprendices en contextos reales.

De acuerdo con el diseño esquematizado en el apartado anterior, desde la página de inicio del programa, se ofrece el menú de navegación (Figura 50), con la ordenación de contenidos que le permite al usuario transitar de unos a otros y que, además, le sirve como guía. Esta sección se mantiene fija en la parte izquierda de la pantalla, agilizando la navegación.

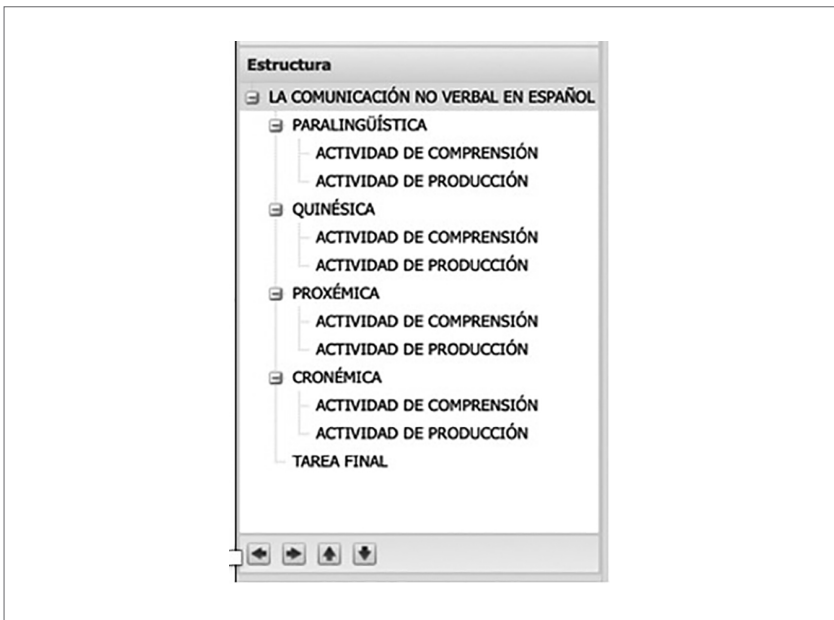


Figura 50. Mapa de navegación.

Fuente: elaboración propia.

La estructuración de los contenidos (Figura 50) parte de un apartado general (*La comunicación no verbal en español*) y se desglosa en cuatro subapartados o bloques temáticos (*Paralingüística, Quinésica, Proxémica y Cronémica*) conducentes a la consecución de una tarea final.

El apartado general (Figura 51) contiene la presentación del programa formativo, una breve introducción teórica al tema y un enlace a una actividad inicial de reflexión para refrescar los conocimientos previos de los estudiantes sobre comunicación no verbal en la cultura española.

The screenshot shows a user interface for a course titled "LA COMUNICACIÓN NO VERBAL EN ESPAÑOL". The main heading is "Presentación". Below it, there is a paragraph of text explaining the course's focus on non-verbal communication in Spanish as a foreign language, mentioning the use of digital resources. The author's name, "Noelia Estévez Rionegro", is displayed. Below this, there is a section titled "Introducción a la Comunicación No Verbal" which provides a theoretical overview of non-verbal communication signs (paralinguistic, kinesthetic, proxemic, and chronemic) and mentions that the course will be divided into four blocks. At the bottom, there is a link to an "Actividad inicial" (initial activity).

**Figura 51.** Apariencia de la sección general de presentación e introducción.

**Fuente:** elaboración propia.

Cada bloque temático se organiza del mismo modo: una breve definición teórica del aspecto de la comunicación no verbal correspondiente, una actividad de comprensión y una actividad de producción (Figura 52).

**PROXÉMICA**

Proxémica

La proxémica se relaciona con el comportamiento ambiental y cultural, es decir, con determinadas costumbres propias de una comunidad. Por ejemplo, la distancia espacial entre los hablantes varía si comparamos a los españoles (menor distancia) con los japoneses (mayor distancia).

**ACTIVIDAD DE COMPRENSIÓN**

**Cuestión de distancias**

En este vídeo podrás observar las distancias que son razonables en la cultura española en función del grado de confianza o del contexto. Fíjate bien en los imágenes y visualízalas tantas veces como estimes oportuno hasta su correcta comprensión.

**Cuestionario sobre proxémica**

Responde al siguiente cuestionario sobre el vídeo anterior. Solo tienes que elegir entre verdadero o falso. ¡Adelante!

- ¿Es común abrazar a una persona desconocida?
- ¿Es normal hablar con tu pareja a 9 metros de distancia?
- ¿Puedes acercarte y besar a tu pareja en público?

