

LOS MEMES COMO AYUDA DIDÁCTICA EN EL AULA DE CLASE

LEYNIS LUCIA RAMOS GONZÁLEZ

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MEDELLÍN

2020

LOS MEMES COMO AYUDA DIDÁCTICA EN EL AULA DE CLASE

Leynis Lucia Ramos González

**Trabajo de grado para optar al título de
Magister en Educación**

Asesor

Magister José Mario Cano Sampedro

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MEDELLÍN

2020

Nota de aceptación

Director

Jurado

Medellín ____ de Julio de 2020

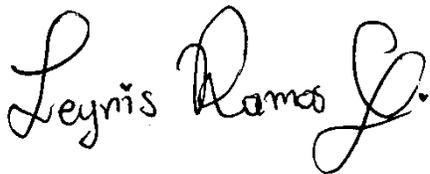
Declaración de Originalidad

Rionegro, 24 de agosto de 2020

LEYNIS LUCIA RAMOS GONZÁLEZ, identificada como aparece al pie de mi firma, declaro que el contenido de este trabajo de grado, no ha sido presentado total o parcialmente para optar a un título, en esta o cualquier otra universidad.

Lo anterior, según Artículo 82 del Régimen Discente de formación Avanzada.

En constancia presento mi firma.

A handwritten signature in black ink that reads "Leynis Ramos G." with a stylized flourish at the end.

LEYNIS LUCIA RAMOS GONZÁLEZ

C.C. 1.067.852.608 de Montería

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	7
Abstract.....	8
Introducción.....	9
1. Pregunta de investigación.....	11
2. Subpreguntas.....	11
3. Identificación y justificación del problema.....	12
4. Contexto.....	13
5. Marco referencial.....	19
5.1 Estado de la cuestión.....	19
5.2 Marco conceptual.....	25
5.2.1 Meme.....	25
5.2.2 Recurso didáctico.....	28
5.2.3 Aprendizaje significativo.....	31
5.2.4 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).....	33
6. Objetivos.....	35
7. Metodología.....	36
7.1 Tipo de investigación.....	36
7.2 Método.....	36
7.3 Población y muestra.....	37
7.4 Instrumentos para la recolección de la información.....	38
7.5 Encuesta realizada a estudiantes.....	39
7.5.1 Hallazgos.....	44
7.5.1.1 Categoría Tecnologías de la Información y la Comunicación.....	45
7.5.1.2 Categoría Meme.....	46
7.5.1.3 Categoría Recursos educativos.....	47
7.5.1.4 Categoría Aprendizaje significativo.....	48

8. La propuesta de intervención como hallazgo de investigación.....	49
8.1 Título.....	49
8.2 Objetivos.....	49
8.3 Estrategia.....	49
8.4 Actividades.....	50
8.5 Cronograma de actividades.....	57
9. Propuesta evaluativa.....	58
10. Propuesta institucional.....	59
11. Conclusiones.....	59
Referencias.....	63
Anexos.....	65

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Encuesta realizada a estudiantes.....	39
Tabla 2. Cronograma de actividades.....	57
Tabla 3. Ficha evaluativa.....	58

LISTA DE GRÁFICOS

Figura 1. El sector donde está ubicada la institución en el municipio.....	18
Figura 2. Ejemplo de meme.....	51
Figura 3. Ejemplo de meme educativo.....	52
Figura 4. Ejemplo de meme en el área de matemáticas.....	52
Figura 5. Meme sobre redes sociales.....	53
Figura 6. Meme relacionado con un importante acontecimiento mundial.....	54
Figura 7. Meme relacionado con el libro “Todos los problemas del mundo”	56

Resumen

Los memes son un fenómeno digital cultural que ha venido divulgándose por las redes de Internet con el correr de los años y últimamente ha ganado protagonismo en la forma como se comunican las personas en general, especialmente adolescentes y jóvenes. Aparentemente estos no son más que simples imágenes llenas de contenido humorístico o satírico, pero para la creación de un meme se necesita tener en cuenta una variedad de elementos y se desarrollan más habilidades de las que se cree. Adicionalmente, en cuanto a sociedad, el meme es reconocido como la unidad de transmisión cultural por imitación, es así que la información perteneciente a las culturas es transmitida (muchas veces inconscientemente) de individuo a individuo en unidades de pensamiento. Es por este motivo que los memes son considerados por varios autores como multiplicadores de las culturas gracias a los cuales dichas culturas tienen la posibilidad de trascender.

El presente trabajo de grado tiene como objetivo reconocer el uso de memes como recurso didáctico para la generación de aprendizaje significativo en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Escuela Normal Superior de María” del municipio de Rionegro-Antioquia. Luego de realizar la respectiva revisión teórica se analiza la incidencia de los memes en el ámbito educativo y se procede a elaborar la propuesta de intervención.

Esta investigación se basa en la riqueza que poseen las unidades de pensamiento humano para transmitir conocimiento en el aula de clase. Se espera que los resultados de la propuesta de intervención revelen de qué manera el uso de este tipo de recursos contribuye a la motivación por investigar y aprender sobre ciertas temáticas, promueve la creatividad y capacidad de síntesis, mientras que genera un ambiente de aula agradable para todas las partes del proceso académico.

Palabras clave: Meme, TIC, aprendizaje significativo y recurso didáctico.

Abstract

Memes are a digital cultural phenomenon that has been spreading through internet networks over the years and lately has gained prominence in the way people in general, especially adolescents and young people, communicate. Apparently these are more than just images full of humorous or satirical content, but to create a meme you need to take into account a variety of elements and develop more skills than you think. Additionally, in terms of society, the meme is recognized as the unit of cultural transmission by imitation, thus the information pertaining to cultures is transmitted (often unconsciously) from individual to individual in units of thought. It is for this reason that memes are considered by various authors as multipliers of cultures thanks to which these cultures have the possibility of transcending.

The present work of degree has as objective recognize the use of memes as a didactic resource for the generation of meaningful learning in the sixth grade classes of the Educational Institution "Escuela Normal Superior de María" of the municipality of Rionegro-Antioquia. After carrying out the respective theoretical review, the incidence of memes in the educational field is analyzed and the intervention proposal is elaborated.

This research is based on the wealth that human thought units possess to transmit knowledge in the classroom. The results of the intervention proposal are expected to reveal how the use of this type of resources contributes to motivation to research and learn about certain topics, promotes creativity and synthesis capacity, while generating a pleasant classroom environment for all parts of the academic process.

Key words: Meme, ICT, meaningful learning and didactic resource.

Introducción

A partir de la creación de la World Wide Web las Tecnologías de la Información y la Comunicación han contribuido con la optimización de los procesos de interacción entre seres humanos y el procesamiento de la información, gracias a la inmediatez de las redes y a la existencia de dispositivos electrónicos, este gran invento ha permitido que en nuestros días podamos acceder con mayor facilidad en comparación con el pasado, acortando distancias y abriendo las puertas del conocimiento en un sentido global.

En la actualidad la eficiencia de dispositivos electrónicos como teléfonos celulares inteligentes, tablets, computadores, entre otros, no solo es apreciada por sus características funcionales como tal sino por la conexión a Internet, ese elemento es primordial debido a que permite la conectividad requerida para acceder a redes sociales y demás aplicaciones.

Usualmente cuando navegamos por distintos sitios de Internet vemos memes de todo tipo de temáticas, los cuales salen a la luz al instante de que ocurre un hecho impactante o novedoso; la popularidad de dicho elemento ha crecido conforme pasan los años y esa popularidad se debe básicamente a su capacidad de causar empatía entre una persona y otra, lo cual provoca muchas veces que construyamos y tomemos actitudes, ideas y pensamientos en concordancia con el mensaje que transmite.

Desde que los memes se volvieron tan populares han sido utilizados no solo como elemento humorístico sino también como una joya del marketing pues los resultados obtenidos se decide hacer publicidad con ellos son magníficos.

En el ámbito académico los memes han sido poco explotados, pero su uso puede marcar una diferencia positiva en el aula de clases debido a la familiaridad entre estos y los estudiantes, solo es necesario crear una buena contextualización por parte del docente para incluirlo con éxito en las clases.

Desde el siglo pasado se han realizado estudios enfocados en los memes, los cuales implican su definición, características, efectos causados y en pocos casos, su uso en el ámbito académico. A nivel nacional se han encontrado pocas investigaciones relacionadas y a nivel local son menos.

En la actualidad las instituciones educativas del país tienen un mayor acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación del que tenían hace apenas pocos años, cuentan con programas del gobierno como “Computadores para educar”, zonas Wi-Fi gratuitas y demás proyectos; no obstante, aun existe temor por parte de personal de las instituciones educativas quienes restringen el uso de computadores portátiles y tablets donados en busca de que no se desgasten o dañen y en el caso de los teléfonos celulares inteligentes existe la prevención de que estos puedan entorpecer el rendimiento en el aula de clases, esta es una limitante en un país que necesita con urgencia la alfabetización tecnológica.

Todo lo anteriormente expuesto suscitó la idea de incluir los memes en el aula de clases con los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de María del municipio de Rionegro-Antioquia con el fin de generar aprendizaje significativo y optimizar el ambiente de aula. De esta manera, se enfocó en la popularidad y la aceptación de los memes para llevar a cabo una investigación sobre su efecto en el ámbito académico para la generación de aprendizaje significativo. En concordancia, en la presente investigación se explotan categorías conceptuales como Meme, TIC, Recurso didáctico y Aprendizaje significativo.

La aparición de Internet catapultó la viralización de los memes, especialmente en las redes sociales, es por esto que dicho recurso se constituye en un excelente conductor de conocimiento que aporta a la mejor comprensión de una temática, la creatividad, la síntesis de información, la innovación y la trasmisión de conocimiento de usuario a usuario.

Memes como recurso didáctico para generar aprendizaje significativo en las clases de tecnología e informática.

Esta investigación surge de la curiosidad por conocer la incidencia que tendría dentro de una clase un elemento tan cotidiano para los niños, jóvenes y adolescentes de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de María.

1. Pregunta de investigación

¿De qué manera se pueden emplear los memes como recurso didáctico para generar un aprendizaje significativo en las clases de tecnología e informática, con los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de María, del municipio de Rionegro, Antioquia?

2. Subpreguntas:

- ¿Qué significado tienen los memes en el ámbito académico?
- ¿Cómo se pueden utilizar los memes dentro del aula para lograr aprendizaje significativo?

3. Identificación y justificación del problema

Gracias al increíble desarrollo que hemos experimentado con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la segunda parte del siglo XX, se ha modificado sustancialmente el conjunto de saberes necesarios y básicos, propios de los procesos de socialización. Es así como se ve, a comienzos de este milenio, con gran preocupación la formación de individuos capaces de asimilar una realidad cambiante; de relacionarse con la información con los condicionantes propios que las tecnologías de la época determinan; hombres y mujeres capaces de leer, entender y hacer un uso adecuado de los medios y las nuevas tecnologías; personas igualmente capaces de moverse y desenvolverse en un mundo global e interdependiente, que exige de ellos su participación como ciudadanos del mundo, preparados para pensar globalmente y actuar de forma local, así como para trabajar en colaboración para construir un futuro sostenible.

Es una necesidad que los procesos de enseñanza tradicionales deban reevaluarse para poder responder a los requerimientos que exige la sociedad, esto debido a que el logro de los objetivos de una clase depende en gran medida del ambiente que se genere en la misma, así como de la capacidad del profesor para utilizar las herramientas tangibles e intangibles que tenga a su alcance.

De ahí la importancia de analizar la incidencia de los memes como ayuda didáctica en las clases de tecnología e informática con los estudiantes de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de María del municipio de Rionegro (Antioquia), ya que se percibe un gusto particular por parte de dichos estudiantes por la inclusión en el aula de elementos que hacen parte de su cotidianidad, elementos con los que ellos están en contacto a través de las distintas redes sociales y que generan un ambiente propicio para el aprendizaje.

Es necesario recordar que en la educación las TIC evolucionan constantemente por lo que es importante adaptarse a dichos cambios, por ejemplo, en la actualidad (a diferencia de hace un par de décadas) es posible el uso de tabletas y teléfonos inteligentes como recurso para el desarrollo de una temática específica, este hecho además de ser amigable con el medio

ambiente (porque reduce sustancialmente el uso de hojas), resulta ser muy agradable y cómodo para los mismos estudiantes quienes se animan al ver que el docente no ve estos instrumentos como distractor de la clase, sino como una gran ayuda.

Los memes son unidades del pensamiento humano cargados de creatividad que muestran estructuras de reflexión, por lo tanto, al ser un lenguaje común que gran parte de los estudiantes entienden a la perfección puesto que lo usan para interactuar a diario y distribuir información, podrían ser aprovechados y convertirlos en parte de una herramienta didáctica investigativa para construir conocimiento. Este concepto de meme fue acuñado por Richard Dawkins en *El gen egoísta* (1976), como antítesis al gen biológico para referirse a unidades mínimas de información cultural trasladadas entre individuos y/o generaciones, a través de procesos de replicación o transmisión. Según esta definición, es posible considerar memes no sólo a las imágenes, también lo son frases, canciones, videos, gifs, incluso gestos.

4. Contexto

De acuerdo con el sitio web de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de María (<https://www.ensdemaria.edu.co/>), esta se encuentra ubicada en el oriente antioqueño, más exactamente en el municipio de Rionegro; es un establecimiento educativo de carácter público con profundización pedagógica para la formación inicial de maestros, la cual construye su componente social con base en la participación comunitaria haciendo que se logre a través de la institución el bienestar de la comunidad educativa, a la vez que se integran y aprenden de los procesos de participación, logrando así una cultura ciudadana y una democratización de la vida institucional.

La Escuela Normal Superior (ENS) cuenta con 120 años de tradición en los cuales ha proyectado su acción a los municipios de: El Carmen de Viboral, La Ceja del Tambo, El Retiro, Guarne, San Vicente, Concepción y Alejandría, donde se desarrolla práctica pedagógica y laboran un buen número de sus egresados. Participa además en la organización y liderazgo del Foro Educativo Municipal anual. Con aportes en pedagogía, estudios relacionados con sus líneas de investigación.

Su contexto está marcado por varios procesos: la industrialización acelerada motivada por políticas de descentralización además de los bajos aranceles, dada la ubicación en dicho territorio de la zona franca y la presencia del aeropuerto internacional José María Córdoba. El proceso de urbanización del campo, así como los cambios arquitectónicos que han encarecido la tierra transformando el uso del suelo al igual que la vocación económica de los pobladores, otrora artesanos y agricultores, hoy obreros y empleados. Los megaproyectos viales que pretenden acercar la zona al área metropolitana del Valle de Aburrá, posibilitando el aumento de la población, la demanda de servicios además de la presencia del fenómeno de “ciudad dormitorio”. Un alto índice de redoblamiento y migración que trae cambios en lo social, lo económico y lo cultural.

La institución educativa está inmersa en una sociedad en plena transición material y modernización, con cambios en costumbres religiosas y morales, con nuevas estructuras familiares, con una marcada tendencia a la descomposición familiar y notoria presencia de la mujer en el campo laboral. En la actualidad dicha sociedad es un contraste de lo moderno y lo antiguo propiciando un proceso de heterogeneización cultural. Coexistiendo fenómenos de inequidad social, violencia urbana y rural, desempleo, injusticia social, delincuencia común y carencia de programas para el uso adecuado del tiempo libre, igualmente se presenta poca participación ciudadana ante la presencia del fenómeno de la politiquería en algunas de las administraciones municipales.

Esta subregión del oriente antioqueño tiene una extensión aproximada de 1.500 kilómetros cuadrados, con una población de 230.000 habitantes, de los cuales 82.000 se encuentran radicados en el municipio sede. La zona está localizada sobre la cordillera central, en una altura promedio de 2.500 metros sobre el nivel del mar y una temperatura media de 17 grados centígrados.

