

# 34

Fecha de presentación: octubre, 2017

Fecha de aceptación: diciembre, 2017

Fecha de publicación: enero, 2018

## EL MEME

DE INTERNET EN LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO COMO HERRAMIENTA DE SÍNTESIS Y ANÁLISIS CRÍTICO

### THE INTERNET MEME IN THE DESIGN TEACHING AS A TOOL FOR SYNTHESIS AND CRITICAL ANALYSIS

MSc. Nuria Rey Somoza<sup>1</sup>

E-mail: [nuria.rey@pucese.edu.ec](mailto:nuria.rey@pucese.edu.ec)

MSc. Melba Cristina Marmolejo Cueva<sup>1</sup>

E-mail: [meba.marmolejo@pucese.edu.ec](mailto:meba.marmolejo@pucese.edu.ec)

MSc. Marc Grob<sup>1</sup>

E-mail: [marc.grob@pucese.edu.ec](mailto:marc.grob@pucese.edu.ec)

Dr. C. Daniel Bartolomé Llorente<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pontificia Universidad Católica de Ecuador. Esmeraldas. República del Ecuador.

<sup>2</sup> Universidad Técnica Luis Vargas Torres. República del Ecuador.

#### Cita sugerida (APA, sexta edición)

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>

#### RESUMEN

La educación ha pasado por un proceso de evolución, derivado de los requerimientos de una sociedad globalizada. En este afán de mejorar las estrategias educativas se ha planteado el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como recurso educativo de múltiples maneras. El estudio propone generar la convergencia entre un fenómeno de las TIC como es el meme de Internet y los métodos educativos direccionados a la carrera de diseño gráfico con el propósito de fomentar el análisis de los contenidos de clase y así potenciar la capacidad de síntesis y análisis crítico. Este estudio se presenta como primera fase de investigación desde el concepto de experiencia didáctica. Las técnicas empleadas para ello son la revisión bibliográfica de referentes y el análisis de resultados a partir de la encuesta aplicada a 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.

**Palabras clave:** Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, tecnología educativa, método de aprendizaje, meme de Internet.

#### ABSTRACT

Education through a process of evolution, derived from the requirements of a globalized society. In this effort to improve educational strategies has raised the use of Information and Communication Technologies (ICT) as an educational resource in multiple ways. The study proposes to generate the convergence between an ICT phenomenon such as the Internet meme and educational methods aimed at graphic design career with the purpose of promoting the analysis of class contents for the capacity of synthesis and critical analysis. This study is the first phase of a bigger research, displayed as a didactic experience. The techniques used for this are the bibliographic review of theories and the analysis of results from the survey of experts to provide quantitative data. The conclusions confirm the potential of this format within the academic world, opening doors to the integration of ICT languages in didactic contexts, and contributing to trends that demand changes according to current social reality.

**Keywords:** Information and Communication Technologies, educative technology, learning method, Internet meme.

## INTRODUCCIÓN

La contemporaneidad del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en educación ha impulsado numerosos debates y estudios. Por ello, ha emergido un término como las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), que son las herramientas capaces de centrarse en el proceso de aprendizaje del estudiante, dejando de lado los recursos tecnológicos que tienen como fin la mejora de la planificación y gestión docente. Este concepto se localiza en estudios como los de Moya (2013); y Vera (2017), que insisten en que no todas las TIC pertenecen a esta categoría. En esta experiencia se contempla el uso del meme de Internet como recurso educativo desde su rol TAC.

El término meme tiene su origen en la teoría de Dawkins (1976), quien lo sitúa como la unidad de transmisión cultural por imitación. Para establecer la diferencia con el original, a los memes digitales se les denomina *imemes* o memes de Internet (Vélez, 2013; Gómez, 2014).

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, una manera de producir expresiones artísticas a través de un sistema radioeléctrico (Moskopp & Heller, 2013).

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.

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.

Para comprender los fundamentos de la cultura digital, García (2014), señala que es necesario entender el fenómeno meme como una evolución constante a partir de la asimilación de nuevas dinámicas y significados.

Desde su dimensión sociocultural, el meme de Internet se propaga como un “boca a boca” en el plano digital (Vélez, 2013). Por otro lado, tal como indican Pérez, Aguilar y Guillermo (2014), la reproducción y reapropiación de un meme de Internet facilita la autoafirmación del “yo” en las comunidades virtuales, posibilitando el sentimiento de pertenencia del usuario.

Gobato (2013, p. 67), sostiene que en estos procesos contemporáneos de comunicación *“convergen la oralidad, la escritura y los medios masivos para dar cauce a géneros expresivos originales”*. Uno de los recursos que convertirán a un meme de Internet en un material viral es el humor, ya que la risa constituye una conexión social en sí misma (Vélez, 2015).

