



**Universidad “Laica Eloy Alfaro” de Manabí
Facultad de Ciencias Sociales, Derecho y Bienestar**

Carrera de Comunicación

MODALIDAD: ENSAYO ACADÉMICO

Previo a la obtención del título de grado de:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TEMA:

Semiótica e interacción humana en plataformas digitales

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Línea 04: Comunicación basada en datos y tecnologías emergentes

AUTOR(A):

Jelitsa Suribeth Gamboa Ponce

TUTOR(A):

Lcdo. Remigio Gonzalo Pisco Sánchez, Mgs.

Manta – Manabí – Ecuador

2024

TEMA:

Semiótica e interacción humana en plataformas digitales


DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHO DEL AUTOR

Yo, Jelitsa Suribeth Gamboa Ponce, portador de la cédula de ciudadanía No. 1312009077, declaro que el presente trabajo de investigación y criterios emitidos, respetan rigurosamente en todo momento las normas éticas, previstas en la Ley de Propiedad Intelectual, asumo responsabilidad en lo referente a criterios, doctrinas, que contenga el trabajo de investigación, titulado: “Semiótica e interacción humana en plataformas digitales”, son de mi autoría, y autorizo a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, para que haga de la investigación o parte de ella, documento disponible para, consultas de investigación, según las normas de la Institución, cediendo y aprobando la reproducción de los derechos patrimoniales del trabajo, con fines de difusión pública, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción, no suponga ganancia económica, y realice los derechos que como autor me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento, en concordancia, con el Art. 144 de la Ley de Educación Superior.

Para constancia firmo a continuación.



Jelitsa Suribeth Gamboa Ponce
C.I. 1312009077

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A)	CÓDIGO: PAT-01-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO	REVISIÓN: 2 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor de la Facultad Ciencias Sociales, Derecho y Bienestar. Carrera de comunicación de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:


Haber dirigido y revisado el trabajo de titulación, bajo la autoría de la estudiante Jelitsa Suribeth Gamboa Ponce, legalmente matriculado/a en la carrera de comunicación, período académico 2024-2, cumpliendo el total de 400 horas, bajo la opción de titulación de Ensayo académico, cuyo tema del proyecto "Semiótica e interacción humana en plataformas digitales".

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Lugar, 3 de febrero del 2025.

Lo certifico,


Lcdo. Gonzalo Pisco Sánchez, Mg.
Docente Tutor
Área: Ciencias Sociales

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme llegar a este momento tan significativo en mi vida. A mis padres, por su apoyo incondicional y por estar siempre a mi lado. A mi hermana Thais, por enseñarme a ser fuerte, y a mi hermana Cindy, cuyo amor incondicional siempre logró sacarme una sonrisa. A mi querida madre Cristina, por su constante fortaleza que siempre me ha inspirado y a mi papá Miguel Gamboa, por ser un hombre maravilloso que siempre me ha motivado. A mi querida abuelita María por siempre alegrar mis días con su bella sonrisa,

A mi querido Tío Guido Gamboa que a pesar de la distancia siempre ha estado presente en mis logros.

A mi Tía Ada Gamboa por enseñarme siempre el lado bueno de las cosas y aunque ahora no está presente en este mundo terrenal, sé que desde el cielo está muy orgullosa de mí.

A mi tutor, el Licenciado Gonzalo Pisco, por su invaluable guía en este proceso y por mostrarme el maravilloso mundo de la semiótica.

Y, finalmente, agradezco a mis amigas y amigos que han sido mi red de apoyo en cada momento de esta travesía.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mí misma, por la fuerza con la que me he sostenido siempre y por no haber permitido que las dificultades me detengan.

Con todo mi amor, para ti, querida Sury: sigue creciendo, sigue soñando, y que el éxito te acompañe siempre.

Y, sobre todo, nunca dejes de creer en ti en cada paso que des.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	8
Abstract	9
Introducción	10
Desarrollo temático	12
Semiótica, definiciones centrales	12
Signo lingüísticos y no verbales	14
¿Qué es la interacción humana mediante dispositivos tecnológicos?	17
¿Qué son las plataformas digitales?	21
Principales gramáticas en dispositivos de interacción	23
Semiótica de las interfaces, lecturas y recorridos	26
Dinámica de las interacciones en redes sociales	28
Recursos significantes en la interacción en redes sociales.....	30
Conclusiones	33
Referencias.....	35

Resumen

Las plataformas digitales son parte de la vida cotidiana donde no solo facilitan la comunicación, sino que también influyen en cómo las personas se relacionan y perciben la información. Este ensayo cita a autores que enfatizan que la semiótica proporciona una lente teórica para comprender cómo los signos, símbolos y mensajes en estas plataformas son creados, interpretados y transmitidos. Es por ello, que la presente investigación tiene como objetivo investigar cómo la semiótica se ve inmersa en la forma en que las personas interpretan la información y construyen significados en los entornos digitales. Para cumplir el propósito y alcance planteados, se hace una revisión bibliográfica y documental de estudios y fuentes relacionadas con la semiótica y su influencia en la comunicación digital. Entre sus conclusiones, este estudio resalta que los signos lingüísticos y no verbales, junto con las interfaces tecnológicas y las dinámicas de interacción en redes sociales, configuran nuevas formas de interacción que transforman las prácticas comunicativas tradicionales, pero sin alejarse del lenguaje verbal y kinésico de los seres humanos.

Palabras claves: Semiótica, comunicación, plataformas digitales, entornos digitales.

Abstract

Digital platforms are part of everyday life where they not only facilitate communication, but also influence how people relate to and perceive information. This essay cites authors who emphasize that semiotics provides a theoretical lens to understand how signs, symbols, and messages on these platforms are created, interpreted, and transmitted. That is why this research aims to investigate how semiotics is immersed in the way people interpret information and construct meanings in digital environments. To fulfill the proposed purpose and scope, a bibliographic and documentary review of studies and sources related to semiotics and its influence on digital communication is carried out. Among its conclusions, this study highlights that linguistic and non-verbal signs, together with technological interfaces and interaction dynamics in social networks, configure new forms of interaction that transform traditional communication practices, but without moving away from the verbal and kinesics language of human beings.

Keywords: Semiotics, communication, digital platforms, digital environments.