El territorio fue descubierto por el capitán Álvaro de Mendoza, en el año de 1541, quien encontró un grupo de indios nómadas y belicosos, posteriormente se inició el asentamiento de los primeros pobladores blancos que se establecieron para practicar la agricultura y

explotar la minería aurífera lo que motivó la llegada de negros esclavos y la mezcla entre razas. Pequeños caseríos se establecieron en forma desordenada y a medida que se fueron organizando se transformaron en municipios. En la región han ocurrido hechos que han marcado hitos en el devenir libertario de la nación: la primera declaratoria de libertad de los esclavos por doña Javiera Londoño, el levantamiento comunero de los mazamorreros de Guarne, la proclamación de la primera Constitución de Antioquia, la Convención Nacional de 1863 que transformó a la ciudad de Rionegro en capital de la República de Estados Unidos de Colombia, la proclamación de la Constitución Nacional de 1863 donde se establecen libertades civiles de los colombianos.

Los pobladores del Municipio de Santiago de Arma de Rionegro se ocupan principalmente en la industria manufacturera de alimentos y materias primas transformadas, la industria de la maquila, la industria del calzado y la textil, en menor escala son comerciantes, agricultores, mayordomos y en un nivel medio inferior como empleados públicos – estatales y empresas de servicios públicos y privadas.

El municipio de Rionegro ostenta el distintivo de “Capital del Oriente” porque además de contar con aeropuerto internacional, zona franca y una moderna industria es el municipio de la región que más promueve e impulsa la recreación y el deporte. A continuación se detallan algunos logros en tal sentido:

- Casi todas las instituciones y centros del municipio cuentan con dotación y placas polideportivas cubiertas, parques infantiles y zonas de recreo.
- Se cuenta con un polideportivo y un coliseo totalmente dotados y en buenas condiciones.
- Existen en barrios y vereda escenarios deportivos.
- Está constituido el Instituto Municipal de Deportes IMER que proporciona orientación, asistencia y apoyo a distintas comunidades a través de monitores
- Por lo anterior el municipio ha sobresalido en justas deportivas colegiadas a nivel departamental y nacional.

Modelo pedagógico

Se parte del Constructivismo como referente básico para el desarrollo del modelo pedagógico de la Normal Superior de María; este punto de partida obedece a: la lectura y la conceptualización en torno al constructivismo llevado a cabo por algunos docentes de la Institución; el trabajo académico, también de algunos profesores, con proyectos que permiten la ejecución de ciertos postulados constructivistas; la pertinencia académica del Constructivismo dentro de las nuevas propuestas educativas y pedagógicas que plantean reconfiguraciones tanto de la enseñanza como, sobre todo, del aprendizaje; y el consenso de la comunidad académica de la Normal Superior de María, con el acompañamiento y asesoría de los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Pontificia Bolivariana, acerca del Constructivismo como el camino más pertinente y viable para desarrollar el proceso de formación de los futuros formadores.

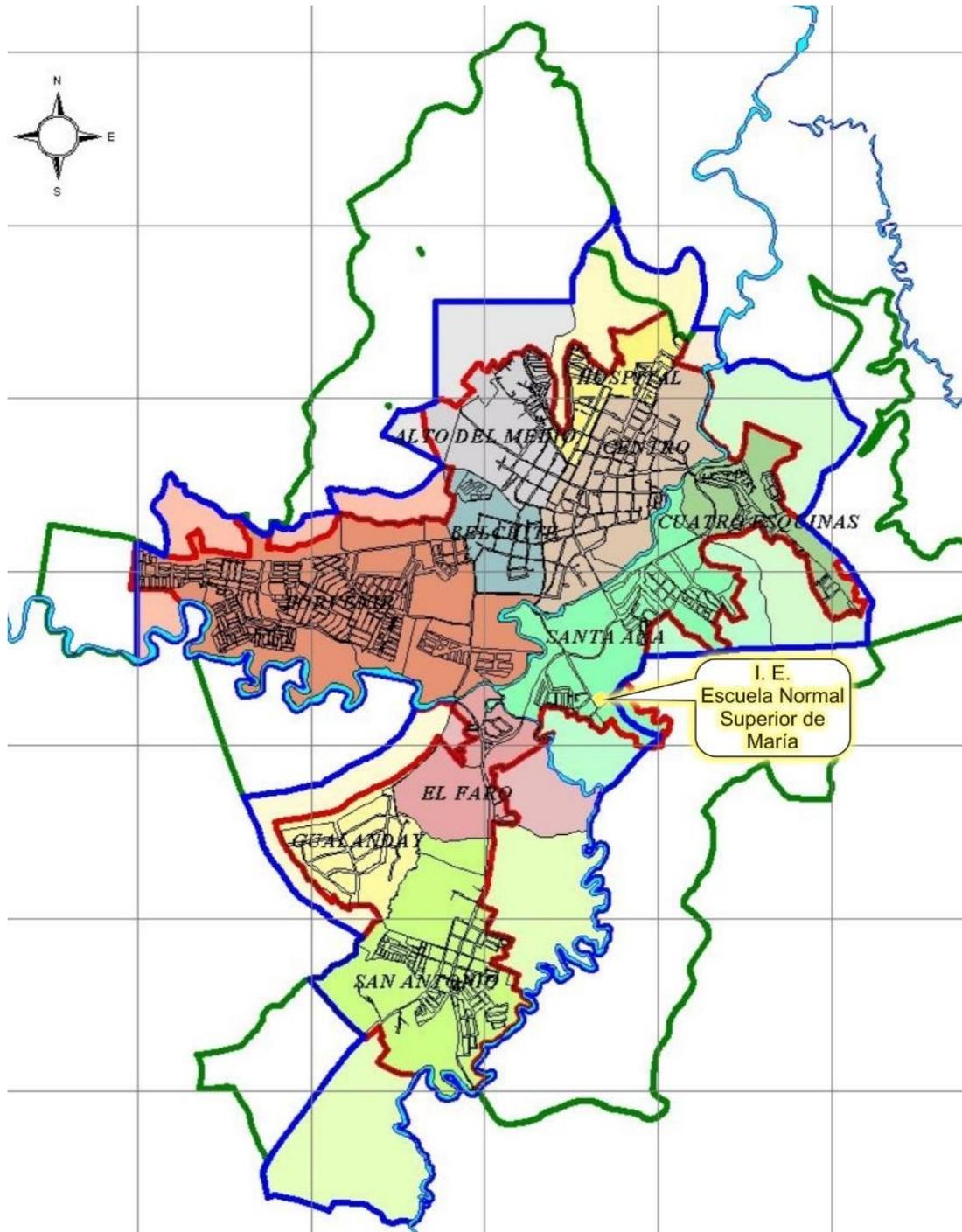
Vale la pena anotar que el Constructivismo, a partir de los planteamientos de Jean Piaget, ha sufrido transformaciones significativas en algunos aspectos, tanto formales como de fondo, de tal modo que se podrían plantear, incluso, tendencias postconstructivistas o neoconstructivistas; sin embargo, cabe señalar que tales tendencias se inscriben dentro del marco conceptual del Constructivismo, eso sí, con adecuaciones o adaptaciones que desbordan o amplían los esquemas, estructuras y rangos establecidos en los estudios iniciales de Piaget, puesto que las condiciones dentro de las cuales el ginebrino propuso su teoría no se corresponden con los desarrollos cognitivos de la contemporaneidad.

Es en esta medida que se entiende el Constructivismo: una postura Constructiva que le posibilite a los sujetos, tanto estudiantes como profesores, comprender que el aprendizaje es, necesariamente, un proceso constructivo en el que quien llega al ámbito escolar (docente y estudiante) porta un cúmulo de saberes, unas estructuras mentales, unas prácticas o rituales, unos imaginarios y, en general, una serie de preconcepciones que afectan más o menos las posibilidades de la enseñanza y del aprendizaje.

Los estudiantes, además de ser almacenadores de información variada, son sujetos con potencial capacidad para reflexionar y construir representaciones de mundo con las herramientas mentales propias de un nivel de investigación; no es desconocido que los estudiantes, sobre todo aquellos de la primera escolaridad, manifiestan una singular inquietud por el conocimiento, la cual se expresa en el continuo cuestionamiento del entorno y de los fenómenos que en éste ocurren. Hay en los estudiantes una permanente construcción, y ello obedece –en buena parte– a una necesidad propia del infante: construirse las explicaciones adecuadas para todo aquello que sucede y le sucede, pues en tales explicaciones reside la construcción del sí mismo, de la identidad, de un yo cada vez más necesario en los órdenes de la independencia y de la autonomía.

La postura Constructiva reconoce que los saberes previos son importantes en tanto portan percepciones, interpretaciones y comprensiones hondas de lo real, fundamentadas en concepciones y perspectivas que, aunque no se corresponden con los desarrollos de las ciencias en su estado actual, resultan legítimas en el orden del contexto dentro del cual se desenvuelven los sujetos; encontramos aquí saberes cotidianos que no se derivan de las disciplinas escolares o no se relacionan directamente con las mismas, mas sí ofrecen comprensiones no desdeñables a la hora de la enseñanza y el aprendizaje.

Figura 1. El sector donde está ubicada la institución en el municipio



5. Marco referencial

En el marco referencial están incluidas investigaciones afines con la temática en cuestión en el ámbito internacional y nacional así como el marco conceptual en el cual se detallan las categorías trabajadas.

5.1. Estado de la cuestión.

En el proceso de búsqueda de trabajos relacionados con la temática en cuestión se llevó a cabo la respectiva exploración en bases de datos académicas como Dialnet, Redalyc, Scielo y Google académico; en un principio se buscó directamente aquellos trabajos investigativos que se centraran en los memes al interior de las aulas, pero en vista de los pocos resultados, se decidió usar en los motores de búsqueda palabras clave como meme, recurso y aprendizaje, lo cual arrojó múltiples resultados, pocos de ellos relacionados realmente con la intención de búsqueda debido a que en su gran mayoría los hallazgos involucraban a los memes en contextos económicos, publicitarios y periodísticos, todos ellos con poca o nula conexión con el ámbito académico. En definitiva la información relacionada con los memes como recurso dentro del aula es escasa, por esta razón se presentan pocos referentes, sin embargo, hay algunos que tienen conexión. De los datos descubiertos por la búsqueda, se seleccionaron 11 documentos que abordaron temas similares a los propuestos para trabajo de grado, dentro de dichas investigaciones se encuentran documentos de universidades de otros países y también de Colombia. Fue posible identificar que desde el 2009 algunos investigadores se comprometieron con el tema pero a partir del 2011 el estudio sobre el origen y la propagación de los memes por medio de las redes sociales tuvo un auge.

El primero de ellos es la tesis **“Los memes como creaciones de imaginarios instituyentes”**, trabajo de investigación desarrollado por Garduño (2017) esta investigación tiene como objeto de estudio los imaginarios sociales instituyentes, aborda las prácticas que son las que se desarrollan en las redes sociales, relacionadas con la producción y reproducción de imágenes llamadas “memes”. El argumento principal se basa en sustentar que, desde la tecnología la multitud encuentra una grieta, por donde filtra un discurso alternativo a la lógica

que controla los flujos de comunicación, para establecer nuevos mecanismos de diálogo y de disenso, entre los cuales destaca la imagen, que como recurso simbólico encuentra una suerte de resquicio para cuestionar al “Gran Otro”. Para lo cual, se considera a las imágenes meméticas o memes como poderosos, ingeniosos, irónicos, sarcásticos; que instituyen nuevas formas de la toma de palabra por parte de las multitudes inteligentes en el ciberespacio.

La construcción del objeto de estudio se basó en la postura teórica-metodológica, que propone Pierre Bourdieu referenciado en Gastón Bachelard(1975) en su obra “El ocio del Sociólogo”, donde el objeto se constituye como una suerte de modelaje, que inicia explicando el fenómeno para después realizar un recorte de la realidad que se alcanza a percibir, y una vez hecha la delimitación se establece una ruptura con el sentido común, que no es otra cosa que romper con las relaciones más aparentes, para estructurar un nuevo sistema entre los elementos que bordean el objeto de estudio. Siguiendo ese pensamiento, se partió de la descripción de los fenómenos que, desde el punto de vista de los imaginarios sociales basados en la tecnología, dan paso al contexto de la cultura digital. A continuación, me permito exponer apartes de dicho trabajo:

El meme se construye a partir de esta operación de montaje, donde el usuario toma imágenes de otros contextos, de rostros, personajes de la cultura popular, escenarios de acontecimientos de otros lugares o tiempos, fragmentos de películas, series televisivas, frases, productos en general de la industria del espectáculo, que interviene construyendo junto con el texto una intencionalidad. La cual, evoca y moviliza la memoria colectiva que implica una serie de traslapes de lugares y tiempos en una lectura fluida, que lejos de ser compleja, es simple y graciosa, sarcástica, irónica, cínica y hasta patética, por esa misma naturaleza humorística el meme se arriesga a reunir elementos que de otro modo no podrían conectar (P. 146)

Cuando un meme se viraliza es evidente que las personas se han identificado con esta imagen o la encuentran bastante jocosa, o que crea así una relación recíproca entre imagen y usuario, es

decir, se asume una semejanza de la realidad con la situación presentada en él de manera humorística. Dicha relación se da gracias a diversos factores que se mencionan a continuación:

Imaginación y montaje son dos operaciones que hemos considerado como elementos que posibilitan que el meme sea una imagen virtual, una imagen que se problematiza en colectivo, es decir, se construye cuando es intervenida por diversos sujetos que modifican los temas, las intencionalidades y hacen evidente una afectividad colectiva. El meme visto desde esa óptica, es un espacio de interacción social, donde dialogan tanto los diversos elementos que la conforman como los usuarios que las comparten. Esa capacidad de intervención y circulación por la red social es lo que brinda la característica virtual, la imagen necesita moverse para ser creada y repensada (P. 147).

Otro trabajo citado es el artículo de investigación desarrollado por Rey Somoza, Marmolejo Cueva, Grob y Bartolomé Llorente (2018): **“El meme de Internet en la enseñanza del diseño como herramienta de síntesis y análisis crítico”**, en el cual se analiza la convergencia entre un fenómeno de las TIC como es el meme de Internet y los métodos educativos con el propósito de fomentar el análisis de los contenidos de clase y así potenciar la capacidad de síntesis y análisis crítico.

Este estudio en su primera fase de investigación se presenta desde el concepto de experiencia didáctica. Las técnicas empleadas son la revisión bibliográfica de referentes y el análisis de resultados a partir de la encuesta aplicada por expertos para arrojar datos de carácter cuantitativo.

Las conclusiones confirman el potencial de este formato dentro del mundo académico, abriendo puertas hacia la integración de los lenguajes TIC en los contextos didácticos, y contribuyendo a las tendencias que reclaman cambios acordes a la realidad social actual:

El acceso masivo a computadoras en los años 80 aumentó las posibilidades comunicativas a gran escala. El avance de los sistemas posteriores, basados en la calidad

gráfica de las interfaces, refuerza el carácter visual del mundo web, teniendo más cabida para productos como el meme de Internet.

El meme de Internet, según el mismo autor, también es una fuente de información de la realidad, y por ello puede fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la curiosidad. (P.237-241).

Otros trabajos importantes en el estudio de los memes son **Assessing Global Diffusion with Web Memetics: The Spread and Evolution of a Popular Joke (Shifman y Thelwall, 2009)** y **Online Memes, Affinities, and Cultural Production (Knobel y Lankshear, 2007)** desarrollados en New York. En el primero, los autores sostienen que ningún otro medio como Internet tiene la capacidad de ser un transmisor global de memes. En ese artículo, Shifman y Thelwall demuestran cómo un chiste sobre tecnología y hombres y mujeres va mutando en múltiples versiones mientras se difunde en la red.

El resultado es que la narración va adquiriendo características según los distintos idiomas y países, pero conserva elementos originales de la versión en inglés. En la segunda investigación, Knobel y Lankshear estudian la práctica social de propagación online de memes como una dimensión de la producción y transmisión cultural. Según ellos, “los memes poseen un poder descriptivo y explicativo con respecto al desarrollo cultural” (Knobel y Lankshear, 2007, p. 203). Asimismo, distinguen tres características para que un meme sea exitoso: 1) el humor, 2) una intertextualidad basada en múltiples referencias a la cultura popular y 3) yuxtaposiciones sobre todo de imágenes deliberadamente provocativas, estafalarias o poco convencionales.

