

# UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

ESCUELA INTERNACIONAL DE MÁSTER



UNIVERSIDAD  
DE ALMERÍA

**Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,  
Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas.**

Curso académico: 2019/20

CONVOCATORIA: JUNIO

**Los memes de internet como recurso educativo en el aula de secundaria:  
Una propuesta didáctica para la asignatura de inglés.**

*Internet memes as an educational resource in the secondary school  
classroom: A didactic proposal for the English subject.*

**Directoras: Marie-Noëlle Lázaro y María Lina Higuera Rodríguez**

**Lengua extranjera: inglés**

**Martín Flores Solari**

## RESUMEN

El creciente desarrollo de las tecnologías ha propiciado que estas hayan pasado a formar parte de nuestra vida cotidiana hasta tal punto que han cobrado relevancia en materia de educación y desarrollo curricular. No obstante, hemos podido comprobar durante un período de participación en un Instituto de Educación Secundaria de la ciudad de Almería que todavía se dan casos en la práctica educativa en los que la necesidad real de los alumnos y las alumnas del siglo XXI de ser educados en el correcto uso y consumo de la información a través de las redes sociales e internet no se tiene en cuenta. Navegando por las redes sociales e internet, estas nuevas generaciones se pueden encontrar con todo tipo de información, ideas y opiniones, las cuales toman muchas veces la forma de elementos audiovisuales que, mediante una amalgama entre imagen y texto cooperando entre sí, consiguen transmitir un mensaje y una esencia implícitos en la misma combinación. Este Trabajo de Fin de Máster está dedicado a estudiar el meme desde sus orígenes en el ámbito académico hasta su llegada a las redes y a entornos online como uno de los fenómenos digitales y de transmisión cultural más importantes en los últimos años, así como sus posibles aplicaciones didácticas para, de esta manera, proceder a elaborar una propuesta didáctica desde el área de inglés que trabaje habilidades y competencias tan importantes como lo son el uso del sentido crítico, la creatividad, la comunicación –tanto verbal como no verbal–, las cuales son transversales a todas las asignaturas.

**Palabras clave:** *educación, TIC, internet, meme, meme de internet, alfabetización digital, inglés.*

## **ABSTRACT**

The constant development of technologies and their effect on the way we live our everyday lives have brought about the need to consider them in education and curricular development. However, as we have had the chance to experience during an internship period in a Compulsory Secondary Education School in the city of Almeria, there are still, in fact, some instances in everyday educational practice where twenty-first century students' real needs of being educated on how to use and consume the information that they find on the internet and social media in an appropriate and correct manner are not being taken into account. While navigating through social media and the Internet, these new generations of students may find a huge variety of opinions, ideas and information which oftentimes take the shape of audiovisual elements that, by means of amalgamation of text and images cooperating with each other, manage to deliver a message that is implied in said combination. The main purpose of this paper is to study the concept of meme –from its very origin in the academic sphere up until its arrival at online platforms and social networks– as one of the most important digital and cultural phenomena in the last few years as well as its pedagogical implications and applications in order to create a didactic proposal for the English subject focused on the acquisition of competences as important as the use of critical thinking skills, creativity and communication –both verbal and non-verbal–, all of which are transversal in nature.

**Keywords:** *education, TIC, internet, meme, internet meme, digital literacy, English.*

## ÍNDICE

<b>1. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>9</b>
2.1. INTRODUCCIÓN: EDUCACIÓN, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y MOTIVACIÓN .....	9
2.2. MEME: ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO. ....	12
2.2.1. <i>El meme en términos de Dawkins.....</i>	<i>12</i>
2.2.2. <i>Memes y Memes de Internet: la evolución del concepto en entornos online. ..</i>	<i>14</i>
2.3. MEMES DE INTERNET Y EDUCACIÓN: ANTECEDENTES, IMPLICACIONES Y APLICACIONES. ....	19
2.3.1. <i>El meme en el aula: su aplicación en distintas disciplinas.....</i>	<i>23</i>
2.3.2. <i>El meme como recurso en el aula inglés.....</i>	<i>24</i>
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN .....</b>	<b>26</b>
<b>4. ANÁLISIS DE LA CUESTIÓN .....</b>	<b>27</b>
<b>5. PROPUESTA DE MEJORA .....</b>	<b>28</b>
5.1. OBJETIVOS.....	28
5.2. COMPETENCIAS.....	29
5.3. METODOLOGÍA.....	30
5.4. SECUENCIA DIDÁCTICA.....	32

5.5. EVALUACIÓN .....	37
<b>6. CONCLUSIONES .....</b>	<b>39</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>41</b>
<b>ANEXO I .....</b>	<b>47</b>
<b>ANEXO II .....</b>	<b>50</b>
<b>ANEXO III .....</b>	<b>51</b>
<b>ANEXO IV .....</b>	<b>54</b>
<b>ANEXO V .....</b>	<b>56</b>

## **1. JUSTIFICACIÓN**

Resulta imposible negar el hecho de que las tecnologías han estado en constante desarrollo y crecimiento durante los últimos años. Casi sin darnos cuenta hemos pasado a vivir en una realidad dominada por el consumo de información y multimedia a través de plataformas relativamente nuevas dentro de la red de comunicación masiva que es internet. Además de participar en las relaciones sociales y humanas como se ha venido haciendo tradicionalmente, lo hacemos también de manera virtual en entornos online, esto es, en foros, redes sociales, por medio de blogs o creando nuestros propios contenidos, etc., para comunicar nuestras opiniones e intenciones y para interactuar con nuestros círculos de amigos, familiares o conocidos.

Como no podía ser de otra manera, el impacto que ha tenido la innovación tecnológica en nuestras vidas ha provocado que estas se conviertan en objeto de estudio dentro de diversas áreas. En lo que ha educación se refiere, la alfabetización digital se recoge en el currículo como parte fundamental del aprendizaje competencial de los estudiantes, el cual “se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral”. (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, p. 6987) De acuerdo con esto, las siete competencias recogidas y desarrolladas dentro del currículo no son exclusivas de ningún área en concreto, sino que han de ser trabajadas transversalmente, es decir, cada una de las materias debe contribuir al

desarrollo de estas. Los docentes se encuentran, entonces, ante la necesidad y el imperativo de incluir actividades orientadas al trabajo de la competencia digital, la cual

supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital. (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, p. 6995)

Y es que este surgir de las tecnologías como parte esencial de nuestro día a día, ha traído consigo la necesidad de educar a las generaciones venideras en la manera correcta de desenvolverse en entornos online. Es por ello por lo que esta propuesta está orientada a la incorporación de las TIC en el aula con el fin de promover una correcta alfabetización digital con todo lo que esto podría llegar a implicar<sup>1</sup>.

Durante una parte de la elaboración de este trabajo, hemos tenido la oportunidad de observar una muestra de lo que es la realidad educativa, participando en las clases de la asignatura de inglés en un instituto de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato de la ciudad de Almería. Durante este período de Prácticas pudimos observar que el uso que se hacía de las TIC en las aulas no era el óptimo. Es cierto que se utilizaban medios tecnológicos para compartir textos y actividades con el alumnado, pero no se educaba en Competencia Digital y lo que esto conlleva según hemos explicado anteriormente. De esta manera, teniendo en cuenta que, por un lado, las asignaturas de enseñanza de idiomas resultan extremadamente versátiles a la hora de seleccionar e implementar recursos educativos y, por otro, que para educar a las nuevas generaciones debemos tener en cuenta el contexto social y de comunicación tecnológica en el que los jóvenes se desenvuelven, consideramos interesante estudiar qué nos pueden ofrecer las redes sociales e internet a la hora de desarrollar e implementar material didáctico.

---

<sup>1</sup> Si bien es cierto que la utilización de las TIC en el aula contribuye en gran medida al desarrollo de la competencia digital, su uso también puede conllevar el trabajo de otras competencias, algunas de las cuales quedaran reflejadas en nuestra propuesta.

En este ambiente de convivencia y relaciones sociales en entornos digitales han cobrado especial importancia los *memes de internet*. Estos son piezas de contenido multimedia compartidos entre internautas y cuyo fin es transmitir un mensaje, el cual queda implícito dentro de la combinación de los componentes que dan forma al mismo. Para inferir correctamente el significado de un meme es necesario que tanto el emisor como el receptor o receptores conozcan y entiendan el contexto que lleva a la creación de este. Esto provoca que los memes sean usados no solo como meros elementos humorísticos, sino también como herramientas de crítica social y transmisión cultural.

Considerando que los estudiantes del siglo XXI están constantemente expuestos a este tipo de elementos audiovisuales, consumiéndolos, compartiéndolos e incluso creando los suyos propios en algunas ocasiones, creemos que podría ser especialmente interesante convertirlos en un recurso educativo. Por un lado, teniendo en cuenta la naturaleza de los memes, su uso en el aula podría implicar el trabajo de competencias actualmente tan necesarias para los alumnos y las alumnas como la anteriormente mencionada Competencia Digital, así como el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico. Por otra parte, tanto el componente humorístico característico de estos como el factor de la novedad y el acercamiento a la realidad de los jóvenes convierten al meme en un recurso potencialmente motivador.

Es todo esto lo que nos lleva a reflexionar sobre la relevancia que podrían llegar a tener los memes de internet en contextos educativos, así como su potencial para la elaboración de material didáctico, y por lo que este Trabajo de Fin de Máster tiene como objetivos principales:

- Considerar las relaciones entre educación y tecnología en términos generales.
- Estudiar y definir el concepto de meme, atendiendo a su origen y evolución.
- Hacer una revisión de antecedentes en investigación educativa e identificar las posibles aplicaciones prácticas de los memes de internet en la educación.
- Elaborar una propuesta didáctica basada en el meme de internet como recurso educativo.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Introducción: educación, nuevas tecnologías y motivación

En las últimas décadas hemos experimentado una gran revolución en lo que a tecnología se refiere. Pero ¿por qué son tan importantes o qué relación guardan la tecnología y la educación? Prensky (2001) ya hablaba de un cambio en el contexto en el que las nuevas generaciones estaban creciendo y como este no se estaba traduciendo en la enseñanza. Según este, “a really big discontinuity has taken place (...) the arrival and rapid dissemination of digital technology in the last decades of the twentieth century”<sup>2</sup> (p. 1) Las nuevas tecnologías estaban comenzando a tomar el mundo, y las generaciones de entonces se estaban empezando a convertir en lo que él denominó *Nativos Digitales*. Sin embargo, añadía Prensky (2001), estos estaban siendo instruidos por *Inmigrantes Digitales* que no entendían ni tenían en cuenta la influencia que este nuevo lenguaje estaba teniendo en las nuevas tandas de estudiantes y su forma de aprender.

Para explicar los cambios tecnológicos y sus efectos en el ámbito educativo, Castaño Garrido (2013) hace referencia a la transformación que sufre la Web –que pasa a ser denominada *Web 2.0*– y a cómo el usuario se convierte en el foco de atención de la misma. Y es que como bien explica, la interactividad y la colaboración se convierten en la base de esta. Añade, además, que “Internet pasa de ser un espacio de lectura a un espacio de lectura y escritura”. (p. 66) En este sentido, internet ya no es un espacio en el que los usuarios consumen información, sino que cada individuo puede también producir la suya propia y ponerla a disposición de otros para su consumo, esto es,

---

<sup>2</sup> una gran discontinuidad ha tenido lugar, la llegada y rápida difusión de la tecnología digital en las últimas décadas del siglo XX. [traducción propia]

La Web 2.0 [...] como concepto [...] se caracteriza por temas como apertura, trabajar en entornos abiertos con estándares, personalización, colaboración, presencia social, red social, contenido generado por los usuarios, la Web de los usuarios, la Red de lectura y escritura y la inteligencia de masas. (Castaño Garrido, 2013, p. 55)

Entonces la Web 2.0 se compondría de una serie de aplicaciones o herramientas con diferentes funciones tales como la obtención y gestión de la información, así como la transformación de esta para ser, o no, compartida –por medio de otras aplicaciones. (Castaño et al., 2008, citado en Castaño Garrido, 2013)

Hoy en día, estas herramientas forman parte de nuestra vida diaria. Estamos constantemente conectados, recibiendo información y transmitiéndola por redes sociales con conocidos y familiares. De este modo, tiene sentido que esta parte tan importante de los procesos de socialización modernos se traslade a las aulas y se enseñe a los estudiantes a hacer un correcto uso de estas y a tratar la información. Sharmila y Ravikumar (2006) hablan del efecto motivador de las tecnologías en el aula, y cómo los estudiantes que hacen uso de estas son más emprendedores. En este sentido, si hablamos de tecnología educativa, parece necesario hablar de la motivación.