**ACTIVIDAD DE PRODUCCIÓN**

**¿Sabes mantener las distancias?**

Con la siguiente actividad, no solo podrás a prueba vuestros conocimientos en proxémica, sino también vuestros habilidades informáticas, ya que trabajáis con la herramienta de programación Scratch, que permite crear avatares en movimiento espacial (entre otras utilidades), cosa el programador que llevas dentro!

**Práctica con Scratch**

Con la herramienta Scratch (disponible en <https://scratch.mit.edu/>) debes crear dos avatares y disponerlos en el espacio, con la distancia esperable en la cultura española, en función de las siguientes situaciones:

- Dos amigos que hace tiempo que no se ven y se encuentran por la calle.
- Un jefe y un empleado que se llevan bien y se encuentran por la calle.
- Dos desconocidos que se tropiezan en la calle.

No olvides compartir el enlace a tu práctica con tus compañeros.

**Figura 52.** Apariencia del contenido de un bloque temático completo.

**Fuente:** elaboración propia.

En todos los bloques, la definición teórica se elabora con contenido no interactivo de texto libre. Sin embargo, las secciones dedicadas a las actividades de comprensión y producción conjugan diferentes tipos de contenidos mucho más variados. Así, todas las actividades de comprensión parten de un material incrustado en formato vídeo (Figura 52) o en formato .pdf descargable (Figura 53) a modo de *input*.

A partir de las lecturas o visionado de estos materiales, se introducen las preguntas con contenido interactivo y en diferentes formatos, aunque todas requieren respuestas cerradas: de verdadero/falso (Figura 52), de escoger entre varias opciones en un mapa interactivo (Figura 54) o de rellenar huecos con las palabras correctas (Figura 55).

**ACTIVIDAD DE COMPRENSIÓN**

 Dime cómo gesticalas y te diré de dónde eres


En el texto "10 gestos con diferentes significados en otros países" encontraréis interesantes datos y curiosidades sobre los distintos significados que reciben algunos gestos en diferentes países. Su lectura os permitirá resolver la siguiente actividad.

 10 gestos con diferentes significados en otros países

Lee el texto tantas veces como necesites hasta haberlo comprendido.

- [10 gestos con diferentes significados en otros países.pdf \(Ventana nueva\)](#)

**Figura 53.** Ejemplo de contenidos incrustados en una actividad de comprensión.  
**Fuente:** elaboración propia.

 ¿Cuánto sabes sobre la química en el mundo?

Pulsa sobre las áreas o iconos activos de la imagen para acceder al cuestionario sobre la lectura *10 gestos con diferentes significados en otros países*.

**Mapamundi Político**

Selecciona las opciones correctas y pulsa sobre el botón "Responder".

¿En cuál de estos países hacen una V con los dedos es símbolo de victoria?

Estados Unidos	Nueva Zelanda
Hlanda	Reino Unido

**Figura 54.** Ejemplo de actividad de comprensión con contenido interactivo para escoger la opción correcta.  
**Fuente:** elaboración propia.

Palabras clave

Lee las oraciones que aparecen abajo y completa las palabras que faltan con la información que has extraído del vídeo.

1. La cronémica es la disciplina que estudia la información transmitida a partir de factores \_\_\_\_\_ .
2. Hay tres tipos de cronemias: \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_ .
3. Aquellas culturas en las que el tiempo tiene gran importancia se denominan \_\_\_\_\_ .
4. En las culturas \_\_\_\_\_ el tiempo solo tiene un valor orientativo.
5. El experto que ha establecido la distinción entre las culturas anteriores se llama \_\_\_\_\_ .

Averiguar la puntuación   **Mostrar retroalimentación**   Mostrar/Eliminar las respuestas

**Figura 55.** Ejemplo de actividad de comprensión con contenido interactivo para rellenar huecos.

**Fuente:** elaboración propia.

Como ventaja del contenido interactivo, en todos los casos, los usuarios reciben una retroalimentación inmediata al completar las actividades, de modo que conocen sus aciertos y sus errores, así como la corrección de los ejercicios. Esto no solo agiliza la evaluación, sino que incide en el desarrollo de la autonomía del usuario y favorece el autodidactismo.