En Latinoamérica, una aportación valiosa es la presentada desde la ciudad de Porto Alegre por Raquel da Cunha Recuero. Esta autora brasileña propone una **taxonomía de memes vistos en weblogs**, basada en las características dadas por Dawkins y enriquecida por ella misma. Por el criterio de fidelidad, a los memes los caracteriza como “replicadores”, “miméticos” o “metamórficos”; por longevidad, como “persistentes” o “volátiles”; por

fecundidad, “fecundos” o “epidémicos”. Por último, en cuanto a alcance, los clasifica en “locales” o “globales” (da Cunha, 2007).

En el país se encuentra un trabajo presentado por Paola Balda Álvarez, docente de la Institución Educativa General Santander en Soacha (Cundinamarca) el cual presenta una **experiencia de divulgación de las matemáticas a través de los recursos comunicativos de memes y caricaturas**. Se fundamenta en las bondades que proporcionan los elementos ilustrativos para abordar diversas temáticas, y en particular para divulgar lo aprendido en clase de matemáticas.

En el ámbito nacional también se encuentra la tesis de grado **“La utilización del meme como estrategia educativa y comunicativa para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del grado 11° de la institución educativa “escuela de la palabra”** autoría de Alzate, G. (2018) la cual tiene como objetivo analizar la utilización del meme como estrategia educativa y comunicativa para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del grado 11° de la Institución Educativa “Escuela de la Palabra”. En su trabajo, la autora nos plantea tres fases metodológicas: la primera es el diagnóstico, en la cual establece de manera precisa esos primeros vínculos y observaciones con respecto a los procesos de enseñanza – aprendizaje; en la segunda fase se desarrolla el diseño de la propuesta educativa que se efectuará en el aula con la finalidad de identificar el aprendizaje significativo por medio de la memética como estrategia educativa y comunicativa; por último, en la tercera fase se realiza la implementación de este diseño.

Dicha investigación parte del siguiente planteamiento:

Desde la creación de la Word Wide Web en 1989 y la Web 2.0 en el 2004, la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, ayudando al progreso de la comunicación entre los seres humanos, según Jean-Francois Fogel (Como se citó en Min Tic y Gobierno en línea, 2010) “el usuario se volvió el creador de la conciencia colectiva al comportarse no como receptor sino como emisor de contenidos”, en otras palabras, Internet y los canales de comunicación web como

las redes sociales, han sido el medio por el cual la humanidad más ha interactuado y ha dejado de ser solo un receptor, teniendo una comunicación multidireccional, donde las diversas personas pueden comunicarse y conocer diferentes culturas, a pesar de la distancia; donde los usuarios pueden opinar, construir, distribuir, propagar y clasificar diversos contenidos, y un buen ejemplo de ello son los memes ya que, aunque no hayan estadísticas, es por experiencia que desde su divulgación en Internet y las redes sociales ha sido el principal medio de interacción. (Alzate, 2018, p.12).

A partir de la idea de que el usuario ya no es un simple receptor de contenidos multimedia sino que pasó a ser un creador, en el transcurso del trabajo investigativo la autora demuestra que sus estudiantes elaboran memes con temas específicos con buenos resultados.

Finalmente, tenemos también en la ciudad de Pereira la tesis de grado “Implementación de los memes y la herramienta memegenerator en la clase de desarrollo humano del grado noveno de la institución educativa la escuela de la palabra” desarrollada por David Fernando Granada, Nathaly Trujillo Borrero y Fabián Adolfo Lucas en el año 2015, dicho trabajo tiene como objetivo analizar el impacto pedagógico de los Memes y de la herramienta MemeGenerator en la clase de desarrollo humano del grado noveno de la institución educativa Escuela La Palabra bajo la teoría del aprendizaje significativo.

Dicho trabajo investigativo propende por la implementación de los memes y la herramienta digital MemeGenerator en la clase de Desarrollo Humano de la Institución Educativa mencionada, esta tesis nace como un Proyecto Pedagógico Mediatizado (Ppm) que se enfoca específicamente en los aspectos comunicativos y educativos que giran alrededor de los memes y sus propiedades expresivas en la sociedad. Para estructurar educativamente el proyecto los autores anexaron a su diseño pedagógico del proyecto la teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel para, según los procesos de dicho modelo proceder en la utilización de los memes y el software ubicado y destinado específicamente a fines de la educación. Debido al cuestionamiento sobre el impacto de una implementación educativa apoyados en el modelo de Ausubel, un escenario real de ejecución para obtener resultados

reales, como el grupo 9º, y un tema de la clase desarrollo humano (tipos de violencia) los autores procedieron a la socialización directa de la teoría y la aplicación de la técnica tutorial de la herramienta para alumnos y docentes así como la producción mediática de expresiones meméticas bajo el tema de los tipos de violencia; física y verbal.

5.2 Marco conceptual

A continuación se especifican y amplían los conceptos manejados en el presente trabajo de grado organizados según su mención en el mismo. Se expondrán conceptualmente las categorías meme, recurso didáctico, aprendizaje significativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación con el fin de obtener una noción más clara y posteriormente, realizar un análisis que responda a los objetivos propuestos. Para esto, se tienen en cuenta los aportes brindados por Richard Dawkins y otros autores que se consideran pertinentes para comprender la influencia que el meme ha tenido en la sociedad y en el ámbito académico.

5.2.1. MEME: El término “meme” tiene su origen en la teoría de Dawkins (1976), quien lo sitúa como la unidad de transmisión cultural por imitación. Existen tres características para que un meme pueda replicarse con éxito: fidelidad, fecundidad y longevidad. La fidelidad tiene que ver con que un meme siga siendo reconocible después de múltiples procesos de transmisión; la fecundidad con su potencialidad o capacidad de fuerza para ser transmitido y la longevidad con su perdurabilidad en el tiempo. De este modo, la información cultural se transmite de cerebro a cerebro en unidades consideradas como simples (un concepto, una técnica, una costumbre, entre otros) y van conformando sistemas más complejos. Estas unidades, que el autor llama memes, son también replicadores a través de los cuales la cultura evoluciona.

Actualmente, en la cultural digital los memes son entendidos como cualquier texto, imagen o video que, con cierto sentido humorístico, se comparte en las redes sociales. Uno de los trabajos pioneros en el estudio de los memes en Internet es “Evolution of Memes on the Network: from chain-letters to the global brain”; en este texto, su autor, Francis Heylighen (1996), propone como característica esencial del fenómeno la reproductibilidad.

Acudiendo nuevamente a la comparación con los genes, los memes también se reproducen en copias, lo cual amplía su distribución. De igual forma, así como los genes van introduciendo variaciones con el tiempo, algo similar ocurre con los memes. Reproductibilidad y variación, son, pues, las características que ve el autor.

Dentro de las formas para transmitir memes, Heylighen (1996) considera que “el medio más importante en el presente es la red computacional global emergente, la cual puede transmitir cualquier tipo de información a prácticamente cualquier lugar en el planeta” (p. 114). Ante esto, la fidelidad, fecundidad y longevidad se ven trastocadas por el nuevo entorno tecno-informacional. Por ejemplo, los procesos digitales permiten que la reproducción de información en Internet se lleve a cabo sin tantas pérdidas de datos como en los procesos por fotocopiadoras o cintas magnéticas, lo cual también se relaciona con una difusión a gran escala, en poco tiempo y con una permanencia indefinida. El autor pone como ejemplos de los primeros memes en Internet a las cadenas de correo electrónico: mensajes distribuidos masivamente, prácticamente sin ninguna modificación.

Los orígenes de los memes con imágenes se remontan a tableros o “imageboards” como 4chan (<http://4chan.org/>). Hoy existen incluso generadores de memes como en <https://www.memegenerator.es/>, o memegenerator.com. Ahí encontramos viñetas o fotografías de actores, actrices, políticos, deportistas, animales, entre otros. Aprovechando la imagen y a través de un texto breve, cada usuario cuenta una historia distinta, pero con un origen común. En este sentido, el meme se difunde o contagia, pero en el camino va mutando.

El meme digital aparece a partir de los primeros sistemas de códigos con los caracteres de la máquina de escribir. Estos evolucionan en el RTTY Art (actividad popular al aire que consistía en imágenes enviadas a través de largas transmisiones de cintas perforadas y luego impresas por la estación receptora en papel), una manera de producir expresiones artísticas a través de un sistema radioeléctrico.

La evolución de los navegadores sitúa al meme de Internet como un fenómeno masivo de comunicación y expresión. De la misma manera, el avance funcional de foros, páginas web y blogs facilita la difusión y reapropiación de estos productos gráficos.

La Sociedad del Conocimiento posiciona a la web como espacio social donde participar de manera multidireccional, incrementando la difusión de los contenidos digitales. Por otro lado, la revolución que supone el uso de móviles simplifica esa difusión masiva. Gracias a esta realidad, el meme de Internet se convierte en un formato propio del imaginario colectivo que ya no necesita de unos conocimientos expertos en informática para su producción.

Las características de fidelidad, fecundidad, y longevidad de los memes son las bases que soportan su prosperidad en las redes sociales y en la Internet en general, de esta manera, la fidelidad se relaciona básicamente con que los usuarios puedan lograr que cierto meme siga teniendo relación directa con la idea inicial, que luego de haber sido compartido miles de veces, siga representando ese concepto que se le dio al momento de su creación. La fecundidad por su parte tiene que ver con su potencial para ser replicado y compartido por usuarios en la medida en que les parece gracioso o se sienten profundamente identificados con él.

Las ideas expresadas en los memes están establecidas en el colectivo local y algunas veces mundial, por supuesto que aquellos que son popularmente compartidos son los relacionados con decepciones amorosas, eventos de índole global, educación y otros tópicos de interés común.

Para los usuarios es difícil comprender la idea que pretende transmitir un meme si no se tiene antecedentes que lo relacionen con el concepto actual, es decir, este debe encontrar en el cerebro del usuario una especie de anclaje al cual aferrarse para encontrarle sentido. En este sentido, si el usuario no encuentra ese anclaje el meme pierde su característica de fecundidad pues no será compartido.

Finalmente, todo aquello que se encuentra en el ambiente de los seres humanos, ya sea

tangible o intangible, ya sea una gran o mínima idea puede ser considerado como meme sí y solo sí logra cautivar al usuario y crear un cambio en la postura que este tiene frente a cierto tema. En resumen, la teoría relacionada con los memes se origina desde Dawkins y pasa por diversas etapas de análisis que coinciden en la concepción del meme como unidad de sentido que transmite por diversos medios conceptos culturales arraigados a la sociedad, no obstante, con la llegada de la Internet se apropió del concepto de meme de Internet y este se viralizó su uso siendo compartido diariamente por millones de usuarios en muchas plataformas.

5.2.2. Recurso didáctico: Según Jordi Díaz Lucea (1996) “los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente.” (p. 42).

Un recurso es algo que resulta útil para cumplir un objetivo o que favorece la subsistencia. Didáctico, por su parte, es un adjetivo que hace referencia a la formación, la capacitación, la instrucción o la enseñanza. Los recursos didácticos, por lo tanto, son aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo.

Haciendo uso de un recurso didáctico, un educador puede enseñar un determinado tema a sus alumnos. Esto quiere decir que los recursos didácticos ayudan al docente a cumplir con su función educativa. A nivel general puede decirse que estos recursos aportan información, sirven para poner en práctica lo aprendido y, en ocasiones, hasta se constituyen como guías para los alumnos.

Es importante resaltar que los recursos didácticos no sólo facilitan la tarea del docente, sino que también vuelven más accesible el proceso de aprendizaje para el alumno, ya que permite que el primero le presente los conocimientos de una manera más cercana, menos abstracta.

Por su parte, los memes en la cultura digital implican propagación o contagio, pero también resignificación de la información transmitida. Asimismo, en la construcción y difusión de estos contenidos se ponen en marcha habilidades digitales, habilidades cognitivas, conocimientos y actitudes por parte de los creadores.

Para que el alumno elabore un meme, hace falta que escoja un tema y, para tal efecto, tendrá que buscar la información necesaria para su construcción y después discriminarla, discernir entre lo que le sirve o no. En este sentido, la elección no resulta tan sencilla, pues el estudiante tiene que recordar todo lo que se pone en marcha en la creación del meme y que guía su decisión. Por lo tanto, la imagen a escoger tendrá que estar anclada a ciertos conocimientos y a algunas actitudes para que sea creativa o crítica. Así, dentro del océano que presenta Internet en cuanto a información, establecer criterios de búsqueda aunque sea mínimos, ayuda a paliar la desorientación y guía el trabajo.

Aunque los generadores de memes son muy fáciles de utilizar, de todas maneras implican ciertos niveles de apropiación tecnológica. Lo más fácil, si se va a trabajar con imagen, es entrar a uno de estos generadores y seleccionar la que sea más Ad hoc para nuestros objetivos. Estos recursos web dan la posibilidad de trabajar, ya sea con fotografías de gente famosa en su mayoría (actores, cantantes, deportistas o políticos, entre otros), o con viñetas prediseñadas. Este material de stock queda a disposición del usuario para que cree su meme particular y lo resemantice.

Sin embargo, es probable que otras habilidades digitales se pongan en juego, como la edición de imágenes o videos con programas que van desde los más básicos hasta los más especializados. En este sentido, más que trabajar con recursos prediseñados, aquí la construcción es, por así decirlo, más compleja. Se pueden aprovechar imágenes o videos tomados por los propios estudiantes para luego editarlos de múltiples formas: optimizar, recortar, colocar texto o integrar audio, entre otros procesos.

Adicionalmente, difundir el meme en las redes sociales implica otra habilidad puesta en marcha. Hay que saber en dónde y cómo. ¿Qué plataforma es más rápida o pertinente para nuestros fines?, ¿la difusión amerita colocar el meme en otros sitios?, ¿quiénes tendrán los permisos para acceder a nuestro trabajo? Estas son sólo algunas preguntas relacionadas con la transmisión del producto final.

Comúnmente, los estudiantes ya realizan procesos parecidos en su uso cotidiano de la tecnología. De este modo, se aprovechan sus conocimientos y experiencias previas para montar una estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje; es decir, los estudiantes construyen significados integrando los nuevos materiales de aprendizaje a los esquemas con los que ya cuentan para comprender su realidad: “los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimiento previo y las características personales del aprendiz” (Díaz Barriga y Hernández Rojas, 2002, p. 35).

De manera obligada, en cuanto a habilidades cognitivas, por lo menos la observación, el análisis y la síntesis están presentes en la elaboración de un meme. Hay que observar para saber sobre qué tema podemos hacerlo, pues esta capacidad “es el paso inicial de cualquier proceso *mental*”.

En cuanto a conocimientos, el docente que quiera guiar una actividad con memes debe saber que están involucrados varios conocimientos: desde ortográficos, hasta conocimientos noticiosos, del contexto y la realidad específica de los estudiantes.

Desde hace mucho, la escritura en Internet implica una forma realmente peculiar de utilizar el lenguaje. “El registro escrito es inorgánico, espontáneo, desprovisto de reglas gramaticales o, por lo menos, de su cumplimiento riguroso” (Arango, 2009). La velocidad con la que se escribe conlleva en muchos casos alteraciones en el lenguaje, pero son equivocaciones inconscientes. La misma rapidez también lleva a los usuarios a escribir sin acentos o a prescindir de signos de admiración o interrogación, entre otros. Pero más allá de estas incorrecciones, existen alteraciones conscientes que se han creado con el fin de hacer más singular o interesante la comunicación por Internet.

“El texto cambia porque se adapta al ambiente tecnológico creando un discurso del medio y para el medio” (Arango, 2009). Así, ejemplos de alteraciones voluntarias del código lingüístico lo constituyen las distorsiones de énfasis, cadencia, tono y volumen. Es normal que encontremos la traducción de la comunicación no verbal cara a cara a los códigos de Internet en aras de establecer la comunicación entre individuos.

A Internet se le critica que deforma el idioma o se le defiende diciendo que es una especie de jerga que otorga identidad y sentido de pertenencia a los internautas.