Villarroel (2004) dice que “la falta de un aprendizaje real puede ser la causa de la escasa motivación del alumnado, y no a la inversa”. (p. 1) Si queremos captar la atención de los alumnos<sup>3</sup> y que estos estén motivados, es esencial conectar los contenidos académicos y la forma de impartirlos a las vidas y los intereses de los estudiantes. Esto no sólo aumenta la motivación del alumnado a la hora de realizar tareas, sino que también disminuye los comportamientos disruptivos en el aula. (Sullo, 2009) Los docentes tienen el poder de crear contenido de acuerdo con las necesidades de sus estudiantes y, de este modo, es importante tener como objetivo que, como dicen Ceciliano Gil et al. (2013), estos alcancen cierto grado de competencia no solo en el ámbito académico, sino también competencia social. Es decir

---

<sup>3</sup> Aunque intentaremos utilizar lenguaje inclusivo en la medida de lo posible, debido a la falta de una forma en plural inclusiva aceptada por la Real Academia Española y con objetivo de facilitar la lectura de este trabajo y evitar la repetitividad del mismo, usaremos el plural del masculino como forma estándar ocasionalmente.

–y como hemos mencionado anteriormente–, debido a que existe un componente social que caracteriza a la utilización que hacemos de las nuevas tecnologías y a que estas se han convertido en una parte importante de nuestro día a día, parece lógico que estas deban ser consideradas en la elaboración de contenidos didácticos.

Por otro lado, hay que tener en cuenta el componente audiovisual de las nuevas tecnologías, y su relación a las diferentes modalidades de aprendizaje. Según Sharmila y Ravikumar (2006), algunas de estas sería la auditiva o la visual. Entra en juego aquí lo que decían Ryan y Deci (2000): “It is critical to remember (...) that people will be intrinsically motivated only for activities that hold intrinsic interest for them, activities that have the appeal of novelty, challenge, or aesthetic value”.<sup>4</sup> (p. 71) La innovación, el desafío y los intereses personales son algunos de los aspectos que pueden suscitar motivación en un individuo y es por esto por lo que la tecnología, la cual está en constante evolución, se puede convertir en un gran recurso educativo si se hace buen uso de ella. Castaño Garrido (2013) hace hincapié en la necesidad de los profesionales educativos de estar siempre alerta a estos cambios y tantear las posibles aplicaciones educativas de las tecnologías.

Este trabajo tiene como objeto de estudio el *Meme de Internet* y sus posibles aplicaciones didácticas. De acuerdo con Rey Somoza (2019), el meme

en sus diferentes formas solo puede existir y propagarse gracias al actual modo de recibir, generar e interactuar con la información, que, como nunca antes, ha ligado sus espacios y modos de convivencia en entornos digitales a la cultura visual. (p. 11)

Debido a que estos contenidos multimedia se encuentran a menudo cargados de información cultural, social o política que necesita ser sujeta a reflexión crítica para su entera comprensión, además de un componente humorístico atractivo para la juventud –la cual los consume frecuentemente en su vida diaria– y sus estructuras que pueden ser sometidas a procesos creativos y de reproducción y alteración de la información, resulta interesante y relevante el

---

<sup>4</sup> Es crucial recordar que la gente va a experimentar motivación intrínseca únicamente con actividades que les resulten naturalmente interesantes, actividades que tengan el atractivo de la novedad, el desafío o el valor estético. [traducción propia]

estudio de sus aplicaciones educativas. Sin embargo, creemos conveniente explicar primero el origen del concepto y su evolución.

## 2.2. Meme: origen y evolución del concepto

### 2.2.1. El meme en términos de Dawkins

El concepto de *meme* es introducido por primera vez por Dawkins (1976) al intentar establecer una analogía entre transmisión cultural y transmisión genética. En su libro *The Selfish gene* este remarca que las tendencias culturales sufren cambios graduales similares a los que experimentan los genes. Así, de la misma manera que los genes son replicadores, esto es, unidades que sobreviven en el proceso de transmisión de un individuo a otro, Dawkins propone que sería necesaria la existencia de

a noun that conveys the idea of a unit of cultural transmission, or a unit of imitation. 'Mimeme' comes from a suitable Greek root, but I want a monosyllable that sounds a bit like 'gene'. I hope my classicist friends will forgive me if I abbreviate mimeme to meme.<sup>5</sup> (1976, p. 192)

Los memes, que serían ideas o tendencias culturales de variada índole, se transmitirían de persona a persona por un proceso de imitación. Sin embargo, añade Dawkins (1976), no todos los memes serían necesariamente capaces de replicarse, sino que unos tendrían más posibilidad de sobrevivir que otros de acuerdo con su nivel de fecundidad, longevidad y fidelidad de la copia. En palabras de Davison (2012) “*memes* determine the behavior of an organism. They are either taught to an organism (...) or learned through experience”.<sup>6</sup> (p.122)

Lejos de quedarse en una mera idea o aportación, el concepto introducido por el científico fue sujeto a investigación, reflexión y reinterpretación. Blackmore (1999)

---

<sup>5</sup> un nombre que formalice la idea de una unidad de transmisión cultural, o una unidad de imitación. ‘Mimeme’ proviene de una raíz griega apropiada, pero quiero un monosílabo que suene un poco como ‘gen’ – *gene*. Espero que mis amigos clasicistas me perdonen si abrevio mimeme a meme. [traducción propia]

<sup>6</sup> los memes determinan el comportamiento de un organismo. Una de dos, o bien son enseñados a un organismo o aprendidos mediante la experiencia. [traducción propia]

especifica y ejemplifica a qué se refería Dawkins cuando hablaba de imitación de la siguiente manera:

if, for example, a friend tells you a story and you remember the gist and pass it on to someone else then that counts as imitation. You have not precisely imitated your friend's every action and word, but something (the gist of the story) has been copied from her to you and then on to someone else.<sup>7</sup> (pp. 6-7)

Entonces, con imitación no nos referimos simplemente a hacer una copia literal o exacta de una idea, sino también a una interpretación que mantiene una estructura o esencia presente en la idea original. Cuando alguien nos cuenta una historia o nos transmite una idea podemos replicarla de manera no exacta, pero manteniendo la esencia o idea fundamental que nos fue transmitida originalmente. De este modo, añade Blackmore,

Everything that is passed from person to person in this way is a meme. This includes all the words in your vocabulary, the stories you know, the skills and habits you have picked up from others and the games you like to play.<sup>8</sup> (1999, p. 7)

Así, todo lo que sabemos, nuestros hábitos, rutinas, actitudes, etc. serían memes, esto es, ideas que hemos adquirido por medio de imitación, algunas de las cuales transmitiremos a otros individuos y que estos podrían –o no– adquirir mediante este mismo proceso.

También hay que tener en cuenta que, durante la transmisión de memes, dice Blackmore (1999), existe la posibilidad de que estos se transformen –*variation*. Es entonces cuando, mediante variación, y combinación de unos memes con otros, surgen otros nuevos. En esta línea, Dennett (1995), ya decía que

---

<sup>7</sup> si, por ejemplo, una amiga te cuenta una historia y tú recuerdas la idea principal y se la cuentas a otro, eso cuenta como imitación. No has imitado la historia de tu amiga con exactitud, pero algo (la esencia de la historia) ha sido copiado y transmitido de su parte hacia ti y después a otra persona. [traducción propia]

<sup>8</sup> Todo lo que se transmite de una persona a otra por este medio es un meme. Esto incluye todas las palabras de tu vocabulario, las historias que conoces, las habilidades que has adquirido y los hábitos que has adoptado de otros, así como los juegos que te gustan. [traducción propia]

Minds (...) aren't much like photocopying machines at all. On the contrary, instead of just dutifully passing on their messages (...) brains seem to be designed to do just the opposite: to transform, invent, interpolate, censor, and generally mix up the "input" before yielding any "output." (...) *We seldom* pass on a meme unaltered.<sup>9</sup> (pp. 354-355)

En este sentido, hay un factor creativo e innovador en la mente humana que hace que sea más bien raro que las ideas pasen de un individuo a otro sin ser alteradas por los mismos. Antes de transmitir una idea o reproducir un mensaje, estos son sometidos a un proceso de transformación, a una serie de filtros que hacen que el producto final sea –de alguna manera, y aunque sea mínimamente– diferente a la idea o mensaje inicial.

Castaño Díaz (2013), tras una revisión bibliográfica de las diferentes aportaciones a la materia, hace un intento de elaborar una definición única de los conceptos de *meme* y *meme de internet* teniendo en cuenta teorías de la comunicación. Por ahora nos interesa centrarnos en la primera. Según este, cuando hablamos de memes, hablamos de unidades de transmisión cultural con estructura y contenido, y cuya vía de transmisión es la comunicación. Estos pueden transmitirse generacionalmente –*vertically*– o entre individuos de una misma generación –*horizontally*–, y su éxito y velocidad de transmisión varían de acuerdo con diversos factores, entre ellos el contexto social en el que surgen.

### **2.2.2. Memes y Memes de Internet: la evolución del concepto en entornos online**

Anteriormente hemos hecho referencia a la web 2.0, la cual surgió como una plataforma de colaboración entre usuarios de las redes. Shifman (2014) explica cómo “the meme concept is not only useful for understanding cultural trends: it epitomizes the very essence of the so-called Web 2.0 era”.<sup>10</sup> (p. 15) Sin embargo, parece conveniente hacerse una serie de

---

<sup>9</sup> La mente no funciona para nada como una fotocopiadora. Al contrario, en lugar de cuidadosamente transmitir mensajes, el cerebro parece estar diseñado para hacer más bien lo contrario: transformar, inventar, interpolar, censurar y, en general, mezclar el ‘input’ antes de emitir cualquier tipo de ‘output’. Es rara la vez en la que transmitimos un meme sin alterarlo. [traducción propia]

<sup>10</sup> el concepto de meme no solo sirve para entender las tendencias culturales: este representa la esencia fundamental de la denominada Web 2.0. [traducción propia]

preguntas: ¿qué diferencia –si la hubiere– al meme en el ámbito estrictamente académico propuesto por Dawkins y concretado por otros y al meme de internet? ¿qué consideramos meme y qué no? ¿es la definición original del concepto aplicable a lo que se entiende –o sobreentiende– por meme en entornos online?