Introducción

La interacción humana en las plataformas digitales se encuentra inmersa por una red de signos y símbolos, donde la figura del pacto ficcional resulta fundamental para una comprensión mutua, ¿cómo se manifiesta el pacto ficcional en las interacciones en línea y por qué se rompe este pacto entre los usuarios en entornos digitales?

En este sentido, Calles (1999) resalta la dinámica compleja que sucede entre el autor y el lector durante la creación y la interpretación del texto donde este pacto a menudo se rompe debido a las diferentes interpretaciones que tanto el autor como el lector atribuyen al contenido, generando un desencuentro semiótico.

Por ejemplo, en una publicación de la plataforma X, la información emitida puede estar respaldada por datos sólidos, pero los lectores interpretan dicha publicación de diversas maneras, resultando en aprobación, crítica, rechazo o complementación de lo expresado. Los signos implícitos en la publicación—palabras, imágenes, personajes, lugares, entre otros—son interpretados de manera diferente según el contexto en el que el lector se encuentre, contexto que no necesariamente coincide con el del autor o con el propio contenido de la publicación.

Es por ello, que este ensayo radica en comprender cómo la semiótica está inmersa en la comunicación digital y cómo influye en la interpretación de la información y la construcción de significados en las plataformas digitales. Para abordar esta arista, se ha realizado una revisión documental y bibliográfica de estudios y fuentes relacionadas con la semiótica digital y su influencia en la comunicación en estos entornos, considerando teorías de autores clásicos como Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce; y otros modernos como Carlos

Scolari y Francisco Albarello. Estos teóricos proporcionan una base sólida para analizar cómo los signos y símbolos son utilizados en las plataformas digitales y cómo afectan la interacción humana y la construcción de significados en este contexto y, además comprender como los usuarios desarrollan su lectura en pantallas digitales.

Se considera, entonces, que la semiótica influye en la forma en que las personas se comunican, interpretan la información y construyen significados en las plataformas digitales, donde los usuarios no se limitan a ser receptores, sino que participan activamente en la construcción de significados. Por ello, se abordarán en este ensayo, aspectos como la semiótica, los signos lingüísticos y no verbales, la interacción humana mediante dispositivos tecnológicos y la dinámica de las interacciones en redes sociales.

Desarrollo temático

Para fundamentar esta investigación es importante recurrir a estudios semióticos que a pesar de ser muy anteriores o no tener publicaciones del momento, sus teorías no pueden ser olvidadas como las investigaciones de autores clásicos y validados como Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce los cuales sentaron las bases de la semiótica moderna con sus conceptos sobre la relación entre significante y significado, y la clasificación de los signos. Umberto Eco amplió estas ideas, abordando la interpretación de los signos en contextos culturales. Chandler (2014) y Zecchetto (2002) autores que han estudiado las teorías de la semiótica de Saussure y Peirce.

Semióticos modernos como Scolari (2005) que ha estudiado cómo las interfaces digitales median y transforman la comunicación humana, utilizando un enfoque semiótico para analizar la interacción entre usuarios y tecnologías. Por otra parte, Albarello (2019), siendo más recientes a los anteriores, describe cómo la lectura ha evolucionado en la era digital donde los textos se extienden por medio de múltiples plataformas digitales y formatos, donde los lectores no solo son receptores, sino que también interactúan y participan activamente en la creación y distribución de contenido.

Semiótica, definiciones centrales

La semiótica se posiciona como un medio indispensable para abordar el problema del conocimiento. De acuerdo con Zecchetto (2002) al revelar cómo los signos se convierten en portadores de significado y, por ende, en herramientas para la comprensión de la realidad; se ofrece una mirada sobre cómo las cosas adquieren connotaciones simbólicas, destacando así su papel esencial de la semiótica en la construcción del conocimiento.

Como disciplina que estudia los signos y los sistemas de significación, la semiótica se desarrolla a partir de la necesidad de entender cómo los seres humanos interpretan y comunican significados en diversas formas de interacción, en un proceso que Zecchetto (2002) describe como una doble temporalidad, en primer lugar, se experimenta y se practica la comunicación de manera natural e intuitiva. Posteriormente, en un segundo momento, se reflexiona sobre su sentido, estructura y funcionamiento, dando lugar a la disciplina semiótica.

Por otra parte, Chandler (2014) menciona que la semiótica va más allá de simples definiciones como "el estudio de los signos", coincidiendo con diversos autores han ofrecido interpretaciones variadas sobre el alcance de este campo. Umberto Eco, por ejemplo, propone una definición más amplia al afirmar que "la semiótica se ocupa de todo lo que puede considerarse un signo" (Eco, 1976, citado en Chandler, 2014, p. 18). Esta concepción implica no solo los signos y símbolos que encontramos en nuestra vida diaria, sino también cualquier entidad que represente o sustituya algo más.

Dicho autor también agrega que los signos adquieren múltiples formas, incluyendo palabras, imágenes, sonidos, gestos y objetos. Esta conceptualización de la semiótica nos lleva a comprenderla como una disciplina que profundiza en la naturaleza de la comunicación humana y la forma en que el mundo es interpretado y significado a través de una variedad de sistemas simbólicos.

En este sentido, Vela (2020) destaca la importancia de comprender cómo los signos en el ámbito digital adquieren significado y se interconectan para construir un contexto comunicativo único. En el contexto digital, los signos pueden incluir no solo palabras escritas, sino también emoticones, gifs, memes y otros elementos visuales y textuales.

Signo lingüísticos y no verbales

Las teorías de Ferdinand de Saussure y Charles Sanders Peirce son fundamentales en la semiótica, Saussure define el signo lingüístico como la unión de un significante y un significado, mientras que Peirce presenta una tríada compuesta por el representamen, el objeto y el interpretante. Al analizar estas teorías, se mostrará cómo los signos lingüísticos y no verbales ayudan a la creación significados e interpretaciones en distintos contextos.