5.2.3. Aprendizaje significativo

Uno de los autores más representativos en cuanto a este concepto es el psicólogo y pedagogo estadounidense David Ausubel (2002) quien afirma lo siguiente:

“El aprendizaje y la retención de carácter significativo, basados en la recepción, son importantes en la educación porque son los mecanismos humanos «par excellence» para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas y de información que constituye cualquier campo de conocimiento. Sin duda la adquisición y la retención de grandes corpus de información es un fenómeno impresionante si tenemos presente, en primer lugar, que los seres humanos, a diferencia de los ordenadores, sólo podemos captar y recordar de inmediato unos cuantos elementos discretos de información que se presenten una sola vez y, en segundo lugar, que la memoria para listas aprendidas de una manera memorista que son objeto de múltiples presentaciones es notoriamente limitada tanto en el tiempo como en relación con la longitud de la lista, a menos que se sometan a un intenso sobreaprendizaje y a una frecuente reproducción. La enorme eficacia del aprendizaje significativo se basa en sus dos características principales: su carácter no arbitrario y su sustancialidad (no literalidad)”. (p. 47)

Hay aprendizaje significativo cada vez que el significado lógico es compatible con el significado psicológico, lo que destaca la importancia de la instrucción para lograr este acercamiento como vía para la persona asimilar el legado cultural de la sociedad. Podemos aprender de muchas maneras, pero la forma que engloba de una manera más completa la dimensión emocional, motivacional y cognitiva se llama aprendizaje significativo. Cuando se da este tipo de aprendizaje, la manera de asociar habilidades y conocimientos previos y para que pueda integrarse en ellos nueva información está tallada por la fuente motivacional y el

significado que se le atribuye a lo que se aprende. Esto es importante, teniendo en cuenta que la clave que marca la diferencia entre las formas de aprendizaje está en el proceso de construcción del conocimiento. (Psicología y mente, 2018).

En su libro *Psicología educativa*, un punto de vista cognoscitivo, Ausubel (1976) plantea un ejemplo sobre aprendizaje de representaciones, el cual es importante traer a colación para ser comparado con nuestro caso: los memes.

Por ejemplo, cuando un niño está aprendiendo el significado de la palabra “perro” se le indica que el sonido de la palabra (que es potencialmente significativo pese a que no significa nada todavía para él) representa, o es equivalente, al objeto-perro en particular que está percibiendo en ese momento y, por consiguiente, que significa la misma cosa (una imagen de este objeto-perro) que el objeto. El niño a su vez, relaciona activamente – de modo relativamente sustancial y no arbitrario- esta proposición representativa con el contenido pertinente de su estructura cognoscitiva. Así pues, consumado el aprendizaje significativo, la palabra “perro” es capaz de producir confiablemente una imagen compuesta de los distintos perros con los que ha tenido experiencias que es aproximadamente equivalente a la provocada por los objetos –perro en particular. (p.52-53)

David Ausubel (1976) propone que es importante identificar una adaptación cognitiva en el estudiante con el fin de que materialice el conocimiento para lo cual el meme será la evidencia de entendimiento del tema propuesto en clase, demostrando la claridad del estudiante frente a este por medio de una imagen cargada de sentido teórico.

En las clases de tecnología e informática se hace evidente la forma como los estudiantes se apropian de ciertos conocimientos cuando se llega a ellos por determinada ruta, por ejemplo, cuando se les da una cátedra de cuáles son los efectos negativos de los inventos tecnológicos en el medio ambiente a ellos no les causa tanto eco en sus cerebros como el hecho de mostrarles un video en el que a una enorme tortuga marina le extraen lentamente un pitillo de sus fosas nasales; este video en comparación con un discurso será más contundente a la hora

de decir “sin pitillo por favor”. Otro ejemplo de aprendizaje significativo en el aula es cuando se está orientando el tópico “Creación de aplicaciones interactivas en PowerPoint” con estudiantes de grado octavo; cuando se les pide que creen estas aplicaciones con un tema específico elegido por la docente se nota la apatía a generar estos trabajos en clase, se extiende la finalización de los mismos y surgen miles de interrogantes en cuanto a su desarrollo; por el contrario, cuando se les da la opción de trabajar estas aplicaciones con memes de la actualidad se denota el entusiasmo por generar contenido en sus presentaciones, dando como producto final aplicaciones mejor trabajadas y más completas. Este es una gran diferencia en cuanto a resultados esperados en el aula de clase.

5.2.4. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

En el área de tecnología e informática no hay estándares básicos de aprendizaje (DBA) que rijan la enseñanza de la misma, existe la Guía 30 llamada “Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo!”, dicho documento fue creado por el Ministerio de Educación Nacional y contiene los lineamientos del área; dentro de estos se define la tecnología de esta manera: “Como actividad humana, la tecnología busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos” (Ministerio de Educación Nacional colombiano, 2008, p. 5).

En otra sección de la misma guía del Ministerio se da el concepto de informática:

La informática se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de procesadores. La informática hace parte de un campo más amplio denominado Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), entre cuyas manifestaciones cotidianas encontramos el teléfono digital, la radio, la televisión, los computadores, las redes y la Internet (Ministerio de Educación Nacional colombiano, 2008, p. 9).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un grupo de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes.

Las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) - constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional - y por las Tecnologías de la información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces). (Universidad de Antioquia, 2015).

Luis Gabriel Arango Pinto (2015), en su artículo “Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica” explica un asunto sumamente importante con respecto a las Tecnologías de Información y la Comunicación:

“Las Tecnologías de la Información y la Comunicación no sólo han influido en la transformación del mundo, sino que inciden en las percepciones que los individuos tenemos de ese mundo. En este contexto, la cultura digital, íntimamente relacionada con el advenimiento de las TIC, puede considerarse como un fenómeno que ha trastocado las áreas del quehacer humano, estableciendo cambios comunicacionales, cognitivos y emocionales” (p. 120).

Es evidente que las Tecnologías de la Información y la Comunicación favorecen en gran manera la propagación de los memes por su característica de inmediatez y facilidad de transmisión de un usuario a otro, en redes sociales y en páginas de Internet de todo tipo; es por esto que como docentes tenemos la oportunidad de hacer uso de este rico recurso en el aula aprovechando las TIC para dar mayor intervención de nuestros estudiantes en el desarrollo y evaluación de las clases.

En el momento en que los contenidos de clase se transforman en digitales, no sólo se vuelven más fáciles de almacenar, sino también más fáciles de propagar y compartirse de un estudiante a otro o de un profesor a un estudiante. Sumado a esto se encuentra el hecho de que como creadores de contenido, los docentes hemos modificado por completo la forma de diseñar nuestras clases y sus recursos, proceso en el cual juegan un papel definitivo las TIC. Todo este asunto digital y la interacción del usuario con los contenidos ha generado sin duda alguna un replanteamiento del lenguaje y la escritura como único medio de expresión por parte de estudiantes y, por qué no, de docentes. De esta forma, las Tecnologías de la Información y la Comunicación no sólo han influido en la transformación del mundo, sino también en la forma como profesores y estudiantes percibimos ese mundo. En este mismo escenario, la cultura digital, profundamente ligada con las TIC, puede ser considerado como un fenómeno que ha transformado profundamente la vida académica y laboral de todos, instituyendo cambios comunicacionales, cognitivos y emocionales.

6. Objetivos

6.1. General:

- Reconocer el uso de memes como recurso didáctico para la generación de aprendizaje significativo en los estudiantes de grado sexto de la I. E. Escuela Normal Superior de María.

6.2. Específicos:

- Analizar la incidencia del uso cotidiano de memes en los procesos de aprendizaje de grado sexto de la I. E. Escuela Normal Superior de María.
- Diseñar una propuesta didáctica para el aprendizaje significativo a partir del uso de memes en el aula de clase.

7. Metodología

7.1 Tipo de investigación: Con el fin de dar respuesta a los objetivos de esta investigación se optó por una investigación cualitativa para trabajar con los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de María, con el enfoque del Aprendizaje Significativo propuesto por Ausubel, el cual está basado en los conocimientos previos que tiene el individuo más los conocimientos nuevos que va obteniendo; estos dos al relacionarse, forman una vínculo y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

El enfoque cualitativo manifiesta un interés en primer lugar por el sentido y la observación de una circunstancia social en un medio natural, es decir, ubica al investigador en el contexto que es objeto de estudio. En segundo lugar los datos no precisamente se examinan de forma estadística o matemática, es a través del lenguaje y de las conductas, como se logra un acercamiento y comprensión de realidades particulares y dinámicas cotidianas en la vida de los individuos.

El proceso de investigación se concentra en las mediciones numéricas. Utiliza la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación. Este enfoque utiliza los análisis estadísticos. Se da a partir de la recolección, la medición de parámetros, la obtención de frecuencias y estadígrafos de población. Plantea un problema de estudio delimitado y concreto. Sus preguntas de investigación versan sobre cuestiones específicas. Una vez planteado el problema de estudio, revisa lo que se ha investigado anteriormente. A esta actividad se le conoce como la revisión de la literatura. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

Por esto, con la investigación cualitativa se logrará caracterizar a los estudiantes para identificar por qué les interesa particularmente aprender con memes.

7.2 Método: Como método en este trabajo de grado se tuvo en cuenta el estudio de casos el cual ofrece importantes resultados e información que no puede ser encontrada por medio de los métodos cuantitativos y que es muy valiosa para tener en cuenta las apreciaciones de cada estudiante con respecto a la temática en cuestión hallar las respuestas a preguntas en un escenario

y momento dado. El estudio de casos se ha logrado al trabajar por 10 años acompañando los procesos académicos en la básica secundaria.

Son varios los estudios que han señalado la relevancia que tiene la investigación basada en estudio de casos, ya que esta herramienta es una de las más utilizadas en la metodología de investigación cualitativa. Yin, R. (1994) afirma que:

”El estudio de casos es una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de la vida real, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes. Una investigación de estudio de casos trata exitosamente con una situación técnicamente distintiva en la cual hay muchas más variables de interés que datos observacionales y, como resultado, se basa en múltiples fuentes de evidencia, con datos que deben converger en un estilo de triangulación; además, se beneficia del desarrollo previo de proposiciones teóricas que guían la recolección y el análisis de datos” (p.13).

7.3 Población y muestra: La población que se tiene en cuenta para tomar los datos son estudiantes de grado sexto (A, B y C) de la sede central de la I. E. Escuela Normal Superior de María de Rionegro, se tomó esta población porque por experiencia propia, en grado sexto los escolares inician a interactuar más activamente con teléfonos celulares y redes sociales, además empiezan a identificar qué son los memes, así como el papel que cumplen estos en la cultura digital. Como ya se ha mencionado, esta teoría tiene fundamento en la experiencia de haber trabajado con los escolares en este grado específicamente por una década.

La muestra de esta investigación son los estudiantes del grado Sexto A, 31 niños con edades comprendidas entre los 10 y 15 años (la IEENSM no tiene distinción de edad al momento de distribuir los grupos), la mayoría vive en la cabecera municipal y el resto en las veredas aledañas. Los estudiantes que conforman este grupo son muchachos alegres que se involucran en el deporte y la música, su desempeño académico en general es muy bueno, son despiertos, curiosos y ávidos de conocimiento. La relación docente-estudiante en este grupo es excelente, siempre

que se les plantea una nueva temática la toman como la oportunidad de descubrir variedad de conocimientos.

Al área de tecnología e informática le tienen aprecio pues les emociona ir a la sala de sistema e interactuar con los computadores. Se eligió este grupo en particular por la disposición, entusiasmo y el compromiso que se evidencia en ellos a la hora de realizar actividades académicas, sumado a esto la unión grupal que propicia que se apoyen unos a otros en el desarrollo de trabajos de todo tipo.

7.4 Instrumentos para la recolección de la información

En esta parte de la investigación se hizo uso de un cuestionario diseñado en un formulario de Google, dicha encuesta guarda relación directa con los objetivos y las categorías conceptuales (Meme, Aprendizaje significativo, Recurso didáctico y Tecnologías de la Información y la Comunicación), son preguntas claras en las cuales se hace un sondeo de cómo perciben los estudiantes las TIC, su uso en el aula, cómo se sienten cuando los docentes incluyen nuevos elementos en las clases, en fin. El enlace de dicho formulario es enviado a través de varias plataformas como Google Meet, Messenger y grupos de Whatsapp, la mayoría de los estudiantes respondieron el cuestionario inmediatamente mientras que algunos lo hicieron horas después de compartido el vínculo (cabe aclarar que la demora en la respuesta no fue por desidia sino por falta de conectividad, especialmente de los estudiantes que viven en veredas).

En el transcurso del diligenciamiento se presentaron muy pocas dudas las cuales fueron aclaradas inmediatamente; algunas de las preguntas fueron ¿Qué ejemplos de TIC me puede dar?, ¿A qué tipo de memes se refieren en las preguntas? y ¿Qué es una interacción?, el resto de los interrogantes fueron resueltos sin mayor dificultad.

7.5 Encuesta realizada a estudiantes

Se acudió al uso del cuestionario debido a la facilidad de divulgación y recolección de los datos en medio de la actual época de confinamiento en la que no es posible tener interacción cara a cara con los estudiantes, solo es posible un vínculo virtual.

Tabla 1.

N°	HALLAZGO Y ANÁLISIS DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES	
	Preguntas	Hallazgo y análisis de la encuesta a estudiantes
1.	En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto crees que las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) han ayudado a facilitar la vida del ser humano?	<p>Las preguntas 1 a la 5 corresponden a la categoría de TIC.</p> <p>Para esta primera pregunta las respuestas en la escala quedaron con los siguientes porcentajes:</p> <p>1. 0% 2. 0% 3. 6.7% 4. 56.7% 5. 36.7%</p> <p>Esto indica que los estudiantes del grado Sexto A consideran que las TIC han ayudado en gran manera a dar solución a problemas cotidianos así como a la satisfacción de necesidades.</p>
2.	¿Con qué frecuencia haces uso de las TIC?	<p>En esta pregunta las respuestas en la escala quedaron con los siguientes porcentajes:</p> <p>Siempre 43.3% A veces 56.7% Nunca 0%</p> <p>Esto demuestra lo mencionado anteriormente: en grado sexto los estudiantes empiezan a hacer uso más frecuente de teléfonos celulares inteligentes y a interactuar con las TIC lo que permite que estén más relacionados los memes y el uso de las redes sociales en general.</p>
3.	¿Qué dispositivo usas con mayor frecuencia para desarrollar tu proceso académico?	<p>En esta pregunta las respuestas quedaron distribuidas así:</p> <p>Tablet 3.3% Teléfono inteligente 53.3% Computador 43.3%</p>

		<p>Para desarrollar sus clases, a los estudiantes les resulta más cómodo hacerlo desde teléfonos inteligentes por ser livianos, convenientes y compatibles con la mayoría de las aplicaciones necesarias para el estudio.</p>
4.	<p>En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto crees que las TIC facilitan tu proceso de aprendizaje?</p>	<p>En esta pregunta las respuestas en la escala quedaron con los siguientes porcentajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 0% 2. 0% 3. 10% 4. 63.3% 5. 26.7% <p>Considerando los porcentajes de las respuestas es válido afirmar que para los estudiantes de Sexto A las TIC facilitan en gran medida su proceso de aprendizaje; sin embargo, podrían hacerlo un poco más.</p>
5.	<p>¿Cómo crees que son las interacciones durante las clases entre profesores y estudiantes cuando se hace uso de las TIC?</p>	<p>En esta pregunta las respuestas quedaron distribuidas así:</p> <ul style="list-style-type: none"> Excelentes 10% Buenas 70% Regulares 20% Malas 0% <p>Teniendo en cuenta los porcentajes de las respuestas es evidente que los niños consideran que las interacciones durante las clases entre profesores y estudiantes cuando se hace uso de las TIC son buenas; sin embargo, estas podrían mejorar.</p>
6.	<p>¿Por medio de qué dispositivos visualizas generalmente los memes?</p>	<p>Las preguntas 6 a la 10 corresponden a la categoría MEME. Esta pregunta arrojó las siguientes respuestas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tablet 3.3% Teléfono inteligente 86.7% Computador 10% <p>Se puede afirmar que los estudiantes no solo usan con mas frecuencia los teléfonos celulares inteligentes para sus procesos académicos, sino también para el entretenimiento, para ver memes.</p>
7.	<p>¿Con qué frecuencia los profesores usan memes en las clases?</p>	<p>En esta pregunta se distribuyeron las respuestas de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siempre 0% A veces 53.3% Nunca 46.7%