A su vez, este formato va a compartir las características de otros materiales de la cultura digital, concretados en tres aspectos clave. El primero se refiere a su carácter *transmedia*, una narración capaz de ser reproducida por distintos dispositivos y plataformas (Scolari, 2014). En segundo lugar, destaca su capacidad *multimedia*, siendo un formato gráfico, textual y/o audiovisual que enriquece la comunicación (García & Gertrudix, 2011). Por último, el meme de Internet se enmarca en el concepto de *remixación* en el que, a través de un proceso de reinterpretación, será difundido en masa y su éxito dependerá de la acogida en la comunidad en que circula.

El uso de las TIC significa democratizar el proceso educativo, ya que la comunicación se ejerce desde múltiples vías para la circulación de conocimientos. En esta idea insiste García-Huidobro (2010), al señalar que las sociedades no pueden permitir el monopolio del conocimiento. Para ello, se requiere del desarrollo de habilidades a través de temas que los estudiantes identifiquen como actuales e interesantes. Siguiendo los planteamientos de Garay (2013), las tecnologías contribuyen a ese proceso al ser medios de motivación.

Un recurso educativo desde la innovación para alcanzar este fin es el meme de Internet, por ser un formato atractivo y comprensible según la realidad cotidiana del estudiante. Ya que, como describe Arango (2014), éstos son elementos portadores de conocimientos culturales e ideológicos.

Como antecedente cabe señalar el estudio realizado por Beltrán (2016), que utiliza este recurso para el aprendizaje en matemáticas. Por otro lado, Vera (2017), emplea el meme de Internet como material para la enseñanza en lenguaje y comunicación, indicando que incluso funciona como producto para la evaluación de una actividad.

Arango (2015), aborda el uso del meme en educación atendiendo al desarrollo de capacidades. Explica, primero, que permite que el estudiante desarrolle habilidades digitales como la búsqueda, selección y edición de materiales en red. Por otro lado, potencia las habilidades cognitivas al fomentar la observación, el análisis crítico y la capacidad de síntesis. 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.

El objetivo principal de este estudio consiste en comprobar la eficacia del meme como herramienta de síntesis y análisis crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño para establecer unas pautas metodológicas de acción docente.

## DESARROLLO

El estudio presentado pertenece a la primera fase de un proceso de investigación que se plantea como experiencia educativa desde el área del diseño. Se enfoca de manera cuantitativa, con un tipo de estudio descriptivo-propositivo.

La obtención de memes realizados por los estudiantes se lleva a cabo por medio de 2 estrategias: la producción de memes de Internet (1) a partir de los contenidos orales de clase y (2) a partir del trabajo autónomo de lectura.

La técnica empleada fue la encuesta, aplicada a 5 docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador Sede Esmeraldas (PUCE Esmeraldas), siendo éste el contexto y equipo perteneciente a la experiencia. Estos profesionales conforman la población de estudio por sus capacidades y experiencia en docencia, por ser expertos en los contenidos impartidos desde las materias de la carrera.

El instrumento de recogida de datos (cuestionario) tuvo la siguiente estructura:

la descripción de la materia desde la que se realizó el objeto de estudio, la propia imagen del meme generado y, por último, 3 indicadores para comprobar si ese material ha favorecido el ejercicio de síntesis (indicador (1) "Representar/Unificar") y análisis crítico

en el estudiante (indicadores: (2) "Distinguir/Fragmentar" y (3) "Jerarquizar"). Estos han sido adaptados de los estudios de García, Torreón & Blanco (2010); y Benavides & Sierra (2013). Para medir los datos cuantitativos se emplea la escala de Likert, desde el valor 1 ("Totalmente en desacuerdo") al 5 ("Totalmente de acuerdo"). Los memes de Internet (objeto de estudio), han sido realizados desde

las asignaturas de Teoría e Historia del Diseño, Taller de Diseño y Planificación de Sistemas.

El equipo de docentes valoró de la siguiente manera los memes realizados por los estudiantes:

- Desde la materia de Teoría e Historia del Diseño se plantean dos ejercicios materializados en memes. Del primero (A. 1), 4 de los 5 se manifiesta **de acuerdo** con que desarrolla la capacidad de análisis, y 3 de ellos coinciden en que también potencia la de síntesis. En el segundo (A. 2), 3 de los docentes indican estar **de acuerdo** con el fomento de ambas capacidades.
- Desde la materia de Taller de Diseño, que trabaja el desarrollo de infografías, se realizaron igualmente dos ejercicios. Del primero (A. 3) se destaca que 4 de 5 docentes están **totalmente de acuerdo** con que potencia la capacidad de distinguir y fragmentar la información, y 3 de ellos señalan estar **de acuerdo** con que fomenta la capacidad de jerarquizarla. Con respecto a la capacidad de síntesis, 3 de ellos señalan estar **de acuerdo**. Del segundo ejercicio (A. 4) señalan estar **de acuerdo** en que logra desarrollar la capacidad de distinguir elementos, pero no con la capacidad de jerarquizar la información para el análisis. Con respecto a la capacidad de síntesis, 4 de ellos manifiesta estar **de acuerdo** y 2 **totalmente de acuerdo**.
- El último meme valorado (A. 5) procede de la materia de Planificación de Sistemas. Los docentes están **de acuerdo** (3 de 5) en que fomenta la capacidad de análisis, y los resultados son variados al valorar la capacidad de síntesis.

La tendencia señala que los docentes, en relación con la capacidad de análisis, están de acuerdo con la habilidad para distinguir y jerarquizar, aunque en esta última en menor medida. En el caso de la capacidad de síntesis, los evaluadores expresan estar de acuerdo con la habilidad para representar y unificar de los estudiantes. Esto significa que en los ejercicios se evidencia que los estudiantes han logrado distinguir y seleccionar los componentes claves de los contenidos, existiendo falencias al momento de jerarquizar.

## CONCLUSIONES

Los resultados de esta experiencia permiten validar las dos estrategias propuestas para el desarrollo de análisis y síntesis a partir del meme de Internet:

- Los estudiantes realizan lecturas del tema tratado, que luego pasan a un resumen, y de éste extraen las ideas clave que sintetizan gráficamente en un meme.

- Los estudiantes reciben clase teórica sobre un tema, y gestionan la información recibida de manera autónoma para representarla en un meme de Internet.

De esta manera, el meme de Internet se presenta como un recurso viable como herramienta educativa, en gran parte debido a la naturaleza de sus componentes tecnológicos, el grado de identificación de los estudiantes como fenómeno social y la flexibilidad de adaptación en diferentes experiencias académicas.

Por ello, la experiencia académica presentada en este artículo contribuye como aportación dentro del conjunto de técnicas innovadoras a partir de las TAC dentro del proceso de aprendizaje.

A través de la réplica de la experiencia en diferentes contextos sería posible recolectar información sobre el impacto del uso del meme como estrategia de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. De la misma manera, se abren posibilidades para utilizar este formato para el desarrollo de otras habilidades en los estudiantes.

Se concluye por último que desde esta experiencia se puede establecer un punto de partida para obtener datos en otros contextos y desde otras disciplinas académicas para comprobar si esta herramienta sigue siendo útil fuera del ambiente presentado.

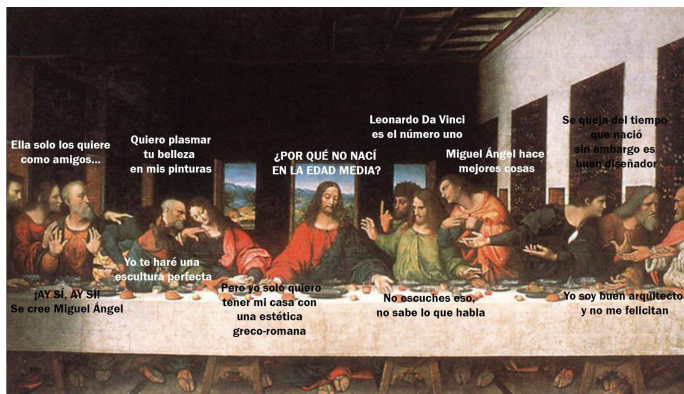
## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arango, L. G. (2014). Experiencias en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula. En Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires.
- Arango, L. G. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes de Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. *Comun. Mídia Consumo*, 12 (33), 110-132. Recuperado de [http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/download/677/pdf\\_51](http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/download/677/pdf_51)
- Beltrán, P. (2016). Utilizando memes con tus alumnos. *Números. Revista de didáctica de las matemáticas*, 91, 129-134. Recuperado de <http://www.sinewton.org/numeros/numeros/91/Experaula.pdf>
- Benavides, D. R., & Sierra, G. M. (2013). Estrategias didácticas para fomentar la lectura crítica desde la perspectiva de la transversalidad. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 11 (3), 79-109. Recuperado de <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/articulo/dialnet-estrategiasdidacticaspafomentarlalecturacriticad-4459614pdf-GwDWW-articulo.pdf>
- Dawkins, R. (1976). *The selfish gen*. Oxford: Oxford University Press.
- Garay, L. M. (2013). Estudiantes, usos de tecnologías digitales en ámbitos de vida cotidiana y escolar. Retos de formación para los docentes. *Revista de Ciencias Sociales*, 23 (3), 71-81. Recuperado de <http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5939865cd7cb3.pdf>
- García, D. H. (2014). Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, 4 (6), 1-11. Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/217>
- García, F., & Gertrudix, M. (2011). Naturaleza y características de los servicios y contenidos digitales abiertos. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 125-138. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/935/93521629008.pdf>
- García, M. J., Torreón, M. J., & Blanco, Y. (2010). Desarrollo de recursos docentes para la evaluación de competencias genéricas. *ReVisiones*, 3 (2), 17-36. Recuperado de <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/7902/p204.pdf>
- García-Huidobro, J. E. (2010). Una nueva meta para la educación latinoamericana en el Bicentenario. En Marchesi, A., Tedesco, J. C. & Coll, C. (coord.). *Calidad, equidad y reformas en la enseñanza* (p.19-34). Madrid: OEI.
- Gobato, F. (2013). La interacción social en la comunicación contemporánea. *Revista de Ciencias Sociales, Segunda época*, 5 (23), 49-69. Recuperado de <http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5939863c295e5.pdf>
- Gómez, I. (2014). Del meme al imeme, trascendiendo la dimensión lúdica. *Entretextos*, 5 (15), 1-9. Recuperado de <http://entretextos.leon.uia.mx/num/15/articulo.php?id=10>
- Moskopp, N. D., & Heller, C. (2013). *Internet-Meme: kurz & geek*. Alemania: O'Reilly.
- Moya, M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Didáctica, Innovación y Multimedia DIM*, 27. Recuperado de <http://dim.pangea.org/revistaDIM27/docs/AR27contenidosdigitalesmonicamoya.pdf>