Davison (2012) ya habla de lo que habrían sido los primeros memes de internet – aunque no se los llamase de todavía de esa manera–, los emoticonos. Este habla de cómo y para qué surgieron:

In 1982 Scott E. Fahlman proposed a solution to a problem he and other users were experiencing when communicating via the Internet. Fahlman believed that many (...) disagreements arose out of misinterpreted humor. His solution to this problem was to add a specific marker to the end of any message that was a joke. That marker was :-).<sup>11</sup> (p. 124)

Añade, además, que los emoticonos forman parte de los inicios de internet y sirven para añadir o contextualizar el significado de los mensajes. Estos serían memes en el sentido de que los usuarios de las redes pueden verlos y usarlos ellos mismos, esto es, pueden transmitirlos y transformarlos. (Davison, 2012)

Por su parte, Shifman (2014) agrega que, aunque el término no había sido ni mucho menos ignorado en el ámbito académico, este vuelve a ganar mucha relevancia cuando empieza a aparecer en las pantallas de los usuarios de Internet para referirse al intercambio de bromas, vídeos, etc. entre usuarios de la red. Sin embargo, agrega Shifman, hay algunos aspectos para tener en cuenta al hablar de memes de Internet frente al concepto originalmente propuesto por Dawkins y sucesivos. Por un lado, habla de las cualidades de longevidad, fecundidad y fidelidad propuestas inicialmente, afirmando que todas estas se ven acentuadas cuando hablamos de memes en entornos online. Los memes de Internet son más fáciles de copiar y reproducir, más fáciles de difundir y más fáciles de conservar en el tiempo. En lo

---

<sup>11</sup> En 1982 Scott E. Fahlman propuso una solución a un problema que tanto el como otros usuarios experimentaban durante la comunicación a través de Internet. Fahlman creía que muchos desacuerdos tenían origen en la malinterpretación del humor. Su solución a este problema fue añadir un marcador específico al final de cualquier broma. El marcador era :-). [traducción propia]

que a fecundidad y fidelidad se refiere, esto se debe, en parte, a lo que Davison ya decía sobre los memes de Internet:

When considering the form of any given meme, one must consider how easily the form is copied and how easily the form is changed. As I have said, Internet memes are cultural units that are the most replicable and malleable.<sup>12</sup> (2012, p. 133)

Y es que los memes de Internet son fácilmente reproducibles gracias a las oportunidades que la Web 2.0 ofrece a los usuarios. Cuanto más fácil de reproducir o copiar sea un meme, más posibilidades hay de que esto ocurra. Además, Davison (2012) añade que, en territorio online, el tiempo y el espacio desaparecen, y no son factores que ofrezcan resistencia al proceso de transmisión. Los usuarios de Internet tienen acceso a ellos –casi– indefinidamente y en cualquier momento. En este aspecto, Shifman confirma, “the corpus as a whole is very much alive on the Web: it only takes a couple of mouse clicks to see hundreds of versions of the planking or head in the freezer memes”.<sup>13</sup> (2014, p. 30)

Por otro lado, también es necesario tener en cuenta dos aspectos recurrentes del concepto originalmente planteado. Shifman (2014), tilda de problemáticas la búsqueda de una explicación del meme por medio de analogías con conceptos propios de la biología, así como la exclusión de la voluntad humana en la transmisión de memes. Como respuesta a esto, la autora ya propone dos soluciones. Primero, dejar de buscar equivalentes entre cultura y biología. En segundo lugar, considerar a las personas como agentes en el proceso de transmisión de memes. En 2013 el propio Dawkins reconoce también que

---

<sup>12</sup> Cuando juzgamos la forma de cualquier meme, uno debe tener en cuenta cuán fácil de copiar y cuán fácilmente alterable es esta. Como ya he dicho, los memes de Internet son las unidades culturales más replicables y maleables. [traducción propia]

<sup>13</sup> el corpus al completo vive en la Web: solamente son necesarios un par de clics para ver cientos de versiones de tendencias como ‘the planking’ o ‘freezer memes’. [traducción propia]

the very idea of the meme itself has mutated and evolved in a new direction. An internet meme is a hijacking of the original idea. Instead of mutating by random chance before spreading by form of Darwinian selection, Internet memes are altered deliberately by human creativity. In the hijack version, mutations are designed, not random, with the full knowledge of the person doing the mutating. In some cases, this can take the form of genuinely creative art...<sup>14</sup> (Saatchi & Saatchi New Creators Showcase, 2013, 4:09)

La forma de entender los memes ha sufrido cambios drásticos desde su nacimiento en 1976. Entra en juego, en el ámbito online, la creatividad de los usuarios a la hora de replicar y reproducir contenido.

Por su parte, Wiggins (2019) sugiere también que el concepto de meme basado en la imitación no consigue capturar del todo la esencia de lo que serían los memes de Internet, sino que podríamos encontrar una mejor base etimológica en el término *entimema*. Un entimema es una conclusión o argumento cuya proposición –o proposiciones– ha sido omitida por el emisor de un mensaje asumiendo que el receptor de este será capaz de inferirlas. (Finnegan, 2001, citado en Wiggins, 2019) En la actualidad, estos necesitan ser sometidos a juicio para ser entendidos en su totalidad, necesitan de un punto de encuentro entre un emisor y un receptor –o varios– dentro del contexto cultural en el que viven. (Smith, 2007, citado en Wiggins, 2019) En este sentido, a menudo cuando nos encontramos con un meme de Internet, necesitamos hacer uso de nuestros conocimientos previos sobre la cultura y el contexto social para entender plenamente el mensaje o idea que su creador quería transmitir.

Entonces, ¿qué es exactamente un meme de Internet? Han sido varias las aportaciones intentando responder esta pregunta. Entre ellas tenemos, por una parte, la propuesta de Castaño Díaz (2013):

---

<sup>14</sup> la propia idea del meme en sí ha mutado y evolucionado en una nueva dirección. Un meme de internet es una apropiación de la idea original. En lugar de mutar aleatoriamente antes de propagarse por medio de lo que conocemos como selección natural, los memes de Internet son deliberadamente alterados por la creatividad humana. En esta nueva versión, las mutaciones no son aleatorias, sino que están diseñadas por una persona que, plenamente consciente de ello, realiza la acción de mutar. En algunos casos, esto puede tomar la forma de creaciones artísticas que son genuinamente creativas... [traducción propia]

An internet meme is a unit of information (idea, concept or belief), which replicates by passing on via Internet (e-mail, chat, forum, social networks, etc.) in the shape of a hyper-link, video, image, or phrase. It can be passed on as an exact copy or can change and evolve. The mutation on the replication can be by meaning, keeping the structure of the meme or vice versa.<sup>15</sup> (p. 97)

Por otra parte, para Shifman un meme es “a group of digital items sharing common characteristics of content, form, and/or stance, which (...) were created with awareness of each other, and (...) were circulated, imitated, and/or transformed via the Internet by many users”<sup>16</sup>. (2014, p. 41) En términos de Wiggins,

The *internet meme* is (...) a remixed, iterated message that can be rapidly diffused by members of participatory digital culture for the purpose of satire, parody, critique, or other discursive activity. Its function is to posit an argument, visually, in order to commence, extend, counter, or influence a discourse.<sup>17</sup> (2019, p. 11)

Con esto, podemos decir que un meme de internet es una pieza de contenido multimedia (vídeos, imágenes, gifs...) creada, transformada y compartida por usuarios de las redes sociales cuya función es transmitir una idea o mensaje encubierto por un humor superficial y que requiere de un cierto grado de conocimiento del contexto cultural, social y digital actual para ser entendido.

No podemos negar que las redes sociales han adquirido mucha importancia en los últimos años y que cada una de las nuevas generaciones –aun más que la anterior– crece

---

<sup>15</sup> Un meme de internet es una unidad de información (idea, concepto o creencia), que se reproduce por medio de su transmisión por Internet (e-mail, chat, foro, redes sociales, etc.) en forma de hipervínculo, vídeo, imagen o frase. Este puede ser compartido como una copia exacta o puede cambiar y evolucionar. La mutación de la réplica puede ser de significado, manteniendo la estructura del meme o viceversa. [traducción propia]

<sup>16</sup> un grupo de elementos digitales que comparten características comunes ya sea de contenido, forma y/o actitud, y que fueron creados a conciencia y que fueron transmitidos, imitados y/o transformados a través de Internet por muchos usuarios. [traducción propia]

<sup>17</sup> El *meme de internet* es un mensaje repetido y alterado que puede ser difundido rápidamente por los miembros de la cultura participativa digital a fin de crear una sátira, una parodia, una crítica u otra actividad discursiva. Su función es exponer un argumento de manera visual para comenzar, extender, rebatir o influenciar un discurso. [traducción propia]

dentro y rodeado de ellas para convertirse en nativos digitales. Vizcaíno-Laorga, Catalina-García y López de Ayala-López afirman que “las redes sociales están marcando nuevas formas de consumo de los medios entre los jóvenes, ya sea desde el punto de vista noticioso, como fuente de información general, como vía de relación interpersonal o como alternativa de participación ciudadana”. (2019, p. 555) Los adolescentes pasan una gran cantidad de tiempo en redes y estas se convierten en uno de los principales canales de adquisición de la información. Entonces, teniendo en cuenta que, por un lado, como dice Davison (2012), la *Web no restringida* –o Web 2.0, según hemos venido llamándola– es el hábitat natural de los memes y, por otro, como dice Shifman (2014), que las nuevas tecnologías son capaces de estimular la participación de los jóvenes en materias de las que venían absteniéndose, nos disponemos, finalmente, a estudiar las implicaciones y aplicaciones didácticas que podría tener el meme de Internet.

### **2.3. Memes de internet y educación: Antecedentes, implicaciones y aplicaciones**

Una vez nos tenemos una idea de lo que son los memes de Internet –de ahora en adelante nos referiremos a ellos como memes–, podemos pasar a considerar su potencial en las aulas del siglo XXI.

Para empezar, Bell (2013) propone que el estar al día con las novedades de la cultura popular y digital que forma gran parte de las vidas de los adolescentes podría resultar una gran herramienta para ganarse la simpatía de estos. No solo esto, sino que como afirma Vera Campillay,

el meme es una herramienta potente para la enseñanza, ignorarlo, significa entrar en directo conflicto con las realidades digitales del estudiante, quien, por cierto, lo utiliza todos los días, perdiendo así una posibilidad real de entablar conexiones de aprendizaje significativas y de manera eficaz. (2019, p. 51)

Considerar el meme en prácticas educativas resulta beneficioso en la creación de contenidos reales y para la consecución de un aprendizaje más significativo. Además, puede resultar beneficioso familiarizarse con las redes sociales, ya que estas son el principal medio para

compartir este tipo de contenido multimedia y su aprovechamiento puede constituir una “forma de retroalimentar los intereses particulares de los alumnos relacionándolos con las de los educadores”. (Gutiérrez Pérez y Vélez Herrera, 2019, p. 81) En esta línea, Rey Somoza y Marmolejo Cueva (2019) también recalcan el poder motivador que este puede tener al tratarse de un elemento que forma parte del día a día de los estudiantes y por estar ligado a entornos digitales y al uso de aparatos electrónicos, los cuales pueden resultarles interesantes para opinar sobre temas muy variados.