		<p>Un poco más de la mitad de los estudiantes recuerdan haber trabajado con memes alguna vez en clase y un poco menos de la mitad manifiesta nunca haber visto un meme dentro del proceso académico, lo que evidencia que con este grupo los profesores hacen poco uso de este recurso en las clases.</p>
8.	<p>Cuando los profes usan memes en sus clases, ¿sientes que entiendes mejor el tema?</p>	<p>Las respuestas en esta pregunta estuvieron completamente divididas: Sí 50% No 50%</p> <p>Esta pregunta arrojó una respuesta interesante por parte de los estudiantes en cuanto a la percepción que estos tienen de qué tanta pertinencia puede llegar a tener un recurso como el meme cuando es correctamente utilizado en las clases, la mitad del grupo considera que entiende mejor la temática y la otra mitad cree que no es así.</p>
9.	<p>¿Te gustaría que los profesores incluyeran más memes para explicar los temas?</p>	<p>Las respuestas para esta pregunta fueron: Sí 66.7% No 33.3%</p> <p>Esta respuesta por parte de los estudiantes muestra que la mayoría de ellos estaría complacido con la inclusión de memes en las clases; probablemente el resto de estudiantes luego de recibir la respectiva explicación también se sentirían cómodos con este recurso.</p>
10.	<p>¿Te gustaría que los profesores te dejaran como tarea construir un meme?</p>	<p>Esta pregunta arrojó las siguientes respuestas: Sí 53.3% No 46.7%</p> <p>Es evidente que sin la explicación requerida, la idea de construir un meme resulta compleja, para esta pregunta un poco más de la mitad de los estudiantes manifestó el deseo de que algún profesor les deje como tarea la elaboración de un meme; en caso tal de que esto sucediera, con anterioridad se darían los parámetros y herramientas necesarias para la construcción de los mismos.</p>
11.	<p>Cuando los profes usan ayudas adicionales en sus clases (como libros, películas, materiales innovadores), ¿sientes que entiendes mejor el</p>	<p>Las preguntas 11 a la 15 corresponden a la categoría RECURSO DIDÁCTICO. Esta pregunta tuvo los siguientes resultados: Sí 90% No 10%</p>

	tema?	Con un 90% de respuestas positivas, los estudiantes confirmaron su gusto por los recursos didácticos adicionales en las clases pues gracias a estos logran comprender mejor las temáticas.
12.	En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto crees que las ayudas usadas en clase facilitan que entiendas mejor un tema?	<p>Para esta pregunta las respuestas en la escala fueron:</p> <p>1. 0% 2. 0% 3. 20% 4. 53.3% 5. 26.7%</p> <p>Esta pregunta muestra que la mayoría de estudiantes del grado en cuestión considera que los recursos didácticos facilitan la comprensión de los temas, esto es algo apenas lógico pues en la medida en la que ellos puedan tener más ejemplos y ayudas relacionadas, más fácil lograrán llegar al conocimiento deseado.</p>
13.	¿Con qué frecuencia los profesores usan ayudas adicionales en las clases?	<p>Las respuestas para esta pregunta quedaron distribuidas de la siguiente manera:</p> <p>Siempre 3.3% A veces 96.7% Nunca 46.7%</p> <p>La gran mayoría de los estudiantes encuestados manifestó que sus profesores hacen uso de recursos didácticos en el transcurso de las clases.</p>
14.	¿Te gustaría que se usaran más ayudas en clase relacionadas con tu vida diaria?	<p>Las respuestas para esta pregunta fueron:</p> <p>Sí 90% No 10%</p> <p>Con la gran mayoría de respuestas positivas, los estudiantes manifestaron estar a gusto cuando los profesores usan recursos didácticos relacionados con su cotidianidad y que sería favorable que lo hicieran más a menudo.</p>
15.	¿Crees que se podrían usar los memes como ayuda para hacer las clases más interesantes?	<p>Las respuestas a esta pregunta fueron:</p> <p>Sí 66.7% No 33.3%</p> <p>Con un 66.7% de respuestas positivas, los estudiantes consideran viable el uso de este recurso en las clases.</p>
16.	¿En qué áreas crees que	Las preguntas 16 a 20 corresponden a la categoría

	has aprendido con memes?	<p>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. En esta pregunta resultaron las siguientes respuestas:</p> <p>Todas 0% Algunas 36.7% Ninguna 63.6%</p> <p>Según estas respuestas, hasta el momento la mayoría de estudiantes considera no haber aprendido usando el recurso meme. La tercera parte de los encuestados cree haber aprendido con memes en algunas de las áreas de conocimiento.</p>
17.	Cuando ves información en un meme, ¿sientes que se facilita entenderla?	<p>Las respuestas a esta pregunta quedaron repartidas de la siguiente manera:</p> <p>Sí 76.7% No 23.3%</p> <p>Estas respuestas indican que la gran mayoría de los estudiantes del grado Sexto A considera que al ver un meme sobre cierto tema en particular se facilita el entendimiento de dicho tema.</p>
18.	¿Crees que los memes ayudan a que los estudiantes puedan relacionar lo aprendido en el colegio con sus vidas cotidianas?	<p>En esta preguntas las respuestas fueron:</p> <p>Sí 56.7% No 43.3%</p> <p>Estas respuestas evidencian que un poco más de la mitad de los encuestados considera que los memes favorecen el aprendizaje significativo.</p>
19.	En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto de lo que aprendes en el colegio lo pones en práctica en tu vida cotidiana?	<p>Para esta pregunta las respuestas en la escala fueron:</p> <p>1. 0% 2. 3.3% 3. 36.7% 4. 36.7% 5. 23.3%</p> <p>En términos generales, esta escala muestra una inclinación por parte de los estudiantes hacia la idea de que el aprendizaje obtenido en la escuela es útil y realmente significativo.</p>
20.	¿Notas alguna diferencia entre aprender con teoría y aprender con memes?	<p>En esta preguntas las respuestas fueron:</p> <p>Sí 83.3% No 16.7%</p>

		La gran mayoría de los estudiantes manifiesta encontrar una diferencia significativa entre aprender de la forma tradicional y hacerlo a través de un meme.
--	--	--

7.5.1 Hallazgos

En esta investigación sobre el uso de memes como recurso didáctico, el primer objetivo es reconocer el uso de memes como recurso didáctico para la generación de aprendizaje significativo, para ello se analizaron los memes, su origen y relación con la academia, describiendo los pasos para la elaboración de memes. Obligatoriamente, en lo relacionado a habilidades cognitivas, por lo menos la observación, el análisis y la síntesis están ligados a la construcción de un meme. Está claro que para que un estudiante construya un meme, es necesario en primer lugar que elija un tema y, para esto, deberá investigar la información requerida para su elaboración y posteriormente organizarla, distinguir entre lo que le es útil o no. La imagen o secuencia de video a elegir deberá estar aferrada a ciertos conocimientos y a algunas actitudes para que esta sea creativa o crítica. De esta manera, en el vasto universo que ofrece Internet en cuanto a información, hay que definir criterios de búsqueda que beneficie la orientación del trabajo.

En este sentido, es posible que otras habilidades digitales se despierten o practiquen, como la edición de imágenes o videos con programas que van desde los más sencillos hasta los más elaborados. Así que, más que trabajar con recursos dados, aquí el trabajo es, en pocas palabras, más profundo. Es posible servirse de imágenes o videos recolectados por los mismos estudiantes para posteriormente realizar una edición de múltiples formas: optimizar, recortar, agregar texto o insertar audio, entre otros asuntos. Por último, el trabajo fue desarrollar una síntesis, la cual consiste básicamente en articular las partes que constituyen un todo; es elaborar un producto final.

El segundo objetivo fue analizar la incidencia del uso cotidiano de memes en los procesos de aprendizaje. Cuando un maestro decide incluir los memes como recurso didáctico en el aula de

clases debe tener claridad acerca de varios conocimientos como por ejemplo el manejo de una correcta ortografía, y estar al tanto de la actualidad noticiosa, saber qué es lo que está pasando en el mundo. Para esto es de suma importancia que el docente advierta a los estudiantes que no todo lo que se encuentra en Internet es real, los profesores tenemos la obligación de enseñarles a los estudiantes cómo navegar de manera adecuada y cuáles son aquellas páginas confiables en cuanto a información brindada. Pues bien está claro que como recurso, el meme es capaz de despertar variadas habilidades en los estudiantes que promueven el aprendizaje no solo dentro, sino también fuera del aula de clases.

El último objetivo consistió en diseñar una propuesta didáctica para el aprendizaje significativo a partir del uso de memes en el aula de clase, para lograr este objetivo se recurrió al diseño de una propuesta la cual está estructurada en una serie de actividades que no son más que un recorrido a través del cual los estudiantes podrán descubrir el meme en diferentes contextos y cómo construirlos adecuadamente, todo esto enlazado con temas inherentes a su realidad, a su día a día.

7.5.1.1 Categoría Tecnologías de la Información y la Comunicación

La información recolectada muestra también hallazgos en las diferentes categorías conceptuales, en lo que respecta a la categoría Tecnologías de la Información y la Comunicación se evidenció que los educandos del grado Sexto A piensan que estas han contribuido con la manera en la que el ser humano satisface sus necesidades o resuelve sus problemas tomando elementos del entorno y adecuándolos a sus requerimientos.

En la sociedad actual la mayoría de los padres de familia opta por permitirle el acceso a sus hijos a un uso más frecuente de redes sociales y dispositivos electrónicos en general, lo anterior más que todo por tener un contacto directo e inmediato con ellos, por lo que a partir de la básica secundaria un gran número de estudiantes ya cuenta con redes sociales de todo tipo y variedad de dispositivos móviles.

Las ayudas tecnológicas, entre ellas las informáticas y las relacionadas con los procesos de comunicación le proporcionan inmediatez y comodidad a los mismos, esto último se ha visto con

más claridad en la actual época de confinamiento. Los estudiantes tienen predilección por los teléfonos inteligentes para llevar a cabo su proceso académico pues les resulta más cómodo hacerlo desde dichos dispositivos por ser cómodos, portátiles y en general compatibles con la mayoría de las aplicaciones necesarias para el estudio.

Lógicamente la inclusión de TIC en los procesos de aprendizaje facilita en gran medida la consecución de los objetivos propuestos inicialmente por los docentes, no obstante, estas podrían ser mejor aprovechadas por ambos actores del proceso (docentes y estudiantes) y así explorar todas las herramientas para sacarle su máximo rendimiento.

Teniendo en cuenta las respuestas relacionadas con la categoría Tecnologías de la Información y la Comunicación es evidente que los niños tomados como muestra en esta investigación consideran que las interacciones durante las clases entre profesores y estudiantes cuando se hace uso de las TIC son buenas pero hay mucha posibilidad de optimizar las mismas.

7.5.1.2 Categoría meme

En lo que respecta a la categoría MEME es válido afirmar que los estudiantes no solo usan frecuentemente los teléfonos celulares inteligentes para sus procesos académicos, sino también para el entretenimiento, más específicamente para ver memes, esto debido a la facilidad de acceso a los dispositivos móviles y a las redes inalámbricas.

Teniendo en cuenta los resultados del cuestionario se puede ver que un poco más de la mitad de los estudiantes manifiestan haber trabajado con memes alguna vez en clase y un poco menos de la mitad comenta nunca trabajar con memes en su proceso académico, esto significa que con este grupo ya existen ciertas bases y se deben construir sobre ellas toda la propuesta.

Es interesante la forma como los estudiantes perciben la pertinencia que puede llegar a tener un recurso como el meme cuando es correctamente utilizado en las clases, la mitad del grupo considera que entiende mejor la temática y la otra mitad cree que no es así. Este punto puede ser explotado en el desarrollo de la propuesta de manera tal que la totalidad de los estudiantes

contemple el meme como un elemento positivo y que aporte significativamente con la comprensión de temas específicos.

Teniendo en cuenta las respuestas, en grado Sexto A la mayoría de los estudiantes estaría completamente de acuerdo con la idea de trabajar con memes en las clases; con la implementación de la propuesta los estudiantes tendrán claro que se puede hacer uso de dicho recurso para que las clases fluyan de una manera más dinámica que con recursos tradicionales como tablero y marcador.

En cuanto al planteamiento de la posibilidad de construir un meme dentro del proceso académico, es evidente que un poco más de la mitad de los estudiantes mostró agrado hacia la idea de que algún profesor les deje como tarea construir un meme, todo este proceso será guiado y especificado correctamente con los pasos que se muestran en la propuesta, esto con el fin de que los productos creados por los estudiantes estén acorde con las expectativas de los mismos.

7.5.1.3 Categoría Recursos didácticos

En lo concerniente a la categoría RECURSOS DIDÁCTICOS, los estudiantes que respondieron el cuestionario fueron muy claros, confirmando así su inclinación por los recursos didácticos innovadores en las clases, se expresó a través de las respuestas que pues dichos recursos promueven la comprensión de situaciones dentro y fuera del aula de clases debido a que en la medida en la que los estudiantes tengan la opción de acceder a ayudas concernientes, será mucho más factible llegar al conocimiento planteado en las planeaciones.

Según las respuestas, la gran mayoría de los estudiantes reveló que sus profesores hacen uso de recursos didácticos en la cotidianidad de sus clases y lógicamente ellos se sienten a gusto cuando notan la inclusión de recursos didácticos relacionados con el día a día, la familiaridad de dichos recursos genera comprensión, por lo cual sería conveniente que lo hicieran con más frecuencia.

En resumidas cuentas, aprovechando que los estudiantes desean incluir este recurso en el aula, se convertiría en un excelente canal de conexión entre docentes y estudiantes; es cierto que para los

docentes resulta más cómodo hacer uso de recursos didácticos tradicionales, pero también lo es que las tecnologías actuales usadas correctamente como recurso promueven la calidad educativa y los ambientes de aula ideales.

7.5.1.4 Categoría Aprendizaje significativo

En cuanto a la categoría APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, los estudiantes expresaron que hasta el momento muy pocos de ellos han aprendido usando el recurso meme. La tercera parte de los encuestados cree haber aprendido con memes en algunas de las áreas de conocimiento (En un encuentro virtual posterior al diligenciamiento del cuestionario se realizó la socialización de las respuestas y se indagó sobre cuáles eran esas áreas en las cuales han aprendido con memes: Inglés, Matemáticas y Ciencias principalmente).

Teniendo en cuenta que el aprendizaje significativo lleva al estudiante a asociar la información nueva con la que ha adquirido a lo largo de su vida, la gran mayoría de los estudiantes del grado Sexto A manifiesta que al ver un meme sobre cierto tema en particular se facilita su entendimiento. Esto quiere decir, que la estructura de los conocimientos antiguos condiciona de alguna manera los nuevos conocimientos y prácticas, y estos, a su vez, intervienen en aquellos. En pocas palabras, este tipo de aprendizaje permite la creación de conexiones cerebrales entre conocimiento antiguo y el que se adquiere recientemente.

Las respuestas del cuestionario evidencian que un poco más de la mitad de los encuestados considera que los memes favorecen el aprendizaje significativo. Esto se debe básicamente a que en el aprendizaje significativo los profesores tenemos la oportunidad de crear un ambiente agradable en el que los estudiantes comprenden la información que se les ofrece, con los memes (que es un elemento de la cotidianidad de los estudiantes) se logra totalmente este entorno cómodo de familiaridad, lo que favorece ostensiblemente los objetivos de las clases.

En términos generales, los estudiantes se inclinaron hacia la idea de que el aprendizaje obtenido en la escuela es útil y realmente significativo en la medida en que se recurre al uso de lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto heterogéneo, por lo que más que memorizar hay

que comprender. Es claro que el aprendizaje significativo se da una vez que el nuevo conocimiento crea una conexión con un concepto importante que el estudiante ya había almacenado en su cerebro, esto quiere decir que el nuevo conocimiento, puede ser asimilado significativamente en la medida en que el antiguo conocimiento importante para el estudiante se encuentre apto para que se de dicha conexión.

Debido a todo lo mencionado anteriormente, para la gran mayoría de los estudiantes resulta ser más significativo aprender a través de un meme que hacerlo de la forma tradicional.