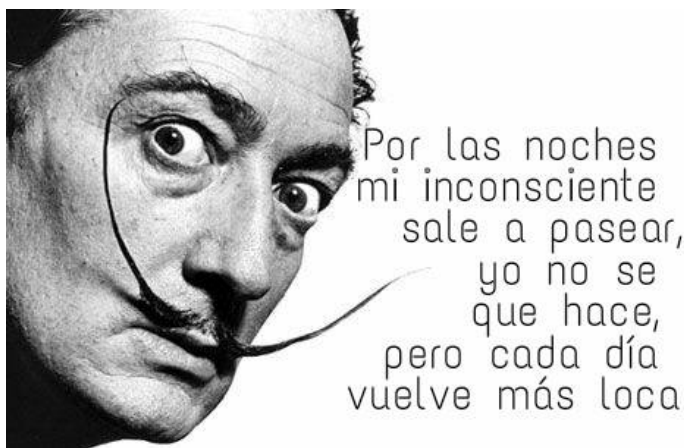
- Pérez, G., Aguilar, A., & Guillermo, M. E. (2014). El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir del Harlem Shake. *Argumentos*, 27 (5). Recuperado de <http://www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/595/59533233004/El+meme+en+internet.+Usos+sociales,+reinterpretaci%F3n+y+significados,+a+partir+de+Harlem+Shake/6>
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En Marco, E. y Celaya, J. (dir.). *Anuario AC/E de cultura digital* (p.71-81). Madrid: AC/E.
- Vélez, J. I. (2013). *Memética como herramienta científica para el estudio de las memes de Internet*. (Tesis Doctoral). Monterrey: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Vélez, J. I. (2015). Influyendo en el ciberespacio con humor: imemes y otros fenómenos. Versión. *Estudios de Comunicación y Política*, 35, 130-146. Recuperado de [http://www.academia.edu/12495960/Influyendo\\_en\\_el\\_ciberespacio\\_con\\_humor\\_imemes\\_y\\_otros\\_fen%C3%B3menos](http://www.academia.edu/12495960/Influyendo_en_el_ciberespacio_con_humor_imemes_y_otros_fen%C3%B3menos)
- Vera, E. (2017). El meme como nexo entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lenguaje y Comunicación. *Revista Educación y Tecnología*, 2 (8), 1-15. Recuperado de <http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/download/525/522>

ANEXOS

A. 1. Meme realizado desde la materia de Teoría e Historia del Diseño III, a partir de las clases teóricas referidas al Renacimiento



A. 2. Meme realizado desde la materia de Teoría e Historia del Diseño III, a partir de las clases teóricas referidas al Surrealismo.



A. 3. Meme realizado desde la materia de Taller de Diseño, a partir de las primeras lecturas para ubicar la infografía como producto gráfico.



A. 4. Meme realizado desde la materia de Taller de Diseño, a partir de las clases teóricas de infografía 2D.

**Cuando de un día para otro la profesora pide una composición gráfica y textual a la vez, que comunique conceptos complejos**



A. 5. Meme realizado desde la materia de Planificación de Sistemas, a partir de las clases teórico-prácticas.