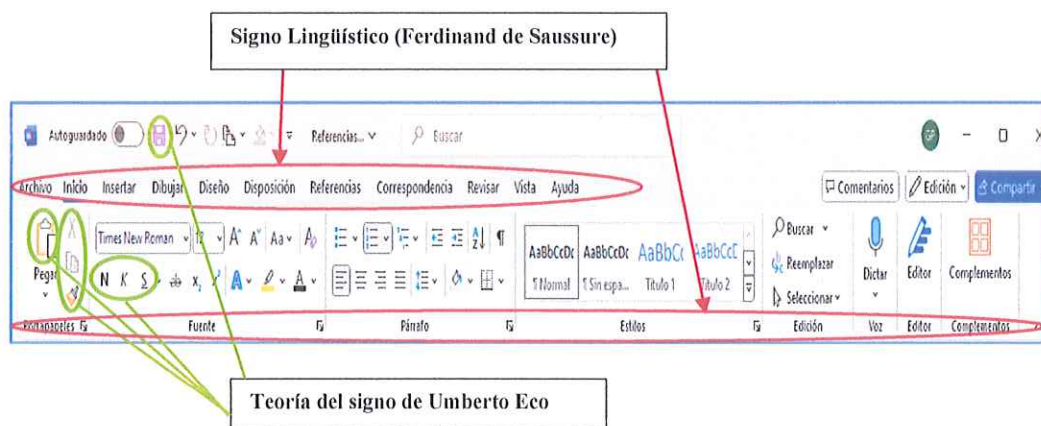
La teoría del signo lingüístico de Saussure define al signo como una entidad compuesta por un “*significante*” (la forma que toma el signo) y un “*significado*” (el concepto al que se refiere). “El signo lingüístico no une una cosa y un nombre, sino un concepto (significado) y una imagen acústica (significante), que es la representación sensorial del sonido material” (Saussure, 1983, citado en Chandler, 2014, págs. 25- 26). Un signo debe tener tanto un significante como un significado, ya que no puede existir un significante vacío ni un significado sin forma (Chandler, 2014).

En relación con estas teorías es fundamental agregar la definición del signo de Eco (1994) “un signo es la correlación de una forma significante a una (*o a una jerarquía de*) unidad que definiremos como significado. En este sentido, el signo es siempre semióticamente autónomo respecto de los objetos a los que puede ser referida” (p.169). Es decir, el signo se define como la relación convencional entre un significante (la forma) y un significado (la unidad de contenido), independientemente de su relación con un referente externo, centrándose en la relación interna entre ambos establecida por un código, por ejemplo, en una interfaz tradicional como Microsoft Word (Ver Figura 1), la teoría de Saussure se refleja en la cinta de opciones, donde signos lingüísticos como "Archivo", "Inicio", "Insertar" o

"Diseño" representan la relación entre la forma (las palabras) y el concepto que evocan. Por otro lado, la teoría de Umberto Eco se manifiesta en los íconos como "Pegar", "Cortar", "Copiar" o "Guardar", donde el significado de la forma está relacionado con objetos analógicos, como las tijeras o el disquete, estableciendo una correlación semiótica autónoma entre forma y significado

Figura 1.

Interfaz de Microsoft Word



Nota.

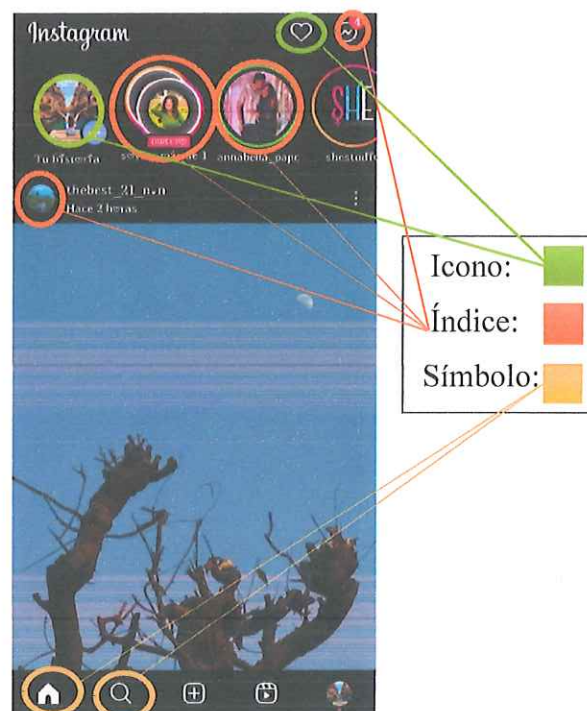
Representación de las teorías del signo de Saussure y Eco en la interfaz de Microsoft Word. Las opciones de texto reflejan la teoría de Saussure, mientras que los íconos ejemplifican la correlación semiótica propuesta por Eco. Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, se encuentra el modelo Peirceano, Chandler (2014), al referirse a la obra de Peirce, menciona que Peirce usa el término "*signo*", para definir al "*representamen*", resaltando que el *representamen* o significante es la forma en la que el signo se manifiesta, como la representación oral o escrita de una palabra, mientras que el signo incluye el conjunto completo de significado. Además, Peirce denomina "*semiosis*" a la interacción entre el representamen, el objeto y el interpretante (Peirce 1931-58: 5.484, citado en Chandler, 2014, p.44). La segunda clasificación de la triada de Peirce divide los signos en íconos, índices y símbolos, según la relación que tienen con el objeto que representan, Barrena y Nubiola (2020)

explican que esta relación triádica permite analizar cómo los signos pueden asemejarse a su objeto, estar causalmente conectados o depender de convenciones sociales para transmitir su significado. Un caso ilustrativo de esta segunda triada se puede identificar en la interfaz de Instagram, un ícono, según Peirce, es un signo que se parece a su objeto como el ícono del corazón, que representa un "me gusta", o el perfil, que simboliza la identidad del usuario. Un índice es un signo afectado directamente por su objeto, como la transmisión en vivo o los estados del perfil, que indican acciones en tiempo real. Mientras que los símbolos, como la lupa (búsqueda) o la casa (inicio), representan su objeto por convención social, estableciendo una conexión entre el signo y su significado por acuerdo cultural.

Figura 1.2.

Interfaz de la red social de Instagram



Nota.

Representación de la segunda clasificación del signo de Peirce en la interfaz de Instagram. El color verde identifica los íconos, el naranja señala los índices y el amarillo representa los símbolos. Fuente: Elaboración propia

En comparación con ambas teorías, la de Saussure y la de Peirce, se evidencian enfoques distintos pero complementarios sobre la naturaleza del signo y su interpretación en la semiótica de las interacciones. Por su parte, Saussure se enfoca en la relación entre la forma y el contenido en el signo lingüístico, mientras Peirce amplía esta perspectiva al incluir la interpretación y Eco destaca que el significado puede variar según el contexto, lo que refuerza la idea de que la interpretación del signo está influenciada por la experiencia y el conocimiento del intérprete pone en juego, por ejemplo, en sus interacciones con interfaces y dispositivos.