8. La propuesta de intervención como hallazgo de investigación.

8.1 Título: LOS MEMES EN EL AULA DE CLASE.

8.2 Objetivo:

- Aprovechar los memes como temática para lograr aprendizaje en las clases de Tecnología e Informática con estudiantes de grado sexto de la I. E Escuela Normal Superior de María del municipio de Rionegro – Antioquia.

8.3 Estrategia:

Teniendo en cuenta los resultados y hallazgos descubiertos durante el proceso investigativo, se diseñó una propuesta de intervención, para la inclusión de los memes en el proceso académico de los estudiantes a través de ciertas actividades y recursos didácticos digitales como las plataformas de creación de memes: www.memegenerator.es, en cada una de ellas se realizarán actividades distribuidas en 4 fases.

La primera parte de la estrategia será una contextualización sobre el concepto de meme en general, su significado a través de la historia, su trascendencia actual y la forma como estos

pueden ser incluidos en las clases para potenciar un ambiente ameno, perfecto para el aprendizaje significativo.

Posteriormente se hará uso de la indagación, su objeto será la influencia de las TIC en nuestra vida cotidiana y en la forma en la que exponemos información personal en las redes, luego se analizará la forma como las TIC pueden llegar a influenciar nuestra opinión sobre eventos relevantes en distintos ámbitos.

Por último la estrategia consistirá en invitarlos a desarrollar sus propias creaciones brindando lógicamente el acompañamiento respectivo en este proceso.

8.4 Actividades

FASE 1: CONTEXTUALIZACIÓN SOBRE LOS MEMES

En esta primera fase se hace necesario mostrar a los estudiantes que es posible hacer un uso pedagógico de los memes. Al analizar toda su concepción y finalidad, se explicará a profundidad que es una herramienta que puede servir para procesos académicos como:

1. Promover la inventiva para construir y transmitir conocimiento.
2. La creatividad.
3. Estimular la capacidad de sintetizar.
4. La memorización.

Figura 2. Ejemplo de meme.

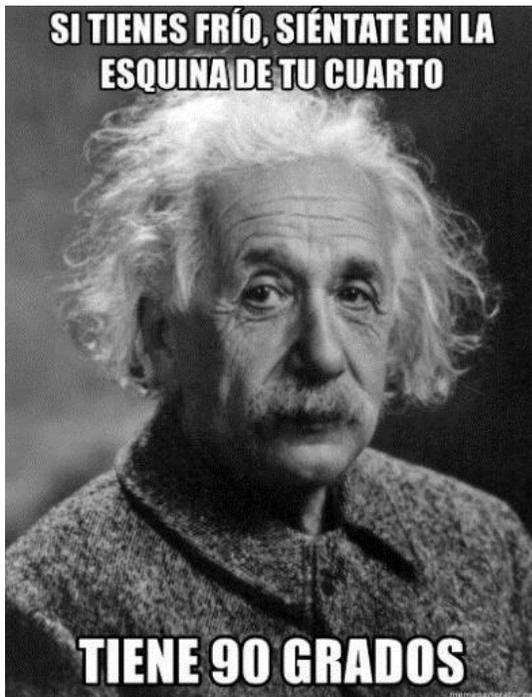


Tomado de <https://www.evirtualplus.com/innovacion-educativa-ensenar-con-memes/>

Como recurso de evaluación, con los memes es posible evidenciar habilidades cognitivas como:

- Dominio del tema.
- Creatividad.
- Capacidad de análisis.
- Síntesis.
- Ortografía.
- Ingenio.
- Capacidad de expresión.

Figura 3. Ejemplo de meme educativo.



Tomado de: smbc-comics.com

Figura 4. Ejemplo de meme en el área de matemáticas.



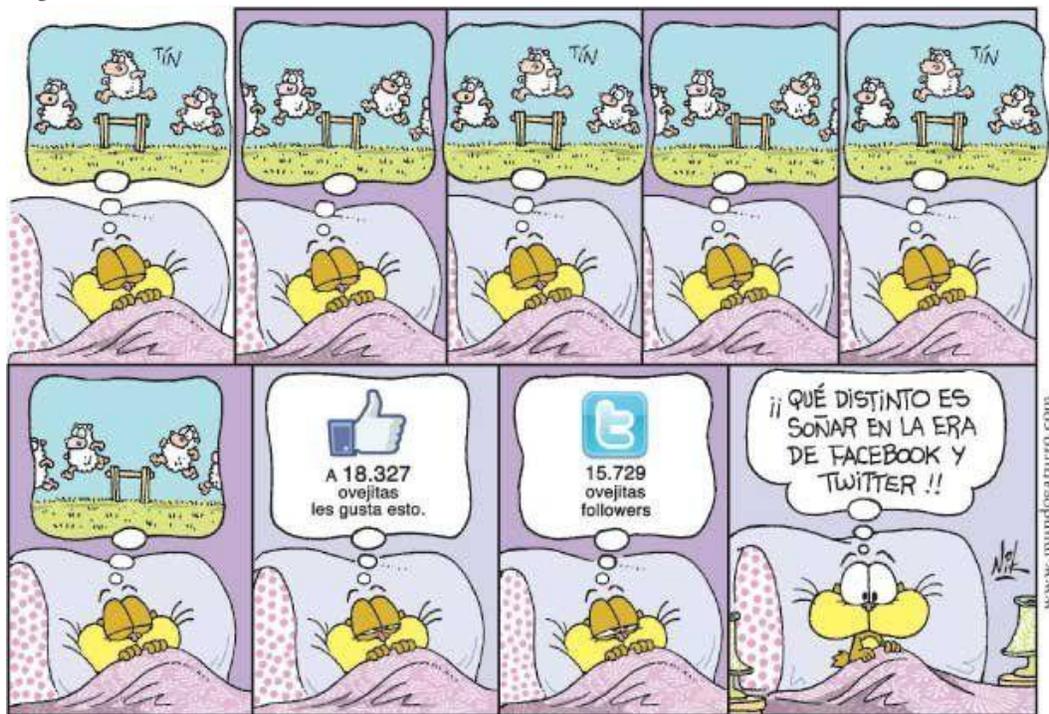
Tomado de: smbc-comics.com

FASE 2: LOS MEMES Y LAS REDES SOCIALES

En este punto ya los estudiantes deben tener claro que es viable hacer un uso pedagógico de los memes y que con ellos es posible, incluso, realizar procesos de evaluación.

A continuación vamos a ver el siguiente meme y a dar un tiempo prudente para que cada estudiante realice un análisis de él:

Figura 5. Meme sobre redes sociales.



Tomado de <https://ar.pinterest.com/pin/316026098822005039/>

- ¿Qué entiendo sobre este meme?

- Se abordará además el interrogante de ¿Cómo usas las diferentes tipos de redes sociales: whatsapp, twitter, instagram, snapchat, tuenti, facebook, ask?

- Con estos dos interrogantes se forma en la clase una especie de debate que podría extenderse dependiendo de la expresividad y capacidad de argumentación de los integrantes del grupo en cuestión.

- A continuación veremos el monólogo de las redes sociales de Leo Harlem <https://www.youtube.com/watch?v=Lfhqz04bpZ4>
- Ver el vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=qmnhcIKgVg0> “Dave el adivino” que se usará como punto de partida para un trabajo por grupos.
- Realizaremos un análisis de 6 memes populares en redes sociales (2 de Instagram, 2 de Facebook y 2 de Whatsapp) con el fin de determinar la incidencia de este elemento en la opinión de la sociedad.

FASE 3: LOS MEMES Y LA IDENTIDAD SOCIAL.

A continuación se divide la clase en grupos de búsqueda sobre memes en diferentes contextos, la idea es analizar cómo los memes muestran lo que pasa en la sociedad; por ejemplo, los memes que son compartidos minutos después de que acontece algo importante en cualquier ámbito, analizar también que tipo de memes son populares en otros países, en otros lenguajes incluso.

Figura 6. Meme relacionado con un importante acontecimiento mundial.



Tomado de: <https://www.milenio.com/virales/humor/memes-coronavirus-mejores-prevenir-contagio-covid-19>

Cada grupo debe anotar lo que más le ha sorprendido encontrar y deberán hacer un resumen de la identidad social, es decir, cómo actúa, opina y discierne la sociedad a partir de la popularidad de ciertos memes en nuestra región o país.

Posteriormente, cada grupo o pareja contará sus investigaciones y aquello que más les ha sorprendido. Se realiza un pequeño debate y una puesta en común, introduciendo conceptos como la huella digital, la reputación digital, la ética de la comunicación y la falta de contexto de la información en la red. Se hará una reflexión sobre cómo los memes o información que compartimos en las diferentes redes sociales crean de cierta manera nuestra identidad como sociedad.

FASE 4: CREEMOS UN MEME

En esta fase los estudiantes van a leer el libro del escritor ruso Isaac Asimov “Todos los problemas del mundo” teniendo presente que al final de la lectura deben sacar una idea para realizar un meme. Con esta lectura como referencia, se procederá a explicar los pasos para hacer un meme en el cual expongan una situación que les haya llamado la atención de esa historia:

Teniendo bien clara la idea que se va a desarrollar, se continuará con los siguientes pasos:

1. Elegir una imagen o plantilla de moda para desarrollar la idea.

Lógicamente en esta fase juega un papel muy importante la creatividad. La imagen elegida debe adaptarse perfectamente a la idea que se va a transmitir. En este punto se realiza la explicación de la interfaz de la plataforma de “memegenerator”, aunque es muy intuitiva es bueno navegarla mostrando las opciones. En caso de que los estudiantes no se sientan cómodos trabajando con dicha plataforma, bien pueden tomar imágenes en la web o incluso, de su propia autoría siempre y cuando no se ridiculicen a sí mismos o algún compañero.

2. Agregar el texto que acompaña la imagen:

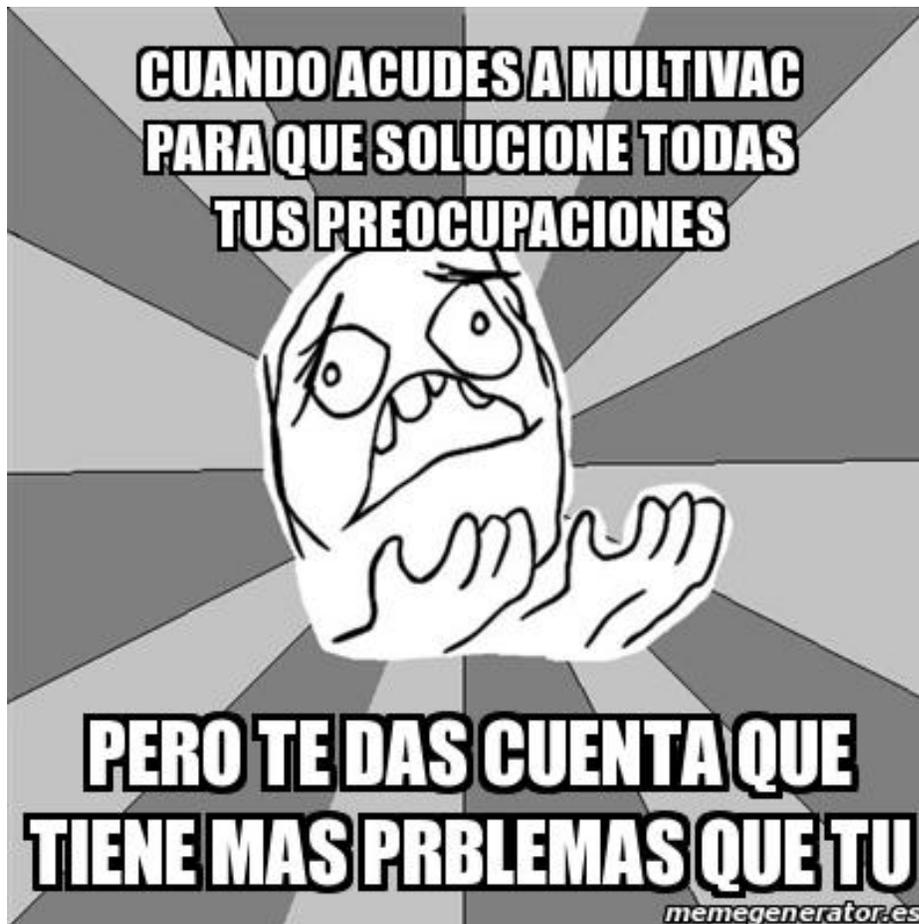
El texto debe ser una frase corta, sencilla, divertida y directa sobre el tema. Se debe tener ortografía perfecta y utilizar la fuente tipográfica (el tipo de letra) de acuerdo a: la imagen, el contexto y la emoción a transmitir. También son importantes las combinaciones de color, la

posición dentro de la imagen y el tamaño, puesto que la idea es que vea más claro posible para capturar la atención y se entienda perfectamente lo que se quiso decir.

3. Socializarlo

Cada estudiante debe exponer el trabajo realizado al resto de la clase. Este paso es primordial ya que al mostrarlo a los compañeros se evidenciará si el meme causó el impacto esperado, si es entendible y si tiene relación con una situación del libro leído.

Figura 7. Meme relacionado con el libro “Todos los problemas del mundo”



Tomado de: <https://www.memegenerator.es/meme/30781873>

Se debe llevar a cabo una reflexión acerca de la temática y por grupos de trabajo elaborarán 5 memes donde la idea a transmitir sean aquellas recomendaciones a tener en cuenta sobre qué tanta información privada exponemos en redes sociales. Se finaliza socializando con el resto de la clase los resultados de los trabajos grupales.

El mejor grupo de memes, a votación de la clase, se imprimirá en pequeños posters y se expondrá en el aula de clases.

8.5 Cronograma de actividades

Tabla 2.

N°	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA					Responsables
		FEBRERO 2020	MARZO 2020	ABRIL 2020	MAYO 2020	JUNIO 2020	
1.	Socialización de la propuesta.	X					Leynis Ramos
2.	Fase 1: CONTEXTUALIZACIÓN SOBRE LOS MEMES	X					Leynis Ramos
3.	Fase 2: LOS MEMES Y LAS REDES SOCIALES		X				Leynis Ramos
4.	Fase 3: LOS MEMES Y LA IDENTIDAD SOCIAL.			X			Leynis Ramos
5.	Fase 4: CREEMOS UN MEME				X		Leynis Ramos
6.	Ejecución propuesta evaluativa					X	Leynis Ramos

9. Propuesta evaluativa

Como propuesta evaluativa se analizarán los resultados que arrojen las actividades, especialmente los memes elaborados en la última fase de la propuesta, se clasificarán en la siguiente tabla (la cual diligenciarán los estudiantes a manera de heteroevaluación) para ser evaluados, se tendrán presentes para ello las preguntas de la ficha evaluativa que habla sobre la propuesta de memes, la pertinencia y la armonía.

Tabla 3.

FICHA EVALUATIVA PARA EL ESTUDIANTE		
Nombre(s):	Fecha:	
Imagen del meme en cuestión.		
¿Es un meme? Por favor marca con una X si cumple o no con las características de un meme.	SÍ	NO
¿El meme es humorístico o satírico?	Humorístico	Satírico
¿La idea desarrollada en el meme es acorde con el tema correspondiente?	SÍ	NO
¿La imagen y el texto son un conjunto armonioso?	SÍ	NO
NOTAS		

10. Propuesta institucional

En la actualidad se ha vuelto cotidiano escuchar de los actores del proceso académico la necesidad latente de la alfabetización tecnológica adicional a la generación de pensamiento crítico en los estudiantes, evidentemente son habilidades necesarias para desenvolverse de forma adecuada en un ambiente laboral y para ser competente en la sociedad.

Partiendo del hecho de que un meme es una unidad de pensamiento humano, con características determinadas que requiere por parte de su creador habilidades específicas como leer, escribir, editar imágenes, procesar información, entre otras, es válido afirmar que este proceso también genera en los estudiantes pensamiento crítico, contextualización y creatividad para que la idea que pretende transmitir sea captada al instante. Dichas habilidades a su vez desencadenan en los estudiantes una especie de empoderamiento de conocimiento, de pensamiento holístico, sin dejar de lado que es un método de trabajo muy agradable para docentes y estudiantes que convierte el ambiente de aula en un espacio de disfrute.