Con respecto a las actividades de producción, como se adelantaba al inicio del apartado, requieren el empleo de otras aplicaciones como soporte, cuyas versiones en línea permiten a los usuarios compartir fácilmente sus producciones. Uno de los recursos es Scratch (Figura 52), un lenguaje de programación por bloques, sencillo e intuitivo, con el que es cada vez más común introducir el lenguaje de programación en el aula, en diferentes niveles educativos y con diversos perfiles de alumnado (Conde et al., 2020; Maloney *et al.*, 2010). Se accede a él a través del enlace <https://scratch.mit.edu/>, donde se pueden crear y compartir distintos tipos de proyectos. Otro recurso es Genial.ly (Figura 56), una aplicación para la creación de presentaciones interactivas y multimedia que pueden ser publicadas en la propia web (<https://auth.genial.ly/es>) o compartidas en redes sociales (Vázquez-Cano y Martín-Monje, 2014).

ACTIVIDAD DE PRODUCCIÓN ☰ Menú

---

 **Contrasta y compara** ⊖

Para la próxima actividad, deberéis hacer una pequeña labor de investigación y buscar información sobre la cronémica en culturas diferentes a la española. Debéis fijaros, especialmente, en las principales diferencias que se dan en los distintos contextos comunicativos.

 **Mural digital** ⊖

Escoge alguna de las culturas sobre las que hayas investigado y elabora un mural informativo con la herramienta Genially (disponible en <https://app.genial.ly/>), en el que contrastes la cronémica propia de esa cultura con la de la cultura española, destacando gráficamente sus principales diferencias. Puedes emplear texto, imágenes e iconos para completar el mural. Recuerda compartir el enlace con tus compañeros para que todos puedan visualizar el resultado.

**Figura 56.** Ejemplo de actividad de producción con Genial.ly.

**Fuente:** elaboración propia.

Precisamente con la finalidad de compartir los resultados de las actividades de producción, se propone el uso de redes sociales como X (antes Twitter), para la difusión de contenidos en imagen (Figura 57), o canales de YouTube, para contenidos en formato audiovisual (Figura 58), cuyos beneficios en la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras han sido destacados por autores como Vázquez-Cano y Martín-Monje (2014).

En estos dos casos concretos, en los que los aprendices deben elaborar un producto en imagen o en vídeo, no se emplean elementos multimedia ni interactivos, sino que se busca un producto artesano grabado o fotografiado. En este caso, no se potencia tanto la competencia digital en la elaboración de la actividad como en su posterior difusión en la red, donde se gustaría la interacción entre la comunidad de usuarios una vez se han compartido las producciones.

En definitiva, mediante diferentes estrategias y recursos, las actividades de comprensión y de producción de la sucesión de bloques temáticos conducen a la ejecución de la tarea final, en la que se recoge la esencia de todos los aspectos tratados a lo largo del programa sobre la comunicación no verbal en la cultura española. El contenido de la tarea final (Figura 58) se estructura en



**Figura 57.** Ejemplo de actividad de producción para compartir en X.  
**Fuente:** elaboración propia.

tres elementos: la explicación de la finalidad de la actividad, las instrucciones y la rúbrica de evaluación que se empleará en la corrección y calificación de la tarea. De este modo, los aprendices conocen de antemano los criterios que regirán la evaluación.

**TAREA FINAL** ☰ Menú

**¿Qué has aprendido sobre la comunicación no verbal?**

La finalidad de la tarea final es fomentar la atención sobre la importancia de la comunicación no verbal a la hora de interactuar personalmente, en un mercado en un idioma y como lo cotidiano produce las cosas. Se pretende desarrollar la capacidad sobre la valoración del significado de los signos no verbales en función de la cultura y observar los aprendizajes como producto de la lengua española.

**Parodia**

En grupos de tres componentes, debéis realizar un vídeo en el que representéis una conversación espontánea en un restaurante, siguiendo los roles oportunos para, en esta ocasión, sustituir los signos no verbales propios de la cultura española por los de las lenguas de otros países, de manera que se produzca la impresión que el mismo estudiante que aprende en otra lengua. El producto final será, por tanto, un vídeo en el que el diálogo no corresponda con el lenguaje no verbal, que se compare con el canal de comunicación del curso.

La evaluación de la tarea final se realizará siguiendo la rúbrica que se adjunta a continuación.