¿Qué es la interacción humana mediante dispositivos tecnológicos?

La interacción humano-tecnología se refiere a la manera de como las personas usan y perciben la tecnología, donde a través de interfaces gráficas que se encuentran en los dispositivos tecnológicos los conducen a una acción, desde el uso de electrodomésticos, smartphones o computadoras.

Por consiguiente, estas interacciones surgen del diseño de la interfaz tal como lo menciona Ascencio et al. (2020), el diseño de la interfaz gráfica es una clave para ayudar a los usuarios a alcanzar sus objetivos y entender cómo usar la tecnología de manera efectiva, para ello es necesario considerar factores psicológicos, ergonómicos, organizativos y sociales para crear sistemas que sean fáciles de usar. Por ende, esta dinámica resalta la importancia de un diseño adaptable y centrado en el usuario para mejorar la experiencia tecnológica.

Además, un buen diseño de interfaces ayuda a comprender el comportamiento de los usuarios cuando interactúan con la tecnología, para Scolari (2005), “las interfaces nunca están quietas. A veces se combinan entre sí, intercambiándose dispositivos y modalidades de interacción. De este modo, se

transforman y evolucionan” (p.14). Al igual que la tecnología, las interfaces evolucionan constantemente; ninguna de las dos es estática, ambas mejoran continuamente en sus diseños y en la adaptabilidad al usuario.

En una reseña del libro *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología de Carlos Scolari*, Albarello (2018) hace énfasis en las diez leyes planteadas por Scolari (ver tabla 1), donde se señala que las interfaces forman parte de un ecosistema interactivo; no operan de manera aislada, sino que interactúan entre sí y con sus usuarios, creando un entorno dinámico de intercambio semiótico y tecnológico. Este enfoque eco-evolutivo resuena con los principios de la semiótica, donde los signos no existen de manera independiente, sino que forman parte de sistemas de significación más amplios, donde la evolución de las interfaces se asemeja a la de los organismos biológicos: aquellas que mejor se adaptan a las necesidades y expectativas de los usuarios sobreviven y prosperan, mientras que las menos eficientes se transforman o desaparecen.

Tabla 1.
Leyes de las Interfaces

Número de ley	Ley	Ejemplo gráfico
Ley 1	La interfaz es el lugar de la interacción	 <p>Interfaz gráfica de Tik Tok</p>

Ley 2	Las interfaces no son transparentes	 <p>Atajos de teclado de Windows</p>
Ley 3	Las interfaces conforman un ecosistema	
Ley 4	Las interfaces evolucionan	
Ley 5	Las interfaces coevolucionan con sus usuarios	

Ley 6	Las interfaces no se extinguen, se transforman	
Ley 7	Si una interfaz no puede hacer algo, lo simulará	
Ley 8	Las interfaces están sometidas a las leyes de la complejidad	
Ley 9	El diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas	
Ley 10	La interfaz es el lugar de la innovación	

Nota: Información tomada del libro *las leyes de la interfaz, diseño, ecología, evolución, complejidad*, Scolari (2021): Fuente de las imágenes: Captura tomada por usuarios.

En relación con la interacción humana a través de dispositivos tecnológicos, las interfaces reflejan un proceso continuo de intercambio entre lo semiótico y lo

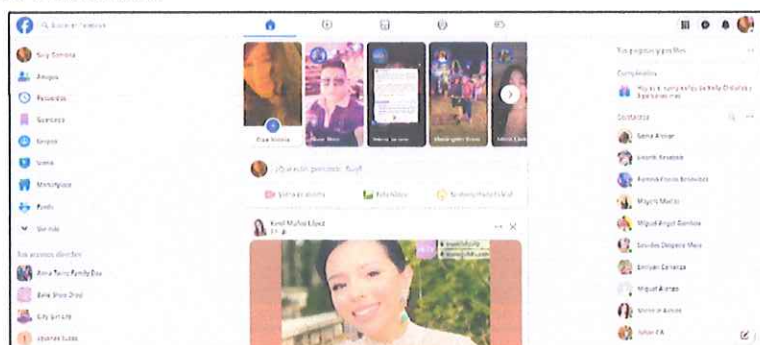
tecnológico, tal y como lo menciona Gutiérrez (2023), “su comunicabilidad y diseño adquieren especial relevancia por los estímulos que proveen y su impacto en la visualización y comunicación con el usuario” (p.54). Esta capacidad de las interfaces para ser tanto contenido como contenedor de signos y símbolos permite una mejora en la experiencia del usuario.

¿Qué son las plataformas digitales?

Las plataformas digitales se han convertido en espacios fundamentales para la comunicación y la interacción humana. Estas plataformas, que incluyen redes sociales, blogs, foros y aplicaciones de mensajería, se caracterizan por ser entornos virtuales donde las personas pueden compartir información, intercambiar ideas y construir comunidades en línea. Canals y Hülkamp (2020) destacan que, aunque utilizamos estas plataformas para actividades cotidianas como comprar en Amazon, compartir opiniones en Twitter actualmente “X”, escuchar música en Spotify, subir fotografías a Instagram o pagar con PayPal, entender el funcionamiento y las implicaciones económicas de su auge puede ser complejo. Estas plataformas no solo facilitan nuestras actividades diarias, sino que también tienen un impacto en cómo nos conectamos con el mundo.

En este sentido, las plataformas digitales abarcan una variedad de servicios en línea que facilitan diferentes tipos de interacción y comunicación. Por ejemplo, Facebook (ver Figura 2) se define como un espacio donde los usuarios pueden compartir imágenes y videos, interactuar a través de "me gusta" y comentarios, y seguir a otras personas para mantenerse al tanto de sus publicaciones o compartidos, como también realizar compras en línea.

Figura 2
Red Social de Facebook



Nota.

La figura muestra la interfaz gráfica de la red social de Facebook en su diseño para escritorios donde se muestran los diferentes espacios de interacción que tiene el usuario. Fuente: Captura de pantalla extraída de perfil de usuario.

Otro ejemplo de plataformas digitales son las dedicadas a la música y los podcasts, como Spotify (ver Figura 2.1). Esta plataforma permite a los usuarios explorar un extenso catálogo de canciones y álbumes de todos los géneros y artistas, así como acceder a podcasts. Además, Spotify facilita la creación de listas de reproducción personalizadas que se pueden compartir con amigos, enriqueciendo la experiencia y convirtiéndola en una plataforma más interactiva.