Por su parte, Medina (2018), los memes pueden ser llevados al aula debido a su naturaleza discursiva. Estos se pueden someter a estudio –de los elementos paratextuales que componen cada pieza, por ejemplo– previo a la elaboración de creaciones originales por parte del alumnado. De esta manera, analizar los memes más allá de la capa superficial humorística y someterlos a reflexión puede resultar interesante para entrenar el pensamiento crítico, ya que

a veces, el humor disfraza un discurso que busca influenciar a los usuarios y se reproduce en conjunto con aquello que se busca replicar. En otras ocasiones, para notar el subtexto se deben considerar más factores que no forman parte de la imeme, por ejemplo, quién es el usuario que distribuye o con el que se origina, también puede influir la descripción que le acompaña. (Gutiérrez Pérez y Vélez Herrera, 2019, p. 82)

Es importante también tener en cuenta que el currículo en España establece que “las habilidades cognitivas, siendo imprescindibles, no son suficientes; es necesario adquirir desde edades tempranas competencias transversales, como el pensamiento crítico (...) la creatividad o la capacidad de comunicar”. (LOMCE 08/2013, de 9 de diciembre) Además, al utilizar memes en el aula estaríamos trabajando la competencia digital, la cual consiste en “el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad”. (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero) Y es que cuando trabajamos con memes, estamos contribuyendo a dos tipos de

alfabetización –*literacy* y *Literacy*.<sup>18</sup> La primera relacionada con el tratamiento del contenido en el sentido más literal, es decir, verlo, leerlo, editarlo con photoshop... La segunda está relacionada con la creación de significado sociocultural y de la identidad propia. (Lankshear and Knobel, 2006)

Por otra parte, podemos estar tratando información sobre una gran variedad temática –cuestiones de género, historia, cultura, etc.– mediante una nueva forma de comunicar muy popular entre la juventud. (Vera Campillay, 2019) Además, como mencionan Gutiérrez Pérez y Vélez Herrera (2019), en muchas ocasiones

surgen modas en Internet que se sustentan en el ridículo de alguna celebridad o en la notoriedad involuntaria de algún individuo. Las historias de estas imemes pueden servir, sin embargo, para generar consciencia sobre la forma en que el *ciberbullying*, y por extensión el *bullying*, llega a afectar la vida de quienes lo padecen, así como ayudar a construir o fortalecer la empatía. (p. 82)

El uso del meme de internet trasciende cualquier tipo de barrera y, además de las aplicaciones específicas que se le podrían encontrar para cada una de las diferentes áreas, podría ser una herramienta para trabajar la transversalidad y la interdisciplinariedad. Camas, Valero y Vendrell subscriben esta postura, afirmando que “su uso con fines pedagógicos se convierte en toda una oportunidad para el análisis crítico de los valores que transmiten cada uno de los memes que circulan por la red” (2018, p. 124) y que se trata de

un elemento transmedia que posibilita que los más jóvenes participen crítica y activamente en la sociedad de la era de la información, haciendo uso de sus derechos deliberativos y participativos, y transmitiendo y recreando, además, cultura en el continuo entre el espacio analógico y virtual. (2018, p.127)

Finalmente, tenemos, por un lado, la postura de Gómez García (2019), según la cual los memes en educación pueden resultar beneficiosos para trabajar muchos aspectos, tales como la comunicación, la creatividad y el ser crítico, la empatía, etc., debido en parte a su carácter lúdico y –como ya se ha mencionado anteriormente– a que llevan un componente de

---

<sup>18</sup> alfabetización y Alfabetización.

realidad a las aulas. Por otro lado, Arango Pinto (2015) explica que durante el proceso creativo y de compartición de estos se manifiestan diversas habilidades tanto cognitivas como digitales, así como conocimientos y actitudes, todas ellas ejemplificadas en una tabla (ver Tabla 1).

Tabla 1

*Habilidades, conocimientos y actitudes en la construcción y difusión de memes.*

Habilidades digitales	Habilidades cognitivas	Conocimientos	Actitudes
Búsqueda y selección de información	Observación	De la realidad específica (contexto)	Crítica social
Edición	Análisis	Noticiosos	Curiosidad
Difusión en la red	Síntesis	Ortográficos	Creatividad
			Respeto

Fuente: Arango Pinto, L.G. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. *Comunicação Midia e Consumo*, 12 (33), pp. 110-132.

Antes de continuar, consideramos necesario hacer una breve consideración sobre el papel del profesor o profesora que trabaje con memes. Como comenta Pérez Salazar (2019) más que nunca se debe dar importancia a su rol como guía del proceso de aprendizaje, ya que “los valores y conocimientos dependerán no de los signos digitales en sí mismos, sino del enfoque que se haga de ellos en el proceso de aprendizaje”. (p.125) Es necesario que los docentes cumplan su función y elijan el contenido adecuado y sepan cómo utilizarlo dentro

de sus clases para que el aprendizaje sea efectivo y los estudiantes adquieran las competencias y habilidades mencionadas con anterioridad.

### **2.3.1. El meme en el aula: su aplicación en distintas disciplinas**

Habiendo visto alguna de las implicaciones didácticas que conlleva el uso del meme en el aula, podemos pasar a ver cómo algunos docentes las han llevado a la práctica en algunas áreas de conocimiento. Nos disponemos a comentar brevemente en este apartado cuál ha sido su aplicación en áreas como las de matemáticas y arte antes de analizar su utilidad en el aula de lengua extranjera.

Por una parte, Balda Alvarez (2019), en un intento por poner a prueba los conocimientos de sus alumnos en la materia de matemáticas y en relación con competencias transversales tales como la creatividad, utiliza el meme y las caricaturas, consiguiendo que estos se motiven y realicen razonamientos y reflexiones matemáticas exitosamente. Esta sugiere la elaboración de caricaturas originales con un toque humor en las que los estudiantes reflejen conceptos matemáticos trabajados en clase para su posterior divulgación en redes. La respuesta del alumnado ante esto es muy positiva y, además, consigue hacer un seguimiento de los conocimientos que estos van adquiriendo gradualmente.

Otro ejemplo en el ámbito de las matemáticas es el de Becerril Morales, Díaz Silva, Guadarrama Herrera y Mendoza Guadarrama (2019), quienes proponen el uso de memes matemáticos compartidos a través de comunidades de estudiantes creadas en redes sociales para reforzar conceptos y fomentar la motivación entre el alumnado, obteniendo, en general, una respuesta muy positiva. Estos concluyen que las TIC ofrecen innumerables posibilidades no solo para el área de las matemáticas, para todas las disciplinas, y que llevarlas a las aulas implica aprovechar la gran cantidad de tiempo que los jóvenes pasan en plataformas online.

Por otra parte, en el ámbito de las artes y el diseño, tenemos a Rey Somoza (2019), quien, en su intento de llevar el meme a su clase, presenta una actividad de reinterpretación de obras artísticas de acuerdo con contextos socioculturales contemporáneos. Su propuesta de hacer un remix de *la Gioconda* busca ser “una actividad de proceso y resolución creativa

que permita la identificación del estudiante con los referentes más reconocidos de la historia del arte” (p. 186) Esta consigue una respuesta positiva de sus alumnos y alumnas, consiguiendo que esta actividad se convierta en un ejercicio de creatividad y pensamiento político y cultural en algunos casos. Concluye, últimamente, que la tarea conlleva un aprendizaje que relaciona la historia del arte con la contemporaneidad de las redes y las tecnologías; un punto de encuentro entre el pasado y la actualidad; entre aprendizaje y ocio. (Rey Somoza, 2019)

En este mismo ámbito, Arlington (2018) propone trabajar temas relacionados con la injusticia social mediante memes y fotografías. Una actividad en la que los alumnos expresan su individualidad, sus deseos y miedos más íntimos, trabajando su creatividad partiendo de la inspiración que conlleva el análisis del trabajo artístico ajeno.

Estos son solo algunos ejemplos de las innumerables posibilidades que otorga el uso del meme y el trabajo con contenidos multimedia en el aula. Nos centraremos ahora en su uso en el aula de lengua extranjera y, más específicamente, el aula de inglés.

### **2.3.2. El meme como recurso en el aula inglés**

En lo relativo a la enseñanza del inglés, el meme también puede resultar una herramienta atractiva y de mucha utilidad debido a su función comunicativa y a que pueden llegar a proporcionar un aprendizaje basado en lenguaje real y contextualizado –el de las redes.

Como dice de los Santos (2012), el inglés se habla y se enseña como segunda lengua en prácticamente todo el mundo y, no solo se habla dentro de las aulas, sino que

since the great majority of English learners worldwide have Internet access (...) the students are interacting with the live, fresh language on the internet. They are not simply learners of the English language anymore, they are users of it, they are the ones keeping it alive.<sup>19</sup> (p. 68)

---

<sup>19</sup> debido a que la gran mayoría de los estudiantes de inglés alrededor del mundo tienen acceso a Internet, los estudiantes interactúan con el lenguaje fresco y actual de las redes. Estos ya no son simplemente estudiantes de lengua inglesa, sino que son usuarios de ella, son los que la mantienen viva. [traducción propia]

La lengua inglesa es fácilmente accesible a través de las redes. Los estudiantes de inglés, que a su vez son usuarios de la red, se encuentran expuestos a contenido real y contextualizado en su vida diaria. Este lenguaje de Internet, añade de los Santos (2012), puede ser usado para enseñar una gran variedad de aspectos del lenguaje, además de que, si analizamos esta variedad online del inglés y la sometemos a estudio en el aula, podemos ayudar a los jóvenes en sus procesos de socialización y adaptación a estas comunidades digitales.

Por su parte, Harshavardhan, Wilson D, Kumar (2019) consideran que el humor y el discurso cultural de los memes suponen una gran ayuda a la hora de aprender lenguas. De este modo, “in learning a language, one learns the culture of that language. The sharing of internet memes is considered as a sharing of the culture that is infused in those memes”<sup>20</sup> (Harshavardhan, Wilson D, Kumar, 2019, p. 45) Aprender una lengua conlleva algo más que aprender estructuras, se trata de un proceso de comprensión y adquisición de cultura, de la cual los memes están cargados. Añaden, además, que al incluir texto, pueden ser también una alternativa viable al uso de imágenes y pueden utilizarse para estudiar pragmática y análisis del discurso además de otros aspectos lingüísticos que ya se han venido trabajando tradicionalmente.

Entre algunas de las ideas para el uso de los memes en el aula, encontramos la propuesta de Hockly (2013), quien sugiere por un lado la invitación a los alumnos a comentar *remixed images*<sup>21</sup>, y a crear las suyas propias. Estos proporcionan una atractiva invitación a la interacción social y al desarrollo de la creatividad, una invitación a trabajar e interactuar en contextos más reales y motivadores, además de contribuir al pensamiento crítico y a la alfabetización digital. Además de invitar a los estudiantes a participar, añade Boa Sorte (2019), las actividades basadas en el meme y el remix puede ayudar a entender y cuestionar ideologías dominantes, siendo una invitación a expresarse, ya sea por medio de sus propios remixes o de manera oral o escrita.

---

<sup>20</sup> cuando uno aprende una lengua, uno aprende la cultura de esta. Compartir memes de internet se considera un equivalente a compartir la cultura que estos albergan. [traducción propia]

<sup>21</sup> *imágenes remezcladas.*

En la práctica, Woznick (2013) y Purnama (2017) confirman el efecto motivador y relajador que tiene utilizar este tipo de recursos con los jóvenes, ayudándoles también a entender mejor los conceptos y temas tratados en clase.

Como vemos, son muchas las posibilidades que ofrecen las tecnologías –y más concretamente el meme– en ámbitos educativos. Teniendo todo esto en cuenta, nos disponemos a elaborar una propuesta didáctica para la asignatura de inglés basada en la temática hasta ahora abordada, pero no sin antes contextualizar las características del centro y el aula para la que esta estaría pensada, así como el tratamiento de la cuestión dentro de esta.

### **3. CONTEXTUALIZACIÓN**

Para la elaboración de nuestra propuesta, hemos contado con la participación de un centro de educación secundaria y bachillerato situado en la localidad de Almería, en la periferia. Este cuenta con alrededor de 570 alumnos y alumnas distribuidos entre cuatro cursos de ESO – cada uno de los cuales dividido en cuatro líneas–, dos cursos de bachillerato –Ciencias Sociales y Humanidades por un lado y, por otro, Científico-Tecnológico– y, por último, dos aulas de Educación Especial. Debido a la localización del centro, el nivel sociocultural y económico del cuerpo estudiantil es más bien medio-alto, proviniendo de barrios y colegios reconocidos de la capital.