Debido a que los memes se consolidan como una forma conveniente de comunicar mensajes entre un usuario y otro, la invitación a los profesores es a que exploremos dicha herramienta que pertenece a la cotidianidad de los estudiantes e incluirla en el aula de clases con el fin de potenciar el aprendizaje significativo y obtener así educación de calidad.

11. Conclusiones

Al desarrollar el presente trabajo investigativo, se lograron descubrimientos a nivel personal sobre un tema que llamaba poderosamente mi atención y es el de usar el meme (un elemento de mi cotidianidad y la de mis estudiantes) en ambientes educativos, me causaba curiosidad poder combinar estos dos aspectos y lograr así un efecto benéfico en el proceso de aprendizaje de los adolescentes y jóvenes. Efectivamente se logró constatar que el uso de este elemento como recurso didáctico logra que los estudiantes comprendan ideas con mayor rapidez y, del mismo

modo, que sinteticen conceptos para representarlos en dicho formato. A continuación se presentan apreciaciones generales a manera de conclusiones:

- El instrumento arrojó resultados positivos en términos generales en cuanto a la idea de incluir los memes en los procesos académicos, siempre y cuando estos tengan una intencionalidad clara socializada desde un principio por parte del docente para obtener ciertos resultados.

- La propuesta presentada surgió a partir de la investigación realizada, se tuvo en cuenta la opinión y perspectiva de los estudiantes (recogida de manera empírica a través de los años) para estructurar un proceso en el cual ellos pudieran entender el meme como un recurso que posibilita el encuentro del humor y la construcción de conocimiento, y de esta manera tener las bases requeridas para elaborar a partir de tópicos específicos sus propios productos con el fin de socializarlos con sus compañeros y constatar que cumplen con las características de un meme.

- De acuerdo con el ejercicio de investigación realizado se ha demostrado que se cumplió el objetivo general el cual era reconocer el uso de memes como recurso didáctico para la generación de aprendizaje significativo ya que los memes resultan ser un elemento que viabiliza la generación de este tipo de aprendizaje en la medida en que permite la creación de conexiones cerebrales entre conocimiento antiguo y el que se adquiere recientemente.

- En cuanto al objetivo específico relacionado con el análisis de la incidencia del uso cotidiano de memes en los procesos de aprendizaje, es válido afirmar que este también se cumplió debido a que dentro de las indagaciones realizadas se constató, tal y como se explica en los hallazgos (sección 7.5.1.2) que este rico recurso incide de manera positiva cuando es incluido dentro de las actividades académicas que propenden por el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

- El uso de estrategias que incluyan los memes dentro del aula de clases, son innovadoras, y si se combinan con modelos habituales como el del aprendizaje significativo, pueden llegar a elevar los niveles de interés y motivación en los estudiantes, y por consiguiente mejorar la relación docente-estudiante así como el ambiente de aula.

- Los memes generan habilidades como la investigación pues es necesaria la búsqueda de información, la innovación, incentivan increíblemente la creatividad, el entendimiento de conceptos para poder transmitir ideas de una manera sintetizada a la vez que mejora las relaciones entre los mismos estudiantes para crear grupos de trabajo.

- Es necesario conocer de antemano al grupo con el que se va a desarrollar la propuesta para saber sus gustos, actitudes y conocimiento previo, también se pueden agregar en el camino recursos o pasos que alimenten el proceso, esto permitirá que la propuesta sea flexible y se adapte a las necesidades del entorno.

- La principal limitación que surgió en el desarrollo del presente trabajo de grado fue relacionada a la búsqueda de antecedentes pues la bibliografía acerca de todo lo relacionado con los memes en el ámbito académico es escasa.

- En términos generales, los estudiantes expresaron una actitud favorable necesaria para iniciar cualquier actividad académica lo cual, junto con una buena planeación por parte del docente representa el éxito de cualquier propuesta.

- El meme y todo lo que ello puede significar para cada estudiante está asentado en el conocimiento popular de los educandos puesto que quedó claro que lo que para algunos es meramente algo jocoso e imposible de entrar en el escenario académico, para otros es un recurso aceptable con el que se podría potenciar enormemente el proceso enseñanza-aprendizaje.

- A diario aparecen nuevas plataformas y herramientas de comunicación a través de Internet; sin embargo, un mínimo porcentaje de ellas gozan de popularidad, esto se da básicamente porque conseguir sintetizar en una sola imagen una idea y que simultáneamente estas sean replicadas un sinnúmero de ocasiones no es algo sencillo.

- La influencia de Internet en nuestras vidas, especialmente las redes sociales, han transformado sustancialmente los procesos de la sociedad en un tiempo relativamente corto, dicha sociedad

pasó de conseguir información parcial por medios convencionales (mayormente los impresos), y de voz como la radio o incluso la televisión, a estar vinculada a dispositivos electrónicos móviles e Internet la mayor parte del día, lo que supone estar informados constantemente sobre los acontecimientos de su contexto y, por qué no, del mundo.

- Este trabajo de investigación ha presentado el meme como una estrategia para abordar de manera innovadora ciertos tópicos dentro del aula, y que hace posible la alteración de su esencia, su contenido, para que pueda ser posible definir puntos de vista y creencias de sus desarrolladores, en este caso, estudiantes.

- Está claro que la jocosidad forma parte vital de la esencia de los memes, esa es su característica más relevante, el uso de la crítica y la sátira provoca un mayor atractivo para el colectivo de usuarios de la red. La cotidianidad de este tipo de humor posibilita, que los estudiantes forjen una postura crítica frente a actitudes, acontecimientos, eventos e incluso personajes.

- El acrecentamiento y afirmación de los memes se da a través de redes sociales como Facebook, Instagram y Whatsapp, diariamente son compartidas miles de imágenes en busca de aceptación, una reacción y reproducción con otros usuarios. En este sentido, el meme se convierte en la esencia de las redes sociales, es ese factor que atrae a los usuarios que entran en busca de un momento de ocio y diversión.

- A pesar de que la finalización de esta investigación se vio marcada por un acontecimiento mundial como fue el confinamiento por el virus, se pudo evidenciar que el meme podría ser una opción más práctica de transmisión de conocimientos, conclusión que apunta hacia un estudio más a fondo en estas temáticas con el fin de determinar un impacto más preciso del uso educativo de los memes.

REFERENCIAS:

Alzate, G. (2018). *La utilización del meme como estrategia educativa y comunicativa para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del grado 11° de la institución educativa “escuela de la palabra”*. (Trabajo de grado inédito). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.

Arango, L. G. (2009). *Códigos de comunicación y usos amorosos de los chats*, tesis de doctorado, México:

Arango, L. G. (2015). *Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica*, Artículo. v. 12, n. 33, p. 110-132.

Ausubel, D. Novak, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México. Editorial Trillas.

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Ed. Paidós.

Borrero N., Granada D., Lucas F. (2015). *Implementación de los memes y la herramienta memegenerator en la clase de desarrollo humano del grado noveno de la institución educativa la escuela de la palabra*. (Trabajo de grado inédito). Universidad tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.

Da cunha, R. (2007). “Memes em weblogs: proposta de umataxonomia”, en *Revista FAMECOS*, 32 (1), pp. 23-31.

Dawkins, R. (1976). *El gen egoísta*, Barcelona, España: Labor.

Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*, México: McGraw-Hill.

Díaz Lucea, J. (1996). “Los recursos y materiales didácticos en Educación Física”. *Apunts: Educació Física i Esports*, n° 43

Heylighen, F. (1996). “*Evolution of Memes on the Network: from chain-letters to the global brain*”, Ars Electronica Catalogue, Vienna/New York: Springer.

Garduño, A. (2017). *Los memes como creaciones de imaginarios instituyentes*. Universidad Autónoma de Estado de México, ciudad de México, México. Recuperado de <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/80125>

Hernández, R. Fernández C. y Baptista P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México DF: Mc Graw Hill.

Knobel, M. y Lankshear, C. (2007). “Online Memes, Affinities, and Cultural Production”, en Knobel, M. y Lankshear, C. (ed.) (2007), *A new literacies sampler*, New York: Peter Lang Publishing.

La Clave Ganadora. Recuperado de <https://www.memegenerator.es/>

Ministerio de Educación Nacional (2008) Serie Guías N° 30 Orientaciones generales para la educación en tecnología: Ser competente en tecnología ¡Una necesidad para el desarrollo! Colombia.

Psicología y mente. (2018). *Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo>

Rey Somoza, N., Marmolejo Cueva, M. C., Grob, M., & Bartolomé Llorente, D. (2018). *El meme de Internet en la enseñanza del diseño como herramienta de síntesis y análisis crítico*. *Universidad y Sociedad*, 10(1), 239-244. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>

Shifman, L. y Thelwall, M. (2009). “Assessing Global Diffusion with Web Memetics: The Spread and Evolution of a Popular Joke”, en *Journal of the American Society for Information, science and Technology*, 12 (60), pp. 2567-2576.

Universidad Pedagógica Nacional de México. (2018). *Memes en el aula*. Recuperado de <http://difusionfractal.upnvirtual.edu.mx/index.php/blog/282-memes-en-el-aula>

Universidad de Antioquia. (2015). *Las tics como apoyo a la educación*. Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/investigacion/mod/page/view.php?id=3118>

Yin, R. (1994). *Case Study Research: Design and Methods*. Ed. Sage, Newbury Park, CA. [4chan community support LLC](https://4chan.org/). Recuperado de <https://4chan.org/>

ANEXOS

CUESTIONARIO DISEÑADO PARA LOS ESTUDIANTES

CATEGORÍA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC):

1. En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto crees que las TIC han ayudado a facilitar la vida del ser humano?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

2. ¿Con qué frecuencia haces uso de las TIC?

- Siempre
- Casi siempre
- De vez en cuándo
- Nunca

3. ¿Qué dispositivo usas con mayor frecuencia para desarrollar tu proceso académico?

- A. Tablet
- B. Teléfono inteligente
- C. Computador

4. En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto crees que las TIC facilitan tu proceso de aprendizaje?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

5. ¿Cómo crees que son las interacciones durante las clases entre profesores y estudiantes cuando se hace uso de las TIC?

- A. Excelentes
- B. Buenas
- C. Regulares
- D. Malas

CATEGORÍA MEME:

6. ¿Por medio de qué dispositivos visualizas generalmente los memes?:

- A. Tablet
- B. Teléfono inteligente
- C. Computador

7. ¿Con qué frecuencia los profesores usan memes en las clases?

- O Siempre
- O Casi siempre
- O De vez en cuándo
- O Nunca

8. Cuando los profes usan memes en sus clases, ¿sientes que entiendes mejor el tema?

- O Sí
- O No

9. ¿Te gustaría que los profesores incluyeran más memes para explicar los temas?

- O Sí
- O No

10. ¿Te gustaría que los profesores te dejaran como tarea construir un meme?

- O Sí
- O No

CATEGORÍA RECURSOS DIDÁCTICOS:

11. Cuando los profes usan ayudas adicionales en sus clases (como libros, películas, materiales innovadores), ¿sientes que entiendes mejor el tema?

- O Sí
- O No

12. En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto crees que las ayudas usadas en clase facilitan que entiendas mejor un tema?

- O 1
- O 2
- O 3
- O 4
- O 5

13. ¿Con qué frecuencia los profesores usan ayudas adicionales en las clases?

- O Siempre
- O Casi siempre
- O De vez en cuándo
- O Nunca

14. ¿Te gustaría que se usaran más ayudas en clase relacionadas con tu vida diaria?

- Sí
- No

15. ¿Crees que se podría usar los memes como ayuda para hacer las clases más interesantes?

- Sí
- No

CATEGORÍA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:

16. ¿En qué áreas crees que has aprendido con memes?

- Todas
- Algunas
- Ninguna

17. Cuando ves información en un meme, ¿sientes que se facilita entenderla?

- Sí
- No

18. ¿Crees que los memes ayudan a que los estudiantes puedan relacionar lo aprendido en el colegio con sus vidas cotidianas?

- Sí
- No

19. ¿Lo que aprendes en el colegio lo pones en práctica en tu vida cotidiana?

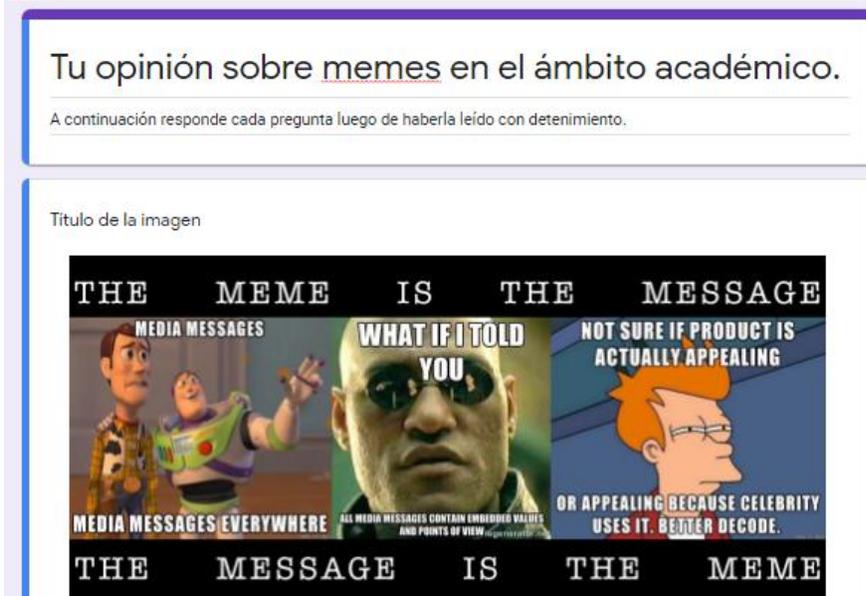
- Muy poco
- Poco
- Algo
- Mucho

20. ¿Notas alguna diferencia entre aprender con teoría y aprender con memes?

- Sí
- No

Portada del cuestionario

A continuación se muestra el resultado del cuestionario con sus respectivos gráficos:

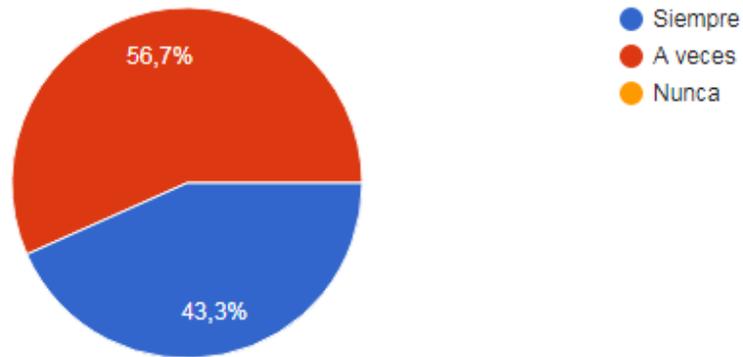


Porcentajes de las respuestas



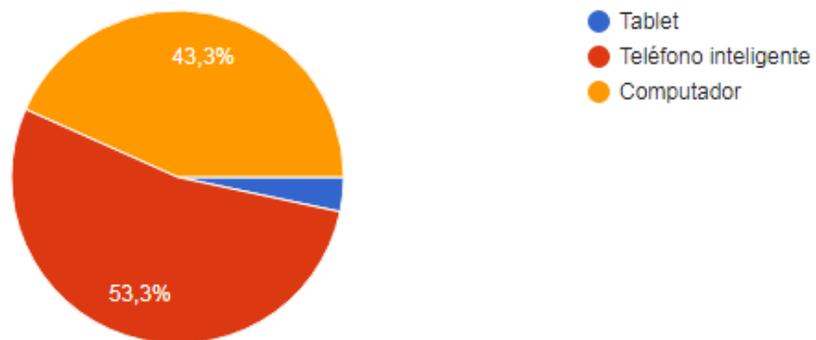
2. ¿Con qué frecuencia haces uso de las TIC?

30 respuestas



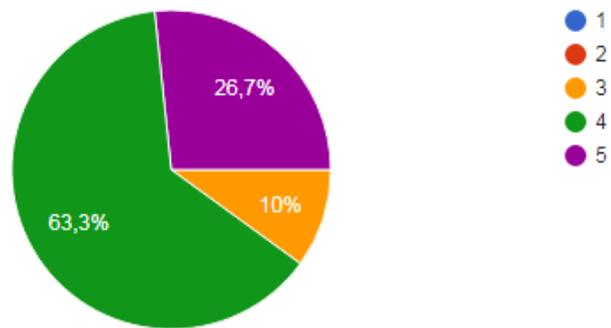
3. ¿Qué dispositivo usas con mayor frecuencia para desarrollar tu proceso académico?