Figura 2.1
Plataforma digital de música y podcasts Spotify



Nota. La figura muestra el diseño de la plataforma de Spotify, desde su versión para escritorios. Fuente: Captura de pantalla extraída de perfil de usuario.

De este modo las plataformas digitales, han transformado las relaciones entre los usuarios en el ámbito digital creando experiencias significativas, tal como lo menciona Canals y Hülkamp (2020) quienes explican que, al usar diversas

aplicaciones, en realidad estamos accediendo a una red de plataformas interconectadas. Estas aplicaciones son versiones digitales que se apoyan en plataformas previas, como los sistemas operativos y la infraestructura de Internet, que a su vez se sustentan en plataformas físicas como cables y satélites que permiten la comunicación.

Este complejo sistema de plataformas integradas destaca cómo las aplicaciones digitales dependen de una estructura más amplia para funcionar eficazmente. Siendo importante que a medida que estas plataformas siguen evolucionando, es importante entender cómo funcionan y cómo su impacto puede afectar nuestras formas de comunicación e interacción en el entorno digital.

Principales gramáticas en dispositivos de interacción

Para que las interfaces digitales sean fáciles de entender, necesitan ser expresadas en metáforas que ayuden a los usuarios a familiarizarse con el sistema. Los diseñadores de interfaces suelen recurrir a analogías basadas en medios o tecnologías anteriores, como documentos, la papelera de reciclaje o las carpetas de archivos, lo que resulta más fácil para que el usuario pase de un medio a otro al hallar esos rasgos comunes (Albarelo, 2019).

Por lo tanto, la evolución de las interfaces digitales ha implicado la incorporación y modificación de elementos que se ajustan a diversas tecnologías, lo que permite a los usuarios interactuar de manera más intuitiva con distintos dispositivos (González, 2020) Esta adaptación se basa en el conocimiento previo que los usuarios tienen sobre conceptos familiares.


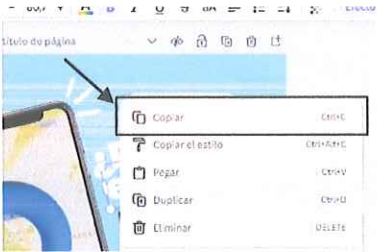

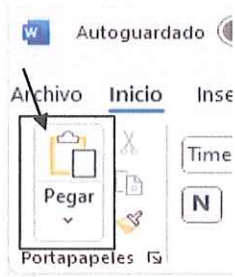
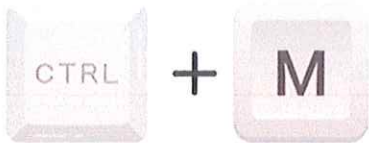
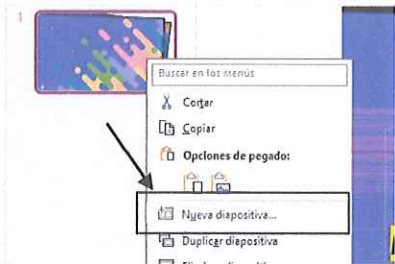


González también identifica tres tipos de metáforas que moldean el diseño de íconos en las interfaces digitales, facilitando su dominio a la hora de transmitir significados al usuario de manera simple y visual:

1. **Metáforas verbales:** Estas metáforas utilizan terminologías cotidianas, como "navegar" o "explorar", para ayudar a los usuarios menos experimentados a familiarizarse con nuevas tecnologías.
2. **Metáforas visuales:** Representan objetos conocidos, permitiendo a los usuarios identificar rápidamente la función de un ícono, por ejemplo, un teléfono para hacer llamadas o un sobre para enviar correos.
3. **Metáforas auditivas:** Estas metáforas asocian acciones específicas con sonidos particulares, como el crujido de un papel al eliminar un archivo, lo que mejora la experiencia del usuario.

Utilizar metáforas verbales, visuales y auditivas ayudan a conectar los conceptos nuevos con los conocimientos previos de los usuarios, facilitando así una interacción más intuitiva y natural con los dispositivos, ofreciendo una mejor relación con las pantallas especialmente a la hora de leer.

En otro aspecto, también las gramáticas semio-sintácticas y semio-pragmáticas, están inmersas en las distintas interfaces digitales (ver tabla 2), donde el enfoque "semio-sintáctico", permite al usuario apropiarse del sistema mediante la intuición de su funcionalidad y el seguimiento de códigos y microacciones específicas para cumplir un propósito determinado (Pisco, 2022, diapositiva 9). En un aspecto "semio-pragmático", la interfaz facilita la interacción del usuario con el sistema a través de signos visibles en su superficie, lo cual exige habilidades cognitivas básicas, como la percepción, decodificación y memoria. La navegación en la interfaz gráfica resulta significativa cuando el usuario interpreta y emplea adecuadamente los signos culturales y emocionales presentados en ella (Pisco, 2022, diapositiva 9).

Tabla 2.
Gramáticas semio-sintácticas y semio-pragmáticas

Gramáticas	
Semio-sintácticas	Semio-pragmáticas
Interfaz de Canva – Copiar elementos	Interfaz de Canva – Copiar elementos
	
Interfaz de Microsoft Word - Pegar	Interfaz de Microsoft Word - Pegar
	
Interfaz de PowerPoint – Nueva diapositiva	Interfaz de PowerPoint – Nueva diapositiva
	
Interfaz de Microsoft Word - Dictado de voz	Interfaz de Microsoft Word - Dictado de voz
	

Nota.

Se muestran ejemplos de las gramáticas semio- sintácticas y semio-pragmáticas en distintas interfaces digitales. Fuente: Elaboración propia.