En cuanto al personal docente, son 50 los profesionales de la enseñanza que forman parte de la plantilla, cinco de los cuales forman el Departamento de Inglés y trabajan en grupo para la consecución de los objetivos generales y específicos de la ESO. Además, dado el estatus de institución bilingüe, esta cuenta con un auxiliar de conversación.

Cabe mencionar, por último, que se trata de un centro adscrito a diversos planes y proyectos promovidos por la Junta de Andalucía, tales como el II Plan Estratégico de Igualdad de Género en Educación 2016-2021, el Plan de Fomento de Plurilingüismo, el Plan de Escuela TIC 2.0, el Programa de Acompañamiento Escolar y el Plan de Biblioteca Escolar entre otros.

Nuestra propuesta va a estar diseñada para una clase de 1º de Bachillerato de Ciencias Sociales y Humanidades que consta de 37 alumnos, 17 chicos y 20 chicas de entre 16 y 18 años. En general, nos encontramos con un nivel de inglés medio-bajo, y con una motivación y concentración más bien escasas.

En lo que al aula en la que se imparten las clases se refiere, esta cuenta con dos pizarras, una digital y la otra de tiza, así como un ordenador para compartir y trabajar contenidos con el alumnado. Además, el centro cuenta con aulas de informática, con aproximadamente 15 ordenadores disponibles para el desarrollo de actividades educativas.

#### **4. ANÁLISIS DE LA CUESTIÓN**

La alfabetización digital –como ya hemos hecho patente con anterioridad– implica algo más que la mera utilización de las tecnologías. Es evidente que saber como funcionan las tecnologías en el nivel más básico y técnico es fundamental. Sin embargo, la combinación de comandos y clics que nos lleva a abrir una página de internet o una aplicación no es suficiente para desenvolverse correcta y fluidamente en estos entornos digitales y tecnológicos. El correcto tratamiento de la información, el ser críticos y creativos a la hora de participar en la cultura online son habilidades igualmente necesarias en la formación de los alumnos y las alumnas.

Durante nuestra participación en las actividades y clases en el centro, hemos podido observar que las tecnologías sí se utilizan y forman parte del día a día dentro de las aulas. No obstante, educar en competencia digital va más allá de encender el proyector y compartir por medio de una pantalla lo que antes se hacía por medio de libros de texto y fichas. Es imposible ignorar que cada vez más avances tecnológicos se llevan a las aulas, pero no necesariamente se utilizan a su máximo potencial. Si bien hemos podido observar que durante las clases se usaban pizarras digitales y proyectores, seguimos sin poder apreciar una ruptura con las mismas actividades y estrategias que se vienen llevando a cabo tradicionalmente en la enseñanza de idiomas.

Teniendo esto en cuenta y siendo consecuentes con lo observado y la temática de este trabajo, consideramos oportuno el uso de las TIC y los memes de internet en el aula de manera crítica y creativa, ayudando a los alumnos y alumnas a ser más conscientes sobre el consumo de información en internet con actividades que se acerquen a la realidad en la que viven.

## **5. PROPUESTA DE MEJORA**

### **5.1. OBJETIVOS**

Habiendo aclarado la esencia del concepto de meme de internet y sus posibles aplicaciones educativas y teniendo en cuenta la realidad del uso de la tecnología en las aulas de ESO y Bachillerato tal y como hemos tenido la posibilidad de observar, es nuestra intención proceder al desarrollo de una propuesta didáctica cuyos principales objetivos de aprendizaje sean:

- Analizar e inferir el significado o idea principal de un meme de internet atendiendo a sus diferentes componentes y el bagaje sociocultural y político de estos y adoptando una posición crítica sobre los mismos.
- Entender los posibles riesgos de internet, las redes sociales y los memes de internet y reflexionar sobre la propia práctica online.
- Comprender lenguaje informático específico y ser capaz de seguir instrucciones para el manejo de aplicaciones de edición de contenido multimedia.
- Entender las tendencias de internet y ser capaz de alterar creativamente diferentes plantillas y macros para ser ciudadanos activos y partícipes de sociedad a través de la cultura de las redes.

Para la consecución de estos objetivos, hemos considerado pertinente el dividir nuestra propuesta en dos partes. Por un lado, tenemos tres sesiones orientadas a la introducción del concepto en el aula, ayudando a los estudiantes a comprender mejor aquello a lo que están expuestos constantemente en su vida diaria, pero que muy posiblemente no se han parado a cuestionar o reflexionar. Por otra parte, hemos desarrollado dos ejemplos de actividades que, una vez introducido el meme a los alumnos, podrían adaptarse y usarse como

recurso recurrente. Cabe mencionar que, aunque en nuestro caso las actividades están orientadas al aula de Inglés, estamos ante un recurso muy versátil que puede usarse para trabajar diferentes áreas de conocimiento académico –como Historia o Lengua Castellana y Literatura–, así como la interdisciplinariedad y, como veremos más adelante, temáticas transversales.

## 5.2. COMPETENCIAS

De acuerdo con la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, son siete las competencias que los estudiantes deben haber adquirido al acabar su formación académica para convertirse en ciudadanos completamente desarrollados personal, social y profesionalmente. Con nuestra propuesta, vamos a contribuir al trabajo de las siguientes:

- **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL):** las actividades propuestas incitan a la participación en clase y, en ocasiones, requieren de trabajo en grupo. Los alumnos estarán practicando sus destrezas lingüísticas y adquiriendo nuevos conocimientos en lengua inglesa. Aunque la práctica y adquisición de contenidos gramaticales no se trabaje directamente, el nivel de las actividades está ajustado para que estos tengan que hacer uso de conocimientos previos.
- **Competencia Digital (CD):** el uso de las TIC y la adquisición de conocimientos nuevos relacionados con el uso de estas contribuirán en gran medida al desarrollo de la alfabetización digital del alumnado. Para la correcta compleción de las tareas, pues, será necesario poner en práctica conocimientos informáticos, así como hacer uso del juicio crítico con respecto a la información y los contenidos multimedia tratados.
- **Competencia de Aprender a Aprender (CAA):** los estudiantes deberán adquirir y comprender ciertos conocimientos de forma autónoma, los cuales se les facilitarán por medio de actividades que impliquen búsqueda de información en internet e investigación para completar las tareas exitosamente.
- **Competencias Sociales y Cívicas (CSC):** el trabajo colaborativo será requisito en muchas de las tareas que deberán llevar a cabo los estudiantes. Discusión de clase, por parejas o en grupo, así como debates en los que los alumnos y las alumnas puedan

compartir ideas y enriquecerse mutuamente siempre respetándose a si mismos, a sus compañeros y las opiniones ajenas.

- **Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEP):** las actividades propuestas requieren del correcto ejercicio y desarrollo del pensamiento creativo, debiendo producir sus propias piezas de contenido multimedia basándose en ejemplos y tendencias de internet reales.
- **Conciencia y Expresiones culturales (CEC):** durante el transcurso de estas sesiones se educará a los alumnos en esta nueva forma de transmitir cultura e interactuar en la sociedad y se les invitará a participar de ella.

### 5.3. METODOLOGÍA

Durante el diseño de las actividades y las sesiones, hemos considerado que el método comunicativo o CLT –*Communicative Language Teaching*– sería el más adecuado. De acuerdo con Xiaoqing (1997), la base teórica de esta metodología está construida desde la idea de que la meta principal de la enseñanza de idiomas es desarrollar la competencia comunicativa. Según Shastri (2009), el CLT consiste en proponer tareas bien contextualizadas teniendo en cuenta las necesidades del alumnado para que estos aprendan resolviendo problemas o entrando en discusiones en parejas o en grupos, todo esto únicamente en la lengua meta. Además, añade Shastri, el profesor deberá actuar como guía. De este modo, nuestra propuesta ha sido creada de manera que los estudiantes aprendan y estén expuestos a un lenguaje real y contextualizado, el lenguaje de las redes. La interacción oral es clave para el desarrollo y la consecución de los objetivos propuestos en las tareas.

El crecimiento de las tecnologías como parte fundamental de la vida de los alumnos y como forma de interacción social hace que estas se conviertan en fuentes de lenguaje real y contextualizado y, por ende, una mina de recursos para las aulas de secundaria. Dicho esto, nuestra propuesta didáctica consta de las siguientes tareas:

- **Discusión en parejas, en grupo o de clase.** Los estudiantes deberán compartir ideas y opiniones sobre temáticas variadas, haciéndolo respetuosamente y en

inglés, enriqueciéndose mutuamente para así conseguir avanzar y conseguir realizar otras actividades.

- **Vídeos.** Algunas tareas consistirán en visionado de tutoriales en YouTube para la adquisición de conocimientos y habilidades necesarias tanto para el desarrollo de la tarea como para entender y conseguir entablar relaciones sociales a través de internet.
- **Uso de las TIC e investigación.** Para aprender a moverse por internet, e investigar conceptos o ideas que los alumnos no tengan claras, podrán hacer uso de ordenadores para ayudarse a la hora de completar algunas tareas.
- **Lectura de textos adaptados de fuentes reales.** Se dará la oportunidad de trabajar textos reales de manera extensiva, con el fin de comentar las ideas más generales y reflexionar sobre ellas en grupo.
- **Comentario crítico de imágenes.** Tareas grupales de extracción de las ideas principales de memes, y reflexión sobre ellas.
- **Opinion Essay (Writing).** Los memes ofrecen oportunidades de interacción y relaciones humanas en internet. Por lo tanto, proponemos su uso como base para una tarea en la que los estudiantes escriban un comentario crítico sobre una de las alternativas propuestas.
- **Creación de memes.** Investigarán y crearán su propio contenido de manera única y creativa.

Todas las actividades han sido creadas teniendo en cuenta las bases del CLT para ofrecer a los alumnos y las alumnas oportunidades para interactuar en la lengua inglesa. Además, la inclusión de la tecnología ofrece un componente motivador e innovador, el cual ayuda a contextualizar el lenguaje y educar en materia de redes e internet.

#### 5.4. SECUENCIA DIDÁCTICA

SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN AL MEME (50')	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducir el concepto del meme</li> <li>- Entender el concepto y discutir la temática que cada meme trata.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario relacionado con internet.</li> <li>- Vocabulario relacionado con los memes.</li> <li>- Discusión sobre los memes de internet.</li> </ul>
<b>Competencias</b>	CLC, CEC, CD, CSC.
<b>Metodología</b>	Enfoque comunicativo.
<b>Actividades</b>	<p><b>Actividad 1</b> (15')</p> <p>Introducción a la sesión. El/la profesor/a abrirá la sesión con una serie de preguntas para hacerse una idea de los conocimientos previos sobre la temática.</p>
	<p><b>Actividad 2</b> (20')</p> <p>Vídeo: Why are we so obsessed with memes? Los/las estudiantes verán el vídeo sobre los memes hasta dos veces si fuera necesario. Tras ello, se procederá a comentar en clase qué saben acerca de los memes, para qué los usan y qué son en realidad.</p>
	<p><b>Actividad 3</b> (15')</p> <p>Los/las estudiantes se dividirán en grupos de seis alumnos aproximadamente y deberán comentar un meme que el/la profesor/a enseñe en la pizarra digital, discutir qué creen que significa, si les hace o no gracia, etc.</p>
<b>Recursos</b> <b>(Anexo I)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NumfJcmKiZU">https://www.youtube.com/watch?v=NumfJcmKiZU</a></li> <li>- Pizarra digital/proyector, ordenadores.</li> </ul>