30 respuestas



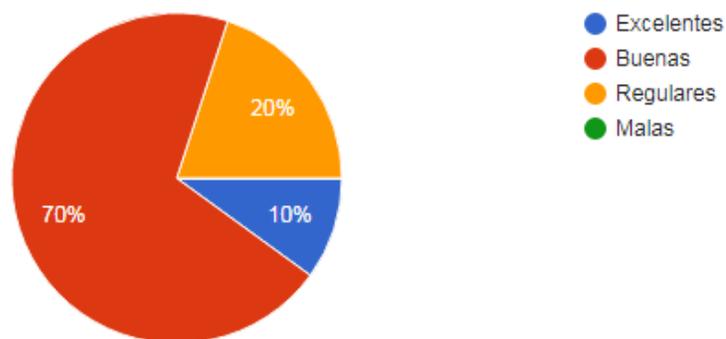
4. En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto crees que las TIC facilitan tu proceso de aprendizaje?

30 respuestas



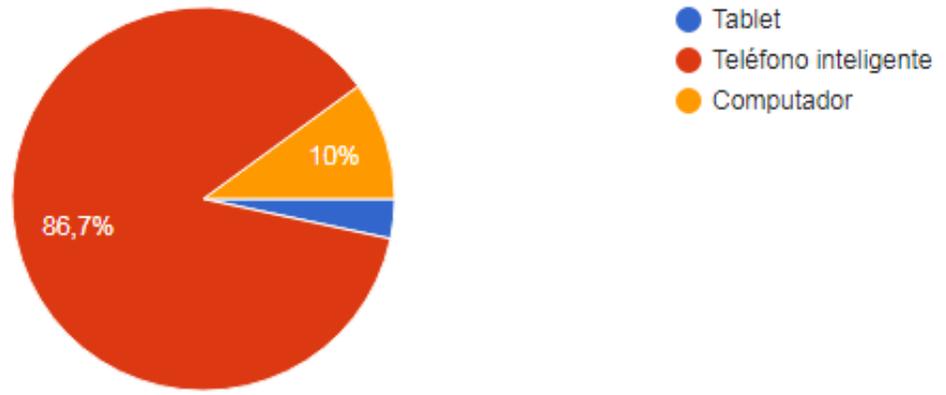
5. ¿Cómo crees que son las interacciones durante las clases entre profesores y estudiantes cuando se hace uso de las TIC?

30 respuestas



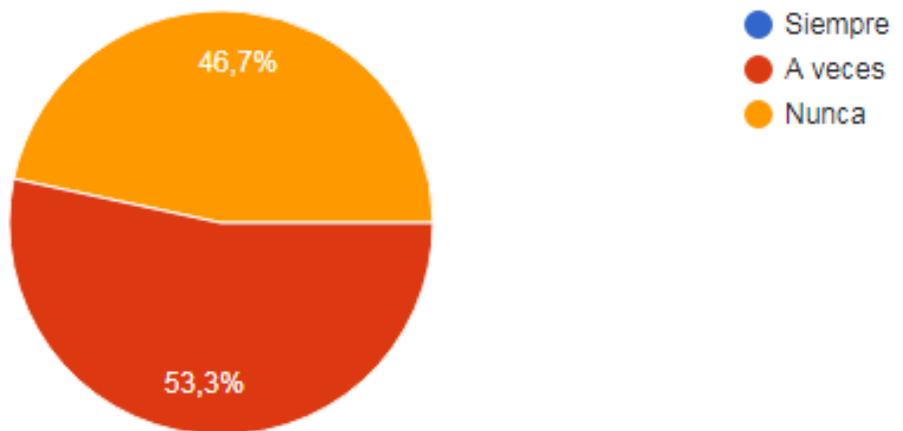
6. ¿Por medio de qué dispositivos visualizas generalmente los memes?

30 respuestas



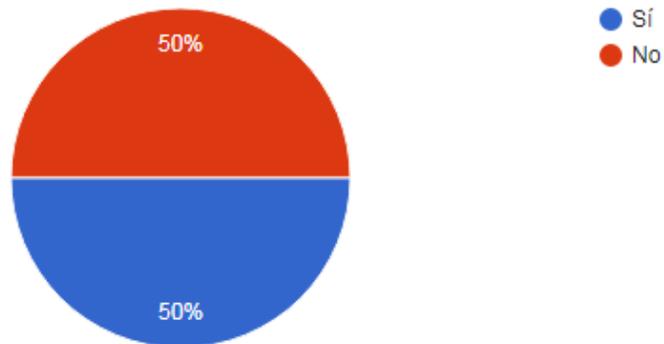
7. ¿Con qué frecuencia los profesores usan memes en las clases?

30 respuestas



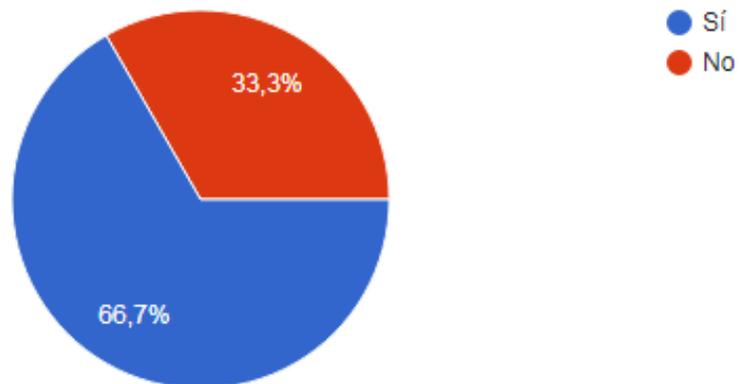
8. Cuando los profes usan memes en sus clases, ¿sientes que entiendes mejor el tema?

30 respuestas



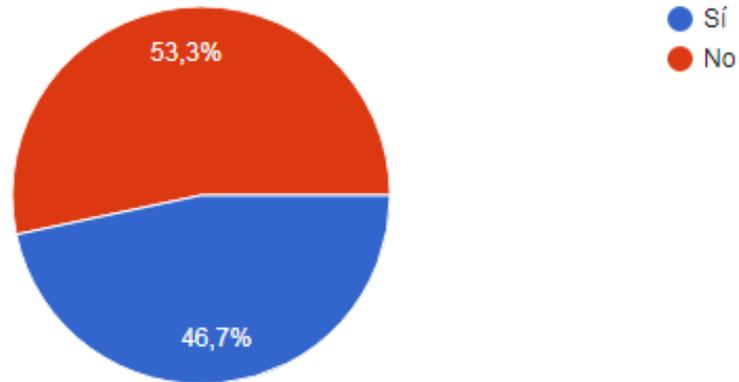
9. ¿Te gustaría que los profesores incluyeran más memes para explicar los temas?

30 respuestas



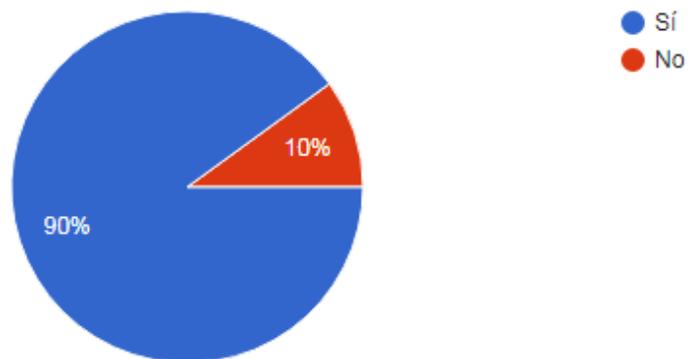
10. ¿Te gustaría que los profesores te dejaran como tarea construir un meme?

30 respuestas



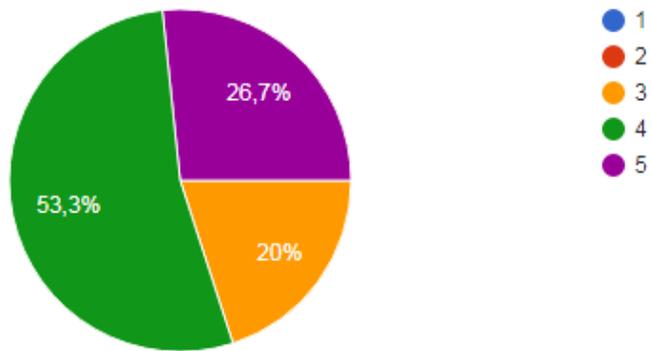
11. Cuando los profes usan ayudas adicionales en sus clases (como libros, películas, materiales innovadores), ¿sientes que entiendes mejor el tema?

30 respuestas



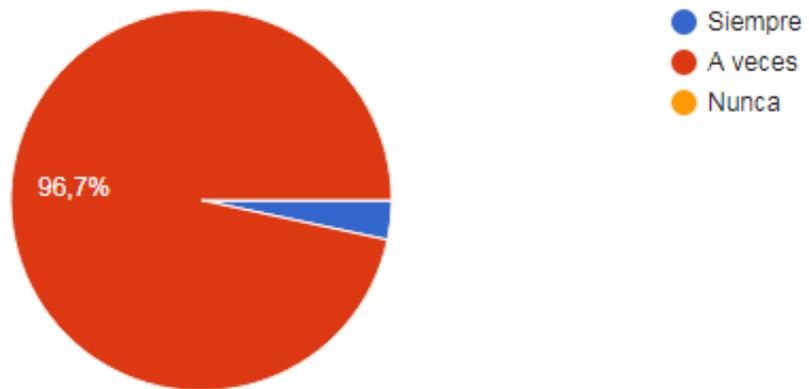
12. En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto crees que las ayudas usadas en clase facilitan que entiendas mejor un tema?

30 respuestas



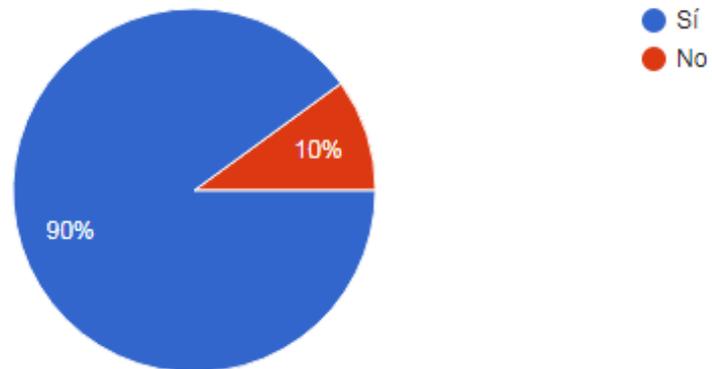
13. ¿Con qué frecuencia los profesores usan ayudas adicionales en las clases?

30 respuestas



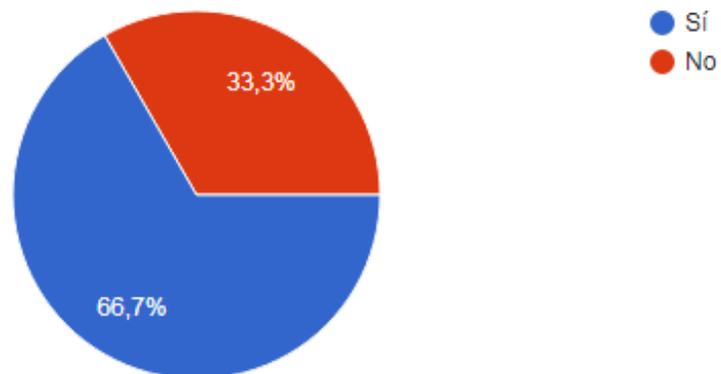
14. ¿Te gustaría que se usaran más ayudas en clase relacionadas con tu vida diaria?

30 respuestas



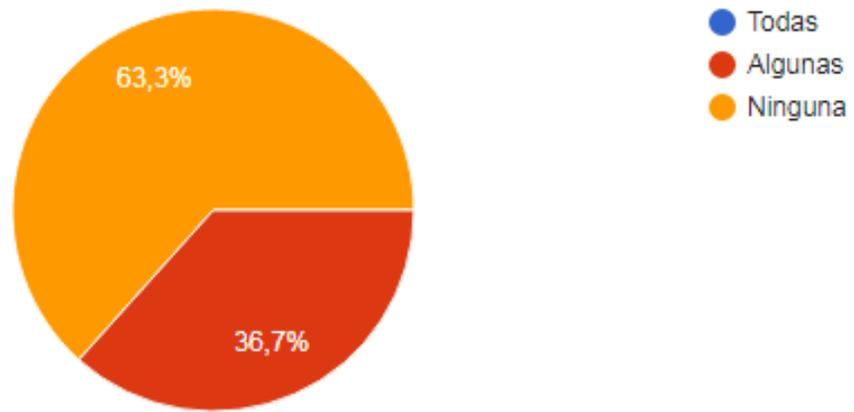
15. ¿Crees que se podrían usar los memes como ayuda para hacer las clases más interesantes?

30 respuestas



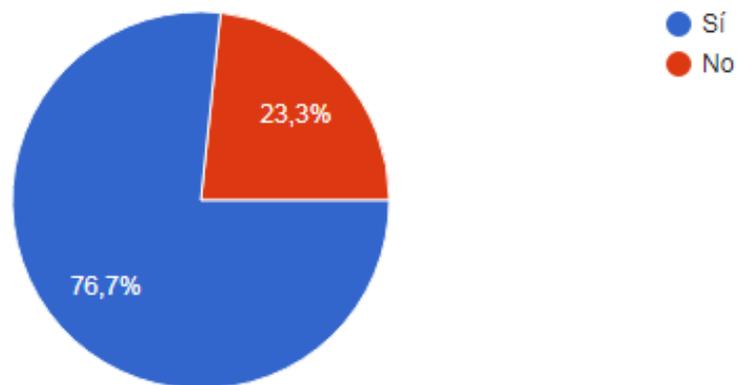
16. ¿En qué áreas crees que has aprendido con memes?

30 respuestas



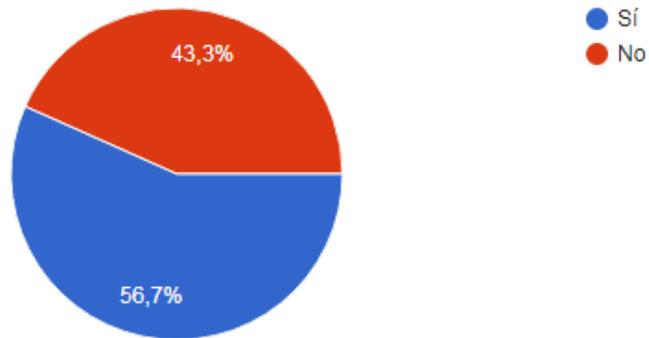
17. Cuando ves información en un meme, ¿sientes que se facilita entenderla?

30 respuestas



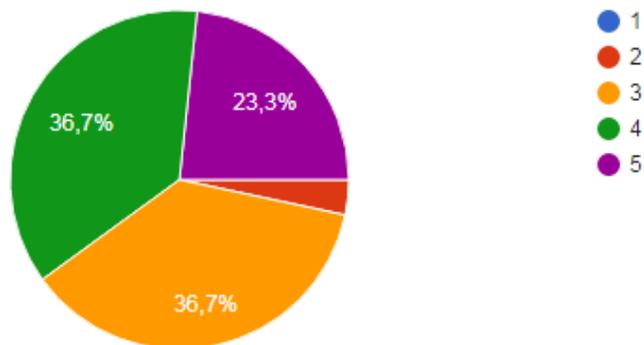
18. ¿Crees que los memes ayudan a que los estudiantes puedan relacionar lo aprendido en el colegio con sus vidas cotidianas?

30 respuestas



19. En una escala de 1 a 5 donde 1 es muy poco y 5 es mucho, ¿Qué tanto de lo que aprendes en el colegio lo pones en práctica en tu vida cotidiana?

30 respuestas



20. ¿Notas alguna diferencia entre aprender con teoría y aprender con memes?

30 respuestas