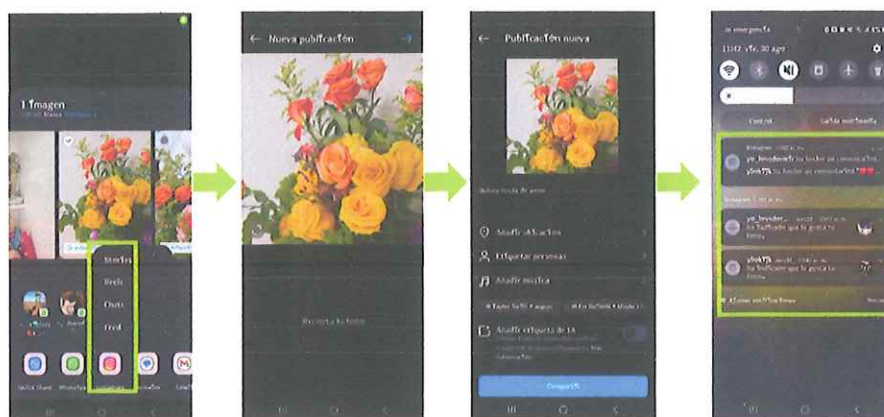
De esta manera, la comprensión de las interfaces digitales mediante las distintas gramáticas de interacción permite que la interpretación de los signos y símbolos visibles sea más significativa y familiares para los usuarios, debido a que actúan como puentes entre el conocimiento previo y las nuevas tecnologías.

Semiótica de las interfaces, lecturas y recorridos

Las plataformas digitales han emergido como espacios centrales para la interacción humana y la comunicación, desde el concepto de *Human-Computer Interaction*, Scolari (2004) hace una referencia al mito de la transparencia de las interfaces, donde teorías de ese momento consideraban a la interfaz como una prótesis del cuerpo que desaparece en su uso y a la interacción como concepto de una actividad natural y automática. Sin embargo, Scolari describe a la interfaz como una gramática de la interacción entre el hombre y el computador (Albarello, 2019), considerando a está como un intercambio de datos, por ejemplo, un smartphone y una aplicación móvil como Instagram (ver Figura 2). A través de la interfaz de usuario, desde el smartphone se envía una serie de informaciones –una fotografía tomada con la cámara del dispositivo o un mensaje de texto para ser publicado como un captions– a la aplicación de Instagram, la cual responde procesando esos datos y mostrando el contenido actualizado en la pantalla del usuario y eventualmente en las de sus seguidores, es decir que simultáneamente, la aplicación puede enviar retroalimentación al sistema del smartphone, como notificaciones de nuevos "me gusta" o comentarios recibidos en la publicación.

Figura 2.

Proceso de intercambios de datos mediante interfaces desde un smartphone y la red social de Instagram.



Nota. Se muestra el proceso de intercambios de datos mediante interfaces desde un smartphone y la red social de Instagram en la publicación de un post. Fuente: Captura de pantalla extraída de perfil de usuario.

En relación con el ejemplo expuesto cabe mencionar que la *interfaz del usuario* (IU) actúa como un puente entre el usuario y el sistema, su diseño influye en la *experiencia del usuario* (UX) término que Don Norman popularizó entre la década de 1990. Tamayo y Acosta (2024), basándose en las investigaciones de Norman, describen que “la UX es un proceso no lineal, sino subjetivo donde se integran dos aspectos complementarios: la experiencia de significado (usabilidad) y la experiencia de emoción (afecto)” (p. 112).

Siguiendo el ejemplo anterior en aplicación de Instagram, la IU está diseñada con íconos intuitivos que permiten acceder fácilmente al feed, a las historias y al perfil del usuario, además de incluir botones para dar 'me gusta', comentar o compartir publicaciones. Este diseño no solo es fácil de usar, sino que también crea una conexión emocional con el usuario. Como señala Martin et al. (2022), la UX no solo se encarga del diseño de interfaces visualmente atractivas, sino de asegurarse de que estas ofrezcan un valor real al usuario, respondiendo a sus necesidades y proporcionando una experiencia de uso positiva y significativa.

Dinámica de las interacciones en redes sociales

Las redes sociales, las interacciones entre usuarios no solo se limitan a la comunicación directa, sino que generan dinámicas de interpretación y circulación de sentido. Estas plataformas permiten que los mensajes no solo sean recibidos, sino reinterpretados por los diferentes actores involucrados, lo que influye en cómo se construye y distribuye el significado dentro de estas redes.

En la sociedad hipermediatizada, Carlón (2021) manifiesta que la interacción de medios tiene al menos tres tipos de circulación en las que la información circula entre las redes sociales y los medios masivos, y cómo interactúan entre sí.

1. **Ascendente/descendente**, cuya dinámica surge desde las redes y llega a los medios masivos. Ejemplo: un video viral en TikTok que, debido a su popularidad, es cubierto por noticieros o programas de televisión.
2. **Descendente/ascendente**, se desplaza desde los medios hacia las redes y luego asciende a los medios masivos, por ejemplo, una noticia que aparece en un periódico y luego es comentada, retuiteada o discutida en X, donde recibe nueva atención o interpretaciones.
3. **Descendente/horizontal**, los flujos mediáticos que llegan desde los medios masivos hacia las redes, que permanecen en el espacio de las redes sociales, donde es comentada, compartida o respondida. Sin embargo, rara vez se extingue sin dejar alguna huella en forma de interacción. Un ejemplo podría ser un programa de televisión que genera memes o debates en redes, pero sin que eso vuelva a impactar directamente en los medios tradicionales.

En relación con los tres tipos de circulación un claro ejemplo de esto es lo sucedido el 17 de septiembre en Ecuador, donde Henry Tapia, jefe de la zona 9 de la

Policía Nacional, recomendó en una entrevista el uso de silbatos en conjuntos residenciales durante los cortes de luz programados, lo que generó burlas en redes sociales, donde se viralizaron memes. Cinco horas después, el Comandante General de la Policía, Víctor Hugo Zárate, rectificó públicamente lo dicho por Tapia, aclarando que no era parte del plan operativo (Ecuavisa, 2024, 00:00-1:22), pero para entonces el mensaje original ya había circulado masivamente, dejando huellas de las mofas y comentarios humorísticos (ver figura 3). Este ciclo demuestra cómo los mensajes pueden salir de su contexto original, transformarse y regresar con mayor impacto, lo que ejemplifica claramente las dinámicas de circulación descritas por Carlón.

Figura 3.

Construcción de sentido redes sociales ante la recomendación del uso de silbatos en cortes de luz.



Nota. Se evidencian cómo el mensaje fue interpretado y transformado en humor en las redes sociales demostrando los procesos circulación del sentido en los entornos digitales. Fuente: Capturas de pantallas extraídas de perfiles de usuarios en Facebook y TikTok.