**Rúbrica**

*Rúbrica de evaluación de la tarea final* (valor)

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
<b>Conexión Lingüística</b>	Utiliza la lengua que le corresponde en el contexto propio de su lengua (1,5)	Presenta errores leves (3,5)	Presenta errores leves y algunos graves (3,5)	Presenta abundantes errores graves (3,5)
<b>Uso de los signos no verbales</b>	Utiliza los signos no verbales con precisión (3,5)	Presenta errores leves (3,5)	Presenta errores leves y algunos graves (3,5)	Presenta abundantes errores graves (3,5)
<b>Originalidad</b>	Totalmente original. No tiene similitud con vídeos ya existentes (2,5)	Tiene alguna similitud con otros vídeos existentes pero ofrece muchos elementos originales (3,5)	Presenta poca originalidad y presenta cierta similitud con otros vídeos existentes (3,5)	No aporta nada que sea original (3,5)
<b>Calidad de imagen y sonido</b>	Buena (2,5)	Buena (3,5)	Regular (3,5)	Mala (3,5)

**Figura 58.** Apariencia de los contenidos de la sección final.  
**Fuente:** elaboración propia.

Como en otras ocasiones ya comentadas, el producto final de la última tarea será compartido en el canal de YouTube asociado al programa formativo, que se habrá creado previamente. La vinculación de las actividades a este tipo de plataformas no solo permite la interacción y el intercambio telecolaborativo entre los estudiantes o entre los estudiantes y los formadores, sino que también facilita el acceso a los materiales al docente para su evaluación. Asimismo, actúa como una forma de almacenaje de productos lingüísticos reales creados por aprendices, que permite conservarlos en el tiempo y puede acabar constituyendo un verdadero corpus de ejemplos, que resultaría muy útil como soporte empírico de investigaciones sobre la didáctica del español como lengua extranjera.

## 5. CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas hemos mostrado una breve panorámica del estado de la cuestión sobre la didáctica de la comunicación no verbal, que, si bien cuenta con respaldo institucional y está recogida en los documentos que rigen la enseñanza del español como lengua extranjera, como el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* y el *Plan Curricular* del Instituto Cervantes, su presencia en los manuales y materiales empleados para la docencia no termina de satisfacer todos los aspectos necesarios para su correcta adquisición. Además, los nuevos contextos de formación suponen una modificación global del modelo de enseñanza y demandan una verdadera renovación de las prácticas pedagógicas, que va más allá de la mera incorporación de las tecnologías a los modelos tradicionales (Area, 2007 y 2008). En este contexto, resulta necesaria la creación de materiales concebidos para una docencia apoyada en las tecnologías de la información y la comunicación conducentes a lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes en las dos competencias implicadas: la comunicativa y la digital.

*A priori*, el recurso presentado en este trabajo, por todas las razones aducidas a lo largo del mismo, parece aunar los requisitos necesarios para dar consecución a estos objetivos, tanto por el modelo de diseño instruccional seguido, como por el carácter multimodal del contenido que admite el soporte escogido. Así, hemos comprobado la idoneidad del método ADDIE para el diseño de WebQuests y la adaptabilidad de eXeLearning para la creación y organización de los contenidos. Además, la variedad de tipos de recursos que

permite alojar la plataforma resulta especialmente útil en la elaboración de contenidos sobre comunicación no verbal, pues, dadas sus características, requiere precisamente tener que recurrir a muy diversas fuentes y formatos (imágenes, vídeos, iconos, textos, etc.) para dar cobertura a todas sus posibles manifestaciones.

Aunque hemos dado cumplimiento a los objetivos generales y específicos perseguidos en este trabajo (relativos a la ilustración de la consecución de las etapas de evaluación, diseño y desarrollo del programa), como se ha advertido desde el inicio, estas solo constituyen la primera fase de la investigación. Está todavía por determinar, por tanto, la efectividad del programa formativo a partir de los datos empíricos que se puedan obtener de su implementación y evaluación, esto es, de las dos etapas que completarían el método ADDIE y que constituyen la segunda fase, y futura línea de investigación, de nuestro trabajo. Pese a no estar en condiciones de avanzar los resultados que se podrían obtener de la última fase de la investigación, auguramos, al menos, una experiencia positiva, en tanto que consideramos demostrado (*vid. Blázquez et al., 2018; Budhwar, 2017; Marqués, 2012; Odorico, 2004*) que la enseñanza mediante tecnologías influye positivamente en el rendimiento de los estudiantes, fomenta su creatividad, potencia su capacidad para la resolución de problemas y los mantiene en un proceso de aprendizaje continuo y retroalimentativo, lo que comporta grandes beneficios en la adquisición de lenguas extranjeras.

## 6. REFERENCIAS

- Area, M. (2007). *Innovación docente e uso das novas tecnoloxías da información no ensino universitario*. Vigo: Universidade de Vigo.
- Area, M. (2008). Internet na docencia universitaria: webs docentes e aulas virtuais. En: VV. AA., *Novos enfoques no ensino universitario* (pp. 73-106). Vigo: Universidade de Vigo.
- Ausubel, D.P. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Barros, P. (2005). La competencia intercultural en la enseñanza de las lenguas. En: Montoya, M. I., *Enseñanza de la lengua y la cultura españolas a extranjeros* (pp. 9-29). Granada: Universidad de Granada.