<b>SESIÓN 2: CREAR, COMPARTIR Y ENTENDER LOS MEMES. (50')</b>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a editar imágenes para crear memes estáticos.</li> <li>- Conocer el contexto de memes específicos y entenderlos.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lenguaje informático.</li> <li>- Edición de contenido multimedia.</li> <li>- Elementos informáticos y su bagaje sociocultural o humorístico.</li> </ul>
<b>Competencias</b>	CLC, CEC, CD, CAA, SIEP.
<b>Metodología</b>	Enfoque comunicativo.
<b>Actividades</b>	<p><b>Actividad 1</b> (10')</p> <p>Los/las estudiantes recibirán una pequeña introducción al lenguaje técnico informático.</p> <p>Los/las estudiantes verán el vídeo “imgflip Tutorial” en la pizarra digital, en el que se les explicará como utilizar la aplicación. Los/las estudiantes seguirán la explicación y el/la profesor/a resolverá dudas.</p>
	<p><b>Actividad 2</b> (25')</p> <p>Breve introducción: <a href="http://knowyourmeme.com">knowyourmeme.com</a></p> <p>En grupos, ir a la página web <i>knowyourmeme</i> y buscar el significado de diferentes plantillas de meme, discutir las con los compañeros y elegir una.</p> <p>Crear un meme a partir de la plantilla escogida.</p>
	<p><b>Actividad 3</b> (15')</p> <p>Cada grupo enseñará y explicará muy brevemente el meme que han creado.</p>
<b>Recursos</b> <b>(Anexo II)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Gt-d61BbHpE">https://www.youtube.com/watch?v=Gt-d61BbHpE</a></li> <li>- Pizarra digital/proyector, ordenadores.</li> </ul>

<b>SESIÓN 3: ¿SON LOS MEMES SEGUROS? (50')</b>							
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre los posibles riesgos de internet y compartir memes.</li> <li>- Identificar, comprender e interpretar correctamente textos cuya temática este relacionada con internet y los memes.</li> </ul>						
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión de contenidos previos.</li> <li>- Comunicación de ideas y reflexiones sobre las prácticas en internet en la lengua inglesa.</li> </ul>						
<b>Competencias</b>	CLC, CEC, CD, CAA.						
<b>Metodología</b>	Enfoque comunicativo.						
<b>Actividades</b>	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Actividad 1</b> <b>(20')</b></td> <td> Revisión de contenidos vistos en las sesiones previas.  Preguntas breves sobre la temática de la sesión: peligros de internet.  Lluvia de ideas: guiados por el/la profesor/a, los/las alumnos/as llevarán a cabo una lluvia de ideas en la que reflexionen sobre los memes y comenten qué riesgos podrían acarrear las redes y publicar memes en internet. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Actividad 2</b> <b>(20')</b></td> <td> Lectura del texto y reflexión en grupo.  El/la docente enseñará además ejemplos y casos reales para comentar en clase. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Actividad 3</b> <b>(10')</b></td> <td> Se invitará a los/las alumnos/as a compartir sus reflexiones finales sobre la utilización y creación de memes de internet. </td> </tr> </table>	<b>Actividad 1</b> <b>(20')</b>	Revisión de contenidos vistos en las sesiones previas. Preguntas breves sobre la temática de la sesión: peligros de internet. Lluvia de ideas: guiados por el/la profesor/a, los/las alumnos/as llevarán a cabo una lluvia de ideas en la que reflexionen sobre los memes y comenten qué riesgos podrían acarrear las redes y publicar memes en internet.	<b>Actividad 2</b> <b>(20')</b>	Lectura del texto y reflexión en grupo. El/la docente enseñará además ejemplos y casos reales para comentar en clase.	<b>Actividad 3</b> <b>(10')</b>	Se invitará a los/las alumnos/as a compartir sus reflexiones finales sobre la utilización y creación de memes de internet.
	<b>Actividad 1</b> <b>(20')</b>	Revisión de contenidos vistos en las sesiones previas. Preguntas breves sobre la temática de la sesión: peligros de internet. Lluvia de ideas: guiados por el/la profesor/a, los/las alumnos/as llevarán a cabo una lluvia de ideas en la que reflexionen sobre los memes y comenten qué riesgos podrían acarrear las redes y publicar memes en internet.					
	<b>Actividad 2</b> <b>(20')</b>	Lectura del texto y reflexión en grupo. El/la docente enseñará además ejemplos y casos reales para comentar en clase.					
<b>Actividad 3</b> <b>(10')</b>	Se invitará a los/las alumnos/as a compartir sus reflexiones finales sobre la utilización y creación de memes de internet.						
<b>Recursos</b> <b>(Anexo III)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntas sobre los riesgos de los memes.</li> <li>- Texto sobre memes y peligros de estos.</li> <li>- Situaciones reales sobre memes.</li> <li>- Pizarra digital/proyector.</li> </ul>						

<b>EJEMPLO - ACTIVIDAD 1: OPINION ESSAY (50')</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deconstruir y comprender la esencia y el contenido sociocultural de un meme.</li> <li>- Dar una opinión razonada sobre la temática de un meme.</li> </ul>	
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Temáticas transversales: igualdad de género, derechos LGTBI+...</li> <li>- Fórmulas de expresión de ideas y opiniones propias.</li> </ul>	
<b>Competencias</b>	CLC, CEC, CD, CAA, SIEP.	
<b>Metodología</b>	Enfoque comunicativo.	
<b>Actividades</b>	<b>Preparación</b>  (7')	<p>Presentación de una serie de memes a los/las alumnos/as que tratan temáticas de género o derechos LGTBI+.</p> <p>Comentar las imágenes, invitando a los alumnos a opinar sobre ellas. El/la profesor/a les recordará y mostrará en la pizarra digital expresiones de opinión y argumentos.</p>
	<b>Tarea</b>  (40')	<p><b>Writing (Opinion Essay):</b> los/las alumnos/as elegirán una de las temáticas tratadas en los memes como premisa inicial de un ensayo de opinión, argumentando la posición escogida.</p> <p>Tendrán acceso a internet para investigar y ayudarse a razonar su opinión.</p>
	<b>Consolidación</b>  (3')	Los/as alumnos/as compartirán unas reflexiones finales de la temática tratada en parejas.
<b>Recursos</b>  (Anexo IV)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra digital/proyector, ordenador.</li> <li>- Memes/imágenes.</li> </ul>	

<b>EJEMPLO - ACTIVIDAD 2: CREACIÓN DE UN MEME PROPIO Y EXPOSICIÓN</b>			
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser capaz de basarse en ejemplos y tendencias para crear contenido propio que transmita una idea de manera clara.</li> <li>- Exponer ideas propias a terceras personas de manera que estos/as puedan entenderlas independientemente de si conocen o no la temática.</li> </ul>		
<b>Competencias</b>	CLC, CEC, CD, CAA, SIEP.		
<b>Metodología</b>	Enfoque comunicativo.		
<b>Actividades (2 SESIONES)</b>	<b>SESIÓN 1</b>	<b>Preparación (15')</b>	Se les enseñará a los/as alumnos/as una serie de memes de internet cuya característica principal sea el humor.
		<b>Tarea (35')</b>	Se les facilitará a los/las estudiantes fuentes para investigar más sobre las diferentes plantillas para que ellos/as mismos puedan entenderlas y usarlas para la elaboración de contenido propio.  Tras investigar, a partir de la plantilla deberán crear al menos un meme con una idea clara detrás, y se le enviará a el/la profesor/a.
	<b>SESIÓN 2</b>	<b>Presentación (50')</b>	El/la profesor/a compartirá en clase algunas de las mejores creaciones de los/las alumnos de manera anónima. Estos/as podrán comentar sobre ellos y deberán, en grupos, evaluar cada meme de acuerdo con una tabla simple que se les facilitará.
<b>Recursos (Anexo V)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarra digital/Proyector, ordenadores.</li> <li>- Memes/imágenes.</li> <li>- Rúbricas.</li> </ul>		

## 5.5. EVALUACIÓN

En cuanto a la evaluación, consideramos oportuno que, por un lado, las tres sesiones de introducción sean evaluadas por medio de observación, tomando notas y apuntes del progreso y la implicación de los alumnos con el objetivo de eliminar la presión o el estrés que les pudiera generar el sentir que sus intervenciones van a ser puntuadas. De este modo, queremos que se centren en adquirir estas habilidades y conocimientos nuevos fomentando un clima más colaborativo y relajado.

Por otro lado, los ejemplos de actividades que hemos propuestos sí pueden ser evaluados de manera formal. En este caso, aunque nuestras actividades estén propuestas para ser implementadas de manera intensiva para familiarizar a los estudiantes con el concepto y el formato de actividades, como ya hemos mencionado antes, ambos ejemplos pueden ser alterados y adaptados a las necesidades de diferentes temáticas e incluso a diferentes asignaturas como parte de unidades didácticas. Es por ello por lo que queremos proponer dos ejemplos de rúbrica para evaluar estas actividades.

En el caso de la actividad de expresión escrita<sup>22</sup> que hemos descrito anteriormente, lo alumnos serán evaluados por su comprensión de la idea que transmitía el meme escogido, por su uso del sentido crítico, por su capacidad de argumentación, por su respetuosidad y por su dominio de la gramática y la puntuación en lengua inglesa.

Para evaluar la Actividad 2<sup>23</sup>, hemos creado otra rúbrica para medir la claridad de la idea, la correcta edición de la imagen y la gramática de la parte textual. Sería interesante, además, que se tuviera en consideración la tabla de valoración de los alumnos de la actividad 3<sup>24</sup> como un pequeño extra en la evaluación para los mejores elegidos por los alumnos. De esta manera, se les hará partícipes, y la actividad se parecerá mas a la dinámica que se sigue

---

<sup>22</sup> Véase Anexo IV.

<sup>23</sup> Véase Anexo V.

<sup>24</sup> Véase Anexo V.

a la hora de compartir memes en internet, pues es al fin y al cabo el público general el que decide si un meme es bueno o no.

### Rúbrica para la actividad de expresión escrita (Anexo IV, Actividad 2)

<b>EVALUACIÓN - WRITING</b>			
<b>Indicadores de logro</b>			
<b>Insuficiente (1-4)</b>	<b>Bien (5-6)</b>	<b>Muy bien (7-8)</b>	<b>Excelente (9-10)</b>
No es capaz de identificar correctamente la idea principal que transmite un meme y, por tanto, no consigue seguir la temática propuesta para la actividad. Además, podría no expresarse siguiendo las normas de cortesía y de manera respetuosa y/o comete errores gramaticales o de puntuación en lengua inglesa.	Es capaz de identificar la idea principal que transmite un meme y someterla a análisis crítico, elaborando una opinión propia sobre el tema tratado y argumentándola correctamente. Sin embargo, no consigue expresarse siguiendo las normas de cortesía y de manera respetuosa y/o comete errores gramaticales o de puntuación en lengua inglesa.	Es capaz de identificar la idea principal que transmite un meme y someterla a análisis crítico, elaborando una opinión propia sobre el tema tratado y argumentándola correctamente. Además, consigue expresarse siguiendo las normas de cortesía y de manera respetuosa. Sin embargo, comete algunos errores gramaticales o de puntuación en lengua inglesa.	Es capaz de identificar la idea principal que transmite un meme y someterla a análisis crítico, elaborando una opinión propia sobre el tema tratado y argumentándola correctamente. Además, consigue expresarse siguiendo las normas de cortesía y de manera respetuosa y sin cometer errores gramaticales o de puntuación en lengua inglesa.