Este caso evidencia cómo, en una sociedad hipermediatizada, la interacción de medios y la circulación de sentido trascienden la simple difusión de un mensaje

donde las redes sociales permiten que el contenido sea reinterpretado y resignificado, generando nuevas dinámicas de comunicación que impactan tanto en el ámbito digital como en los medios masivos.

Recursos significantes en la interacción en redes sociales

En las redes sociales, los usuarios usan recursos de interacción como emojis, memes, gifs y stickers, para hacer sus conversaciones más cercanas al lenguaje oral y kinésico, mejorando así la comprensión en los mensajes. De acuerdo con Vela y Cantamutto (2021), los emojis no solo añaden emoción o contexto a los textos escritos, sino que también contribuyen a evitar la ambigüedad en las conversaciones digitales. Por ejemplo, en un mensaje de texto sin emojis, una frase como "Claro, ya lo sabía" puede parecer sarcástica, mientras que, si se acompaña al texto con una carita sonriente 😊, se clarifica que el comentario es positivo.

Por consiguiente, este fenómeno muestra cómo los recursos significantes en la interacción en redes sociales han evolucionado para convertirse en una parte en aplicaciones de mensajería y redes sociales, donde su uso se ha estandarizado gracias a sistemas como Unicode (Delfa & Cantamutto, 2021).

De la misma forma, los memes se ven inmersos en la creación de significado compartido en redes sociales. Un meme viral que circula en redes sociales puede transmitir un mensaje humorístico o crítico que los usuarios comprenden sin necesidad de explicaciones adicionales. Tal como indica Parrillas Manchón (2022), los memes funcionan como "unidades culturales" que condensan ideas complejas en imágenes acompañadas de breves textos, permitiendo que el sentido del mensaje se propague rápidamente entre diferentes comunidades digitales. Un ejemplo de esto es el uso de memes relacionados con eventos políticos que se difunden masivamente en

la red social de Facebook y que, al ser reinterpretados por diversos usuarios, donde el pacto ficcional se rompe y se adquieren nuevos significados.

De manera similar, los gifs son un recurso clave para expresar emociones y reacciones en plataformas como Facebook. Vela y Cantamutto (2021) destacan que, al igual que los emojis, los gifs permiten que los usuarios añadan una capa visual de interpretación a sus mensajes, facilitando una comprensión más inmediata de las intenciones del interlocutor. Un caso ilustrativo de esto es un gif animado, como una breve secuencia de una película donde un personaje asiente con la cabeza, puede sustituir una respuesta textual como "Estoy de acuerdo" o "Lo entiendo".

Por su parte, los stickers, permiten una mayor flexibilidad creativa porque a diferencia de los emojis, los stickers no están limitados a un conjunto predefinido de imágenes, sino que los usuarios pueden crear o descargar nuevos stickers que reflejen mejor sus gustos, intereses o situaciones específicas. Como señala Parrillas (2022), esta personalización permite que los stickers actúen como una extensión del lenguaje visual, ofreciendo a los usuarios formas más expresivas y creativas de interactuar en conversaciones digitales cotidianas. Un ejemplo común es cuando un usuario utiliza un sticker animado para saludar de manera más divertida en lugar de escribir "Hola".

Como se han mencionado e ilustrado los recursos de interacción en las plataformas digitales como emojis, memes, gifs y stickers desarrollan un proceso dinámico y funcionan como herramientas fundamentales para la creación y transmisión de significado. Es así como cada signo adquiere una función específica: los emojis mitigan ambigüedades al añadir tono emocional, los memes condensan ideas complejas facilitando su rápida propagación y reinterpretación, mientras que gifs y stickers amplifican la expresividad del mensaje al incorporar lenguaje visual.

De este modo, la semiótica y sus recursos significantes provistos en las interfaces y contenidos en interfaces y entornos virtuales se convierte en un eje central de las prácticas comunicativas digitales, evidenciando cómo las plataformas tecnológicas han expandido las posibilidades del lenguaje y la construcción de sentido.

Conclusiones

A través de la investigación realizada se concluye que las teorías clásicas de Saussure y Peirce, con perspectivas modernas de Eco, Scolari y Albarello, permiten analizar cómo los usuarios no solo interpretan los signos, sino que también resignifican los mensajes en un entorno digital dinámico y participativo. Esto demuestra que las plataformas digitales no solo son herramientas de comunicación, sino espacios que influyen en la percepción humana, es de esta manera que los recursos significantes de interacción, como los emojis, gifs y memes, destacan por su capacidad para transmitir emociones, representar situaciones o reacciones, y encapsular significados culturales compartidos, emulando a la comunicación interpersonal.

En las redes sociales, los usuarios no se limitan a ser receptores pasivos, sino que, participan activamente en la construcción de significados. Esto se evidencia en fenómenos como la viralización de memes, los cuales resignifican mensajes originales, amplifican su alcance y alteran su impacto. Un caso concreto que ilustra este proceso fue lo ocurrido el 17 de septiembre en Ecuador, cuando el jefe de la zona 9 de la Policía Nacional sugirió el uso de silbatos durante los cortes programados de energía eléctrica. Esta recomendación generó una ola de burlas y memes que se difundieron masivamente en las redes sociales, transformando el mensaje original en un fenómeno humorístico y crítico. Este ejemplo refiere, las dinámicas de circulación de sentido, según las cuales un mensaje puede salir de su contexto inicial, resignificarse y regresar con un impacto ampliado.

En relación con lo anterior, las interfaces gráficas se convierten en mediadores entre los usuarios y la tecnología, ayudando a conectar los conceptos nuevos con los conocimientos previos de los usuarios, facilitando así una interacción

más intuitiva y natural con los dispositivos. Por ejemplo, un teléfono para hacer llamadas o un sobre para enviar correos, los cuales representan objetos conocidos, permitiendo a los usuarios identificar rápidamente la función de un ícono; esto responde a la teoría sobre la experiencia del significado la usabilidad y la emoción.

Para finalizar, los signos lingüísticos y no verbales, junto con las interfaces tecnológicas y las dinámicas de interacción en redes sociales, configuran nuevas formas de interacción que transforman las prácticas comunicativas tradicionales, pero sin alejarse del lenguaje verbal y kinésico de los seres humanos, por ejemplo un GIF animado, de una breve secuencia de una película donde un personaje asiente con la cabeza, puede sustituir una respuesta textual como "Estoy de acuerdo" o "Lo entiendo", dando como resultado que la comunicación en entornos digitales no solo amplía las posibilidades expresivas, sino que refuerza la conexión entre lo humano y lo tecnológico, transformando el acto de comunicar en un proceso más inmediato, visual y participativo y es aquí a partir de estos hallazgos, surgen preguntas relevantes para futuras investigaciones, como el impacto de la inteligencia artificial y su posible influencia en la creación de mensajes y en la percepción humana en entornos digitales. Por ejemplo ¿los mensajes generados por IA tienden a ser menos valorados debido a su origen, o son aceptados y resignificados activamente por los usuarios en función de su contexto y utilidad?