- Blázquez, P. J., Orcos, L., Mainz, J. y Sáez, D. (2018). Propuesta metodológica para la mejora del aprendizaje de los alumnos a través de la utilización de las impresoras 3D como recurso educativo en el aprendizaje basado en proyectos. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 8(1), 139-166. <https://doi.org/10.26864/pcs.v8.n1.8>
- Budhwar, K. (2017). The role of technology in education. *International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology*, 2(8), 55-57. <https://bit.ly/35n4Gbk>
- Cestero, A. M. (1999). *Comunicación no verbal y enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Arco/Libros.
- Cestero, A. M. (2007). La comunicación no verbal en el Plan Curricular del Instituto Cervantes. Niveles de Referencia. *Frecuencia L*, 34, 15–21.
- Cestero, A. M. (2014). Comunicación no verbal y comunicación eficaz. *ELUA*, 28, 125-150.
- Cestero, A. M. (2017). La comunicación no verbal. En: Cestero, A. M. y Penadés, I., *Manual del profesor de ELE*. Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones de la UAH.
- Chauvel, V., Laborda, I y Hernández, C. (2011). La ELEquest como herramienta para fomentar el aprendizaje autónomo y significativo del alumno. En: Hernández, C., Carrasco, A. y Álvarez, E., *La Red y sus aplicaciones en la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera. Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera. Congreso Internacional* (pp. 609-616). Valladolid: Centro Virtual Cervantes.
- Conde, R., Vega, M., y García, C. (2020). Analizando el auge de Scratch para la enseñanza de la programación. Revisión del conocimiento científico publicado en España. *Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa*, 48, 7–32. <https://doi.org/10.15366/tarbiya2020.48.001>
- Consejo de Europa (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Instituto Cervantes, Anaya.
- Corpas, J., Garmendia, A. y Soriano, C. (2013). *Aula internacional II. Curso de español*. Barcelona: Difusión.
- Cubero, S. (2008). *Elaboración de contenidos con eXeLearning*. [https://www.uv.es/websbd/espaitreball/formacio/manual\\_exe.pdf](https://www.uv.es/websbd/espaitreball/formacio/manual_exe.pdf)

- Dago, I. (2008). *La comunicación no verbal en el aula de E/LE: consideraciones y propuestas de aplicación didáctica*. Memoria de Máster Inédita. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá.
- Davis, C. (1976). *La comunicación no verbal*. Madrid: Alianza.
- Dick, W., y Carey, L. (2004). *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Dodge, B. (1995). *Some thoughts about WebQuests*. San Diego: Portal Webquest. org. [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html)
- Dodge, B. (2002). *WebQuest taskonomy: a taxonomy of tasks*. San Diego: Portal Webquest.org. <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
- Ellis, A. y Beattie, G. (1986). *Nonverbal Communication*. Indiana: The Bobbs-Merrill Company.
- Estévez-Rionegro, N. (2023). La didáctica de la comunicación no verbal en ELE. Breve revisión teórica. En: Bermúdez, M. y Macho, R. D. *Uso de razón: argumentos y ley a lo largo de la historia de la filosofía* (pp. 180-191). Madrid: Dykinson.
- Fernández-Conde, M. (2004). *La enseñanza de la comunicación no verbal en un curso de español de los negocios según la ELMT*. Memoria de Máster inédita. Madrid: Universidad Antonio de Nebrija.
- Girbau-Massana, M. D. (2002). *Psicología de la comunicación*. Barcelona: Ariel.
- Garrido, M. M. (2010). *La comunicación no verbal en la enseñanza de E/LE. Propuesta de actividades para el aula. Nivel A1 MCER*. Memoria Fin de Máster inédita. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá.
- Hernández, M. P. (2008). Tareas significativas y recursos en internet. Webquest. *MarcoEle*, 9, 1-25. <http://www.marcoele.com/num/6/02e3c09a600997f04/pilarh.pdf>
- Holgado, J. y Gisbert, M. (2009). Bricosoftware. Tools for the creation of learning environments. Exe-learning, webquest and Jclíc. En: Bastiaens, T., Dron, J. y Xin, C. *Proceedings of E-Learn 2009-World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (pp. 383-387). Vancouver, Canada: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Hudson, R. (1981). Some issues on which linguists can agree. *Journal of Linguistics*, 17, 333-344.