### Rúbrica para la actividad de creatividad (Anexo V, Actividad 2)

Aspectos para evaluar	Indicadores de logro		
	Insuficiente (1-4)	Bien (5-7)	Genial (8-10)
Claridad de la idea	La idea que presenta no es clara, no se entiende o es irrespetuosa, independientemente de que la edición y la gramática sean correctas.	Presenta una idea clara en la que el texto y la imagen colaboran para crear una idea clara y respetuosa. Sin embargo, la edición del texto en el meme puede dificultar o retrasar la comprensión del mensaje, aunque este sea gramaticalmente correcto.	Presenta una idea clara en la que el texto y la imagen colaboran para crear una idea clara e respetuosa. Además, el texto ha sido editado correctamente dentro de la imagen de acuerdo con el formato establecido y respetando reglas gramaticales.
Edición de la imagen			
Gramática			

## 6. CONCLUSIONES

El uso del meme de internet como recurso educativo, no solo se hace posible, sino que ya ha sido estudiado y llevado a la práctica por otros. La idea inicialmente propuesta por Richard Dawkins en 1976 ha trascendido más allá del ámbito de las Ciencias Naturales hasta llegar a las Sociales y Humanidades, finalmente, ser apropiada por los usuarios de las redes. De este modo, lo que ahora conocemos y entendemos como *memes* han pasado a ser una parte fundamental de las vidas diarias de los jóvenes, una nueva forma de comunicarse unos con otros, de compartir opiniones, de buscar y encontrar gente con ideas afines. Se han convertido en una nueva forma de transmisión cultural y de establecimiento y desarrollo de relaciones sociales.

A lo largo de este trabajo y en nuestra propuesta hemos investigado y tenido en cuenta el elemento cultural e informativo de los memes. Por una parte, nos parece una herramienta que podría ser muy útil a la hora de enseñar a curar la información y analizarla de manera crítica. El análisis de los componentes que llevan a que un meme tenga sentido y transmita una idea u opinión clara acerca de un tema podría ser una buena forma de trabajar el sentido crítico del alumnado de ESO y Bachillerato. Se trata de un proceso de deconstrucción y de identificación de la ideología que se esconde detrás de la imagen y de aprender, de este modo, a ser conscientes de la información que estamos consumiendo y compartiendo, y de aprender a posicionarse a favor o en contra, de aprender a responder adecuadamente.

Por otra parte, tratamos de desarrollar el pensamiento creativo y la expresión de las ideas propias. No se trata únicamente de aprender a editar imágenes y colgarlas en internet, sino que también es una cuestión de saber y conocer los diferentes contextos culturales y sociales en los que nacen los memes para aprender a seguir tendencias y socializar. Comprender las ideas y aprender a combinarlas para poder comunicar la opinión de cada uno y, de esta manera, ser partícipes de la cultura, la sociedad e internet.

Cuando hablamos de *alfabetización digital*, nos estamos refiriendo a muchos de estos aspectos. Si bien en nuestra investigación hemos encontrado varios estudios y bibliografía acerca de la implementación en las aulas de este tipo de recursos con origen en las redes, la realidad que hemos podido observar es que todavía existen casos de docentes anclados en una práctica más bien anticuada. Y es que el recurso propuesto en este trabajo es solo uno de muchos. Las redes están plagadas de recursos que pueden ser adaptados a la enseñanza. En ocasiones, estos están dotados de una gran capacidad de motivar al alumnado y de hacerles interesarse por su proceso de aprendizaje. Es por esto por lo que consideramos que el uso de las redes e internet deben ser objeto de estudio y de desarrollo curricular, para así conseguir una mayor implicación por parte del estudiantado y ayudarles a alcanzar los conocimientos, objetivos y competencias necesarias de estas etapas educativas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arango Pinto, L.G. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. *Comunicação Midia e Consumo*, 12 (33), pp. 110-132. Recuperado de <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/677>
- Arlington, A.K. (2018). Power and Control: Responding to Social Injustice with Photographic Memes. *Art Education*, 71 (6), pp. 51-58. doi: [10.1080/00043125.2018.1505391](https://doi.org/10.1080/00043125.2018.1505391)
- Balda Alvarez, P. (2019). La caricatura y los memes como herramienta de divulgación matemática. Una experiencia en el aula. *Números: Revista didáctica de las matemáticas*, (102), pp. 29-41. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7160269>
- Bell, M. A. (2013). What I really meme is ... Anatomy of a happenin' thing. *Internet@Schools*, 20 (2), pp. 24-25.
- Blackmore, S. (1999). *The Meme Machine*. New York: Oxford University Press.
- Boa Sorte, P. (2019). Internet memes: classroom perspectives in the context of digital cultures. *Educação & Formação*, 4 (12), pp. 51-66. doi: [10.25053/redufor.v4i12.1385](https://doi.org/10.25053/redufor.v4i12.1385)
- Camas, L., Valero, A. y Vendrell, M. (2018). "Hackeando memes": Cultura democrática, redes y educación. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11 (23), pp. 120-129. doi: [10.25115/ecp.v12i23.2017](https://doi.org/10.25115/ecp.v12i23.2017)
- Castaño Garrido, C.M. (2013). Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad. Los recursos de la Web 2.0: su utilización educativa. En *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad* (53-70). Madrid: Alianza.
- Castaño, C. et al. (2008) *Prácticas Educativas en entornos Web 2.0*. Madrid: Síntesis.
- Castaño Díaz, C.M. (2013). Defining and characterizing the concept of Internet Meme. *Revista CES Psicología*, 6 (2), 82-104. Recuperado de

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-30802013000200007](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-30802013000200007)

- Ceciliano Gil, M., Feria Acosta, L., González Caracuel, J. y Orta Torilo, S. (2013) La motivación en los diferentes contextos educativos en alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. *Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*, 2, pp. 106-110. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/27748>
- Davison, P. (2012). The Language of Internet Memes. En M. Mandiberg (Ed.), *The Social Media Reader* (120-134). New York: New York University Press. Recuperado de: [http://spring2016.veryinteractive.net/content/6-library/7-language-of-internet-memes/language-of-internet-memes\\_michaelmandiberg.pdf](http://spring2016.veryinteractive.net/content/6-library/7-language-of-internet-memes/language-of-internet-memes_michaelmandiberg.pdf)
- Dawkins, R. [Saatchi & Saatchi New Creators Showcase] (2013). Just for Hits – Richard Dawkins [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/GFn-ixX9edg>
- Dawkins, R. (1976/2006). Memes: The New Replicators. En *The Selfish Gene* (189-201). New York: Oxford University Press.
- De los Santos, E.A. (2012). Lolcats and Lolspeak: the importance of the Internet culture for English professionals. *BELT Journal*, 3 (1), pp. 62-76. Recuperado de: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/belt/article/view/10324>
- Dennett, D.C. (1995). *Darwin's Dangerous Idea. Evolution and the Meanings of Life*. London: Penguin Books.
- Finnegan, C. A. (2001). The naturalistic enthymeme and visual argument: Photographic representation in the “skull controversy”. *Argumentation and Advocacy*, 37, 133–149. doi: [10.1080/00028533.2001.11951665](https://doi.org/10.1080/00028533.2001.11951665)
- Gómez García, I. (2019). El meme como recurso multimodal en el proceso educativo. En N. Rey Somoza y M.C. Marmolejo Cueva (coords.), *Viralizar la Educación. Red de experiencias didácticas en torno al Meme de Internet* (86-108). Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Esmeraldas. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=737197>

- Guadarrama Herrera, A., Mendoza Guadarrama, C., Díaz Silva, J. y Becerril Morales, F. (2009). *El uso de los memes como estrategia didáctica aplicada en las matemáticas*. Recuperado de <https://repositorial.cuaed.unam.mx:8443/xmlui/bitstream/handle/20.500.12579/5159/VEBR18.0108.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez Pérez, V.M., Vélez Herrera, J.I. (2019). Del Internet al aula y de regreso: hacia una aplicación memética del proceso educativo. En N. Rey Somoza y M.C. Marmolejo Cueva (coords.), *Viralizar la Educación. Red de experiencias didácticas en torno al Meme de Internet* (73-85). Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Esmeraldas. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=737197>
- Harshavardhan, V., Wilson D, D. y Vijaya Kumar, M. (2019). Humour Discourse in Internet Memes: An Aid in ESL Classrooms. *Asia Pacific Media Educator*, 29 (1), pp. 41-53. doi: [10.1177/1326365X19842023](https://doi.org/10.1177/1326365X19842023)
- Hockly, Nicky. (2013). Five things you always wanted to know about ‘remix’ or ‘mash-ups’ (but you were too afraid to ask). *English Teaching Professional*, 86, p. 61. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=87655148&lang=es&site=ehost-live&scope=site>
- Lankshear, C., Knobel, M. (2006). *New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning*. Maidenhead: Open University Press.
- Medina, F. (2018). Los memes como discurso analizable en el aula. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 15 (30), pp. 12-21. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6855119>
- Pérez Salazar, G. (2019). Competencias digitales y memes en Internet: Reflexiones en torno a la práctica docente. En N. Rey Somoza y M.C. Marmolejo Cueva (coords.), *Viralizar la Educación. Red de experiencias didácticas en torno al Meme de Internet* (109-129). Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Esmeraldas. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=737197>

- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9 (5), pp. 1-6. doi: [10.1108/10748120110424816](https://doi.org/10.1108/10748120110424816)
- Purnama, A.D. (2017). Incorporating Memes and Instagram to Enhance Student's Participation. *Language and Language Teaching Journal*, 20 (1), pp. 1-14. doi: <https://doi.org/10.24071/llt.2017.200101>
- Rey Somoza, N. (2019) Seamos serios: fundamentos y reconocimientos del trabajo en investigación y educación desde el meme de Internet. En N. Rey Somoza y M.C. Marmolejo Cueva (coords.), *Viralizar la Educación. Red de experiencias didácticas en torno al Meme de Internet* (7-13). Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Esmeraldas. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=737197>
- Rey Somoza, N. (2019) Gioconda remix: reinterpretaciones digitales en educación artística. En N. Rey Somoza y M.C. Marmolejo Cueva (coords.), *Viralizar la Educación. Red de experiencias didácticas en torno al Meme de Internet* (175-191). Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Esmeraldas. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=737197>
- Rey Somoza, N., Marmolejo Cueva, M.B. (2019). Memes de Internet para el ejercicio analítico y expresivo: caso desde la enseñanza en diseño gráfico. En N. Rey Somoza y M.C. Marmolejo Cueva (coords.), *Viralizar la Educación. Red de experiencias didácticas en torno al Meme de Internet* (130-150). Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Esmeraldas. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=737197>
- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development and Well-Being. *American Psychologist*, 55 (1), pp. 68-78. doi: [10.1037/0003-066X.55.1.68](https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68)
- Sharmila, S., Ravikumar, P. (2006). Technology across Motivation in Learning. *I-manager's Journal on School Education Technology*, 2 (3), pp. 47-49. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1066150>

- Shastri, P.D. (2009). *Communicative Approach to the Teaching of English as a Second Language*. Mumbai: Global Media Publisher. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bual-ebooks/detail.action?docID=3011323>
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. Massachusetts: MIT press.
- Smith, V. J. (2007). Aristotle's classical enthymeme and the visual argument of the twenty-first century. *Argumentation and Advocacy*, 43 (Winter & Spring), pp. 114-123. doi: [10.1080/00028533.2007.11821667](https://doi.org/10.1080/00028533.2007.11821667)
- Sullo, B. (2009). *The Motivated Student. Unlocking the Enthusiasm for Learning*. Alexandria: ASCD. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bual-ebooks/detail.action?docID=485507>
- Vera Campillay, E.B. (2019). Cuando el meme educa: la herramienta tecnológica del presente. En N. Rey Somoza y M.C. Marmolejo Cueva (coords.), *Viralizar la Educación. Red de experiencias didácticas en torno al Meme de Internet* (38-55). Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Esmeraldas. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=737197>
- Villarroel, J. D. (2004). Las nuevas tecnologías, una fuente de motivación. *Cuadernos de Pedagogía*, 332, pp. 37-39. Recuperado de [http://www.ebiblox.com/LinkToSmarteca?publication=SMTX706\\_00000000\\_20040201000003320000&fileName=page030.xhtml](http://www.ebiblox.com/LinkToSmarteca?publication=SMTX706_00000000_20040201000003320000&fileName=page030.xhtml)
- Vizcaíno-Laorga, R., Catalina-García, B. y López de Ayala-López, M. (2019). Participación y compromiso de los jóvenes en el entorno digital. Uso de las redes y percepción de sus consecuencias. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp. 554-572. doi: [10.4185/RLCS-2019-1345](https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1345)
- Wiggins, B.E. (2019). *The Discursive Power of Memes in Digital Culture: Ideology, Semiotics, and Intertextuality*. New York: Routledge.
- Woznick, L. (2013). Making Memes. *School Librarian's Workshop*, 34 (1), pp. 19-20. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=89776411&lang=es&site=ehost-live&scope=site>

Xiaoqing, L. (1997). *A Brief Introduction to the Communicative Language Teaching*.

Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=ED404863>

Ley Orgánica 08/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, de 10 de diciembre de 2013, núm. 295. [Consultado el 7 de abril de 2019]. Disponible en <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, de 29 de enero de 2015, núm. 25. [Consultado el 7 de abril de 2019]. Disponible en <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-738-consolidado.pdf>

## ANEXO I

### **Activity 1. Discuss the following questions in class.**

- Do you know what memes are?
- Have you ever shared a meme on social media? Why?
- Have you ever created or edited a meme? What was your idea?
- Are memes just funny images?
- Do you like sharing and creating memes?

### **Activity 2. Watch the video “Why are we so obsessed with memes?” and discuss. You may take notes.**

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

#### **After watching the video. Discuss:**

- What is a meme? Can you give a simple definition?
- Why do we share memes?
- According to the video, sharing memes makes us more empathetic. Do you agree?  
Why (not)?

Does sharing memes make you more connected to your friends and family?

**Activity 3. Work in groups. Look at the following memes. What do you see? Are they funny? Do you understand the message?**



**Figura 1.** When the wifi is out. Fuente: [https://  
www.youtube.com](https://www.youtube.com)



**Figura 2.** When you finally understand something.  
Fuente: <https://www.youtube.com/>

When you leave all your  
**homework** for **sunday night**



**Figura 3.** When you leave your all your homework.

**Fuente:** <https://www.sammichespsychmeds.com/>

## ANEXO II

**Activity 1. Watch the video “imgflip Tutorial”. You will learn how to edit and create your own memes. After watching, ask questions if necessary.**

**<https://www.youtube.com/watch?v=Gt-d61BbHpE>**

**Activity 2. Work in groups. Go to <https://knowyourmeme.com/> and look up the following trends in memes. Here are some suggestions:**

- Swole dog vs. Cheems
- SpongeBob reading Two Pages at Once
- Evil Kermit

**Once you have finished, choose your favorite and create your own version of the meme using imgflip.**

**Activity 3. Share your creation with your classmates. What do you think of their creations? Do you like them? Are they funny? Discuss.**

### ANEXO III

**Activity 1. Brainstorming session. Discuss about the possible dangers and disadvantages of sharing memes online.**

**Props:**

- Is it dangerous to share memes on the internet? Can you give some examples?
- Could it be dangerous to post memes of your face?
- What if some day people start using your face as a meme?
- What about political memes?
- Is it important to respect others when sharing memes?

**Activity 2. Read the text and discuss. Ask questions if necessary.**

Memes have become an important part of popular culture and the transfer of cultural information has increased a lot because of the internet. While internet memes have become great tools for communication and expression, we should pay closer attention to the negative psychological effects that memes have. No matter what the costs are, the goal of memes are to spread selfishly. The way this information spreads does not take into account the potential risk that certain memes pose. Sometimes because the internet is so vast we might feel as if we are drowning in a sea of knowledge where memes are just waiting to take over our minds like an infection or virus. In order to prevent the spreading of dangerous memes we must recognize what memes are and take into account all the effects that memes have on varying parts of our lives. Whether it be political, emotional,

educational, or recreational, memes are everywhere and they control so much of what we believe and know.

**Fuente:** Netanya. (22 de julio de 2019). The Danger of Memes: An Essay on Memetics. En *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/@netanyataitague/the-dangers-of-memes-b1bb67e10083>

**Comment on this person's story with memes:**

Ten years ago, András Arató's life changed when he agreed to model for some stock photos and quickly became an internet sensation.

Online users detected a hint of sorrow behind the retired Hungarian electrical engineer's smile and a flurry of memes bearing his image were created.

"Hide the pain Harold" was born.

"My first thought was that I don't want this to happen," Arató told Euronews.

Unfortunately, the memesters could not be stopped so Arató decided to take back control of his internet alter-ego

"It took me five years to accept it. I had to come to terms with the fact that I cannot stop it, cannot do anything against it, and in the end, I decided that if I can't get out of this, I have to try to make the best of it," he said.

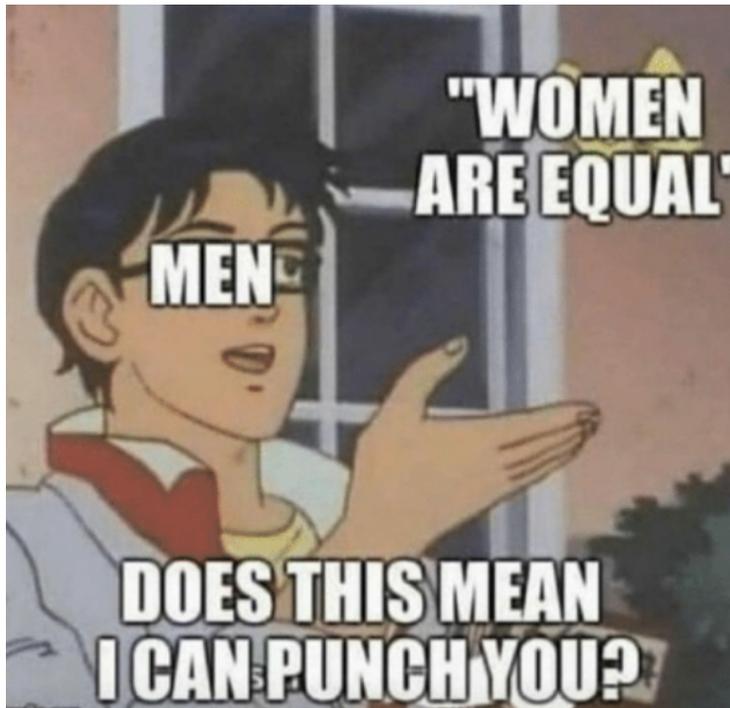
**Fuente:** Tanács, G. (25 de septiembre de 2019). Hide the Pain Harold: How a retired Hungarian man reclaimed his image from memesters. En *Euronews*. Recuperado de <https://www.euronews.com/2019/09/24/hide-the-pain-harold-how-a-retired-hungarian-man-reclaimed-his-image-from-memesters>

**Activity 3. Share your final thoughts on using internet memes. Do we have to be careful? Why (not)?**

## ANEXO IV

**Activity 1. What do you think of these memes? Are they funny, respectful, controversial...? Do you agree? Discuss. You may use the following expressions:**

- I think..., In my opinion..., In my view..., I agree/I disagree..., From my perspective..., because...



**Figura 4.** Equality meme. **Fuente:** <https://me.me/>

In red are all the countries where it is illegal to be heterosexual.  
Heartbreaking. 😞💔👉 #HeterosexualPrideDay



**Figura 5.** Equality meme no2. **Fuente:** <https://me.me/>

**Activity 2. Opinion essay. Write an opinion essay based on one of the memes you have discussed (max. 200 words). You may use the internet to research, look up ideas or help yourself understand the topic better.**

**Activity 3. With a partner share your final thoughts and conclusions on the topics we have discussed and written about.**

## ANEXO V

**Activity 1. Look at these memes. Do you understand them? Do you find them funny?**

**Discuss with a partner.**

**me after exercising  
for one minute**



**Figura 6. Tired meme. Fuente: <https://imgflip.com/>**

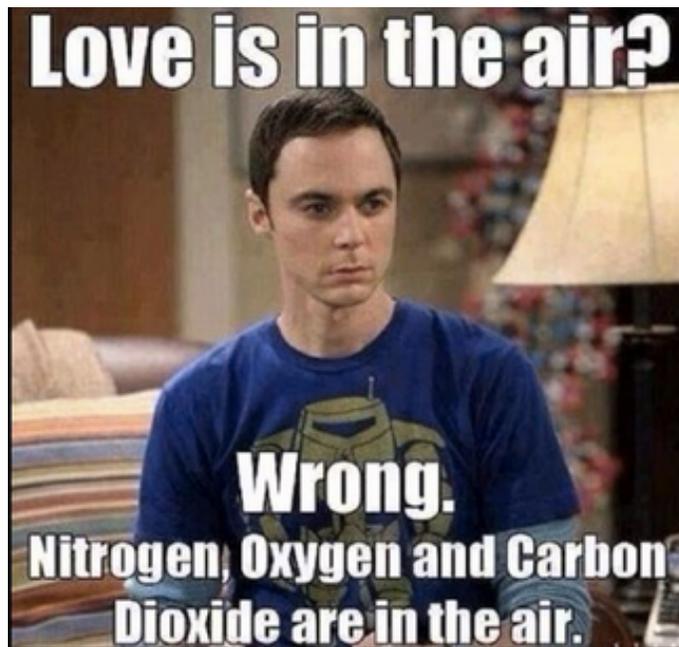


Figura 7. Love is in the air?. Fuente: <https://www.youtube.com/>

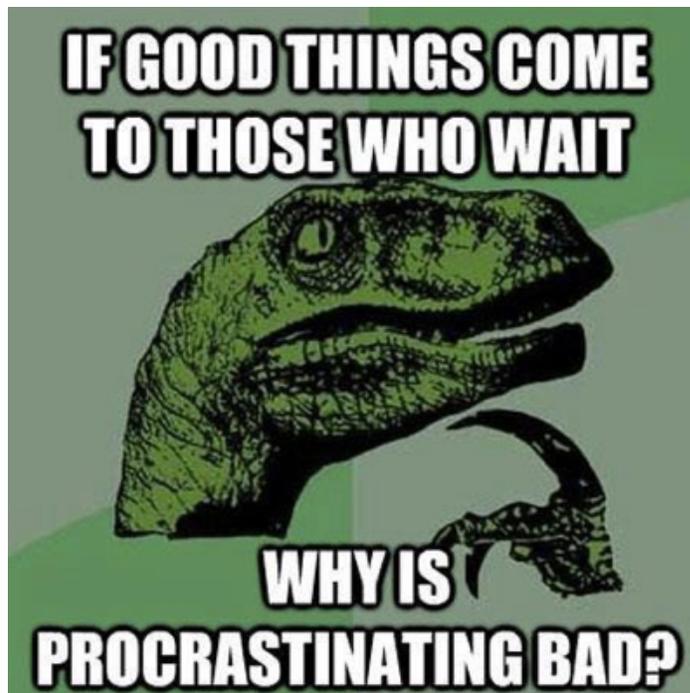


Figura 8. Philosoraptor meme. Fuente: <https://knowyourmeme.com/>

**Activity 2. Now it's your turn! You are free to create your own meme. You must create at least one using a template of your choice. You may go on the following websites to do research and find templates and ideas.**

- <https://knowyourmeme.com/>
- <https://imgflip.com/memegenerator>
- <https://me.me/>

**Activity 3. Your teacher will share some of the best memes that you and your classmates have created. In groups, comment on them and rate them using the following table:**

SCORE					
Funny					
Respectful					
Is the idea clear?					
Would you share it?					