La construcción de artificios comunicativos y mensajes desde la IA generativa, nos puede llevar a nuevos escenarios de interacción que será necesario valorar en el corto y mediano plazo.

Referencias

- Albarello, F. (2018). Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología (2018). Carlos Scolari. Barcelona: Gedisa. Contratexto, (029), 243-248.
<https://www.redalyc.org/journal/5706/570660792013/html/>
- Albarello, F. (2019). Lectura transmedia: leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas. Ampersand.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6pPpDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=LECTURA+TRANSMEDIA,+Francisco+Albarello&ots=d0MAssFy1V&sig=nlgNVnS7o5oi3sF3H3NxaiwzRB4#v=onepage&q=LECTURA%20TRANSMEDIA%2C%20Francisco%20Albarello&f=false>
- Ascencio, E., Ceballos, V., & Salcedo, D. (2020). Interacción humano - tecnología, interfaces y usabilidad. *RECIAMUC*, 4(2), 21-28.
[https://doi.org/10.26820/reciamuc/4.\(2\).abril.2020.21-28](https://doi.org/10.26820/reciamuc/4.(2).abril.2020.21-28)
- Chandler, D. (2014). *Introducción a la semiótica* (J. Gómez, Trad., 2.ª ed.). Abya – Yala. (Trabajo original publicado en 2007).
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0OJZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Introducci%C3%B3n+a+la+semi%C3%B3tica+De+Chandler,+Daniel&ots=Cu919ITDcB&sig=gx2e9cpCe1NLjCNNsw8CubtBA-4#v=onepage&q=Introducci%C3%B3n%20a%20la%20semi%C3%B3tica%20De%20Chandler%2C%20Daniel&f=false>
- Calles, J. (1999). El pacto lírico. *Moenia*, (4), 113-124.
https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/5902/1/pg_115-126_moenia4.pdf
- Canals, A., & Hülskamp, I. (2020). Plataformas digitales: fundamentos y una propuesta de clasificación. *Revista Oikonomics*, 14.

https://sga.unemi.edu.ec/media/archivomateria/2023/05/07/archivomaterial_202357104311.pdf

Carlón, M. (2020). Circulación del sentido y construcción de colectivos en una sociedad hipermediatizada. *San Luis: Nueva Editorial Universitaria*.

Barrena, S. y Nubiola, J. (2020). Charles S. Peirce y el arte como representación: experiencia, expresión e interpretación. *Estudios filosóficos*, 69(201), 265-281.

https://www.academia.edu/42764074/Charles_S_Peirce_y_el_arte_como_representaci%C3%B3n_experiencia_expresi%C3%B3n_e_interpretaci%C3%B3n

Eco, H. (1994). *Signo* (F. Serra, Trad., 2ª ed.). Editorial Labor. (Trabajo original publicado en 1973). https://ddooss.org/libros/Umberto_Eco_Signo.pdf

Ecuavisa. (2024, septiembre 17). *La Asamblea se mofó del Gobierno con linternas y el uso de silbatos por los apagones | Televistazo* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Rngu5ajkJmA>

González, N., & Victoria, U. (2020). Evolución y semiótica de las interfaces gráficas digitales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 15(28).

<https://www.redalyc.org/journal/4779/477963932007/477963932007.pdf>

Gutiérrez, M. (2023). Diseño y procesos de significación e interpretación. La capacidad representacional de la imagen-interfaz. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 26(205).

<https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A16%3A23101520/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A169900234&crl=c>

Martin, G., Saldaño, V., Cardozo, C., Villagra, S., & Sosa, H. (2022). Mejorando la Experiencia de Usuario en la Interacción con Productos Web y Móviles. VII

Encuentro de Inv., Becarios y Tesistas de la Patagonia Austral, Libro de Resúmenes, (7).

<https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/163669/Ponencia.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Parrillas Manchón, S. (2022). Los emojis en la interacción digital escrita. *Revista de Investigación Lingüística*, 25.

https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A6%3A23742166/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A161540514&cr=c&link_origin=scholar.google.es

Pisco, S. (2022). Semiótica [Diapositivas PowerPoint].

Scolari, C. A. (2004). *Hacer clic: Hacia una sociosemiótica de las integraciones digitales*. Gedisa.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=kp6jDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=hacer+clic+scolari&ots=2CrZa7FfLj&sig=Cbh3aKGdlPUQk-ymkY-HIUio4UU#v=onepage&q=hacer%20clic%20scolari&f=false>

Scolari, C. A. (2021). *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología* (2.^a ed.) Editorial Gedisa.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=uXEYEAQAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=del+libro+las+leyes+de+la+interfaz,+dise%C3%B1o,+ecolog%C3%ADa,+evoluci%C3%B3n,+complejidad,+Scolari+\(2018\).&ots=X-PYfEP9gN&sig=IOiVpLQQHJLGH44TiseznJpZ7bs#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=uXEYEAQAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=del+libro+las+leyes+de+la+interfaz,+dise%C3%B1o,+ecolog%C3%ADa,+evoluci%C3%B3n,+complejidad,+Scolari+(2018).&ots=X-PYfEP9gN&sig=IOiVpLQQHJLGH44TiseznJpZ7bs#v=onepage&q&f=false)

Tamayo, J., & Acosta, R. (2024). *Diseño + VR – Revisión Teórica de Conceptos*.

Revisión conceptual de la Experiencia de Usuario en Realidad Aumentada y Realidad Virtual. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (225). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi225.11248>

Vela, C. (2020). Una aproximación semiótica al estudio de los emojis. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, (84), 153-165.

<http://dx.doi.org/10.5209/calcul.69723>

Vela, C., & Cantamutto, L. (2021). *Los emojis en la interacción digital escrita*. Arco Libros.

Zeccheto, V. (2002). *La Danza de los signos: Nociones de semiótica general*. Abya – Yala

https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=abya_yala