

El meme de Internet como herramienta educativa innovadora en diseño

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 34, pp. 188-195. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2017
Fecha de aceptación: agosto 2018
Versión final: julio 2021

Nuria Rey Somoza, Melba Cristina Marmolejo Cueva,
Daniel Bartolomé Llorente y Marc Grob (*)

Resumen: Las estrategias para el proceso de enseñanza del diseño gráfico son tan amplias como las investigaciones y métodos empleados, en las que se requiere tratar materiales y espacios contemporáneos para la continua actualización de conocimientos. Con la revisión bibliográfica de estudios y teorías previas, este documento presenta un análisis de los componentes tecnológicos, socio-culturales y comunicacionales del meme de Internet, como aspectos que pueden convertirse en potenciales herramientas para la innovación educativa. De cada uno de estos elementos se extrae una conclusión parcial que conduce a otras generales para definir las posibilidades didácticas de este fenómeno cultural.

Palabras clave: Tecnologías de la Información y la Comunicación - tecnología educativa - innovación pedagógica - meme de internet - comunicación - diseño gráfico.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 194-195]

1. Introducción

En el mundo actual la influencia que tienen las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) es innegable, convirtiéndose en una herramienta de poder y control, pero al mismo tiempo en medio alternativo de crítica social. Independientemente de ese direccionamiento, son un medio de producción y transmisión cultural, en el que se refleja las dinámicas y características de la sociedad. La educación, por su naturaleza, tiene un rol similar. Puede ser un instrumento de cambio, al generar modificaciones en los modos de pensamiento de estudiantes, estableciendo un orden social justo, democrático y solidario, o por el contrario, puede actuar como un reproductor de todas las debilidades que caracterizan a la sociedad actual, siendo un ente de adiestramiento que genera sujetos rentables de acuerdo a lo que dicta el mercado (Delgado, 2008).

Si a ambos elementos, educación y TIC, son direccionadas en conjunto, promoviendo en ellos la pluralidad, se conseguiría construir uno de los instrumentos de cambio más eficaces, con capacidad de transformación social, haciendo de esta un espacio más justo con igualdad de oportunidades.

Una herramienta que podría posibilitar la vinculación educación-TIC son los memes de Internet, identidades autónomas que sintetizan, construyen, transmiten y contagian ideas, siendo un medio de comunicación crítico y masivo. Mediante su utilización como recurso educativo se favorece en los estudiantes el desarrollo y consolidación de habilidades digitales-cognitivas, por un lado, y por otro, actitudes como la creatividad, la curiosidad, y el pensamiento crítico. Por tratarse de un medio novedoso, es capaz de generar interés y motivación al trabajar con temáticas actuales y contextualizadas a través de un medio que permite al estudiante expresarse como joven, sintiéndose por ello identificado (Ramírez, 2014).

Existen diversos estudios, así como experiencias didácticas, que recogen las implicaciones del uso del meme de

Internet en el proceso educativo. Estas investigaciones se apoyan en la teoría memética, iniciada en los estudios de Dawkins (1976), partiendo de la teoría de la evolución, en la que se comprende a los “genes” como el elemento básico de transmisión biológica y a los “memes” como las unidades de información cultural transmitidas de generación en generación. Dentro del contexto digital se adopta el término meme de Internet (Gómez, 2014; Vélez, 2013) como el elemento textual, gráfico o audiovisual que circula por los espacios web como consecuencia de difusión por parte de los usuarios. A falta de un término homologado que defina al meme, tal como se conoce actualmente, se determina en este estudio el término “Meme de Internet Popular” (MIP), que consiste en un elemento gráfico, bidimensional y estático, conformado por una parte textual y una imagen, que circula por redes sociales con la intención de crear una determinada reacción en el usuario para que sea replicado o reapropiado por otros. Una vez localizadas y establecidas estas concepciones, así como los estudios previos, se procede en este texto a la presentación de la revisión bibliográfica del tema, abordada desde un enfoque cualitativo con el fin de determinar conclusiones parciales en cada apartado y construir con ellas un apartado de conclusiones finales que pueda apoyar la premisa de que el MIP es un recurso procedente para el ejercicio de síntesis y análisis crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño.

La estructura del artículo se divide en tres bloques principales, diferenciados gracias a la revisión bibliográfica realizada. En el primer apartado se establece un recorrido del meme de Internet en función de los medios técnicos de producción, contextualizando este material gráfico desde el ámbito tecnológico. En el segundo bloque se contemplan las características del meme de Internet como potencial herramienta didáctica, insertándolo a su vez en las demandas educativas que reclama la sociedad actual. En el tercer apartado se establece una revisión del meme de Internet, y del MIP en concreto, desde sus ca-

racterísticas socio-comunicativas, destacando igualmente las competencias que gracias a él pueden adquirirse en el proceso educativo. Seguidamente, se encuentran las conclusiones extraídas de este trabajo teórico.

2. Recorrido tecnológico del meme de Internet

Al hacer un recorrido sobre la evolución del meme de Internet desde la perspectiva tecnológica, se comprueba como este ha sufrido cambios vertiginosos en un tiempo relativamente corto. El meme de Internet tiene sus orígenes en los caracteres propios de la máquina de escribir. Estos códigos evolucionan en el RTTY Art, una forma de arte que se realiza en una consola que tiene como medio de transmisión un enlace radioeléctrico, permitiendo la comunicación a través de la red de teléfono (Moskopp & Heller, 2013), así como en el código ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*).

El incremento del manejo de computadoras personales, en la década de los 80, posibilita la difusión de este tipo de material de la cultura digital. La evolución tecnológica permite generar nuevos códigos, símbolos y expresiones, materializados por ejemplo en los emoticonos que, siguiendo las mismas características de difusión y de representación de formas sencillas, encajan con la definición de meme que establece Dawkins (1976).

Con la aparición del *Bulletin Boards* (antecesor del foro en Internet), se dispuso de una plataforma con mayor capacidad de difusión para el formato de texto y, por ende, también para imágenes creadas a base de caracteres. La siguiente etapa para este modelo de expresión digital surgió debido a la evolución de los sistemas operativos basados en texto hacia las interfaces gráficas. Dicha variación, junto al nuevo modelo de comunicación de los equipos técnicos, también incidió en los antecesores del meme de Internet. Mediante los “*Usenet*”, que luego pasan a la *World Wide Web*, se abre el camino hacia un alcance cada vez mayor. Además, otro factor importante para la difusión de contenido digital en esta etapa es el e-mail, incluso aplicando técnicas de SPAM para alcanzar una mayor difusión (Moskopp & Heller, 2013).

La implementación de navegadores, con estandarización de HTTP y HTML, da solidez a la concepción del meme del Internet, evidenciando el proceso de evolución de este fenómeno y arraigándolo en la cultura digital como un elemento clave de información, comunicación y expresión. En su etapa inicial el meme se difundía de manera reducida, considerando que era asequible solo a un grupo reducido de personas con conocimiento tecnológico. Sin embargo, esta barrera disminuye paulatinamente. Con la simplificación de procesos informáticos (por ejemplo, la funcionalidad de copiar y pegar), la complejidad para gestionar información a través de mecanismos como blogs, páginas web, foros, e-mail, ha desaparecido.

Inicialmente, para elaborar este tipo de productos se requería de habilidades y competencias directamente relacionadas con el manejo de programas especializados, pero gracias a esa simplificación de procesos tecnológicos, el conocimiento profundo de un software para la producción del meme ya no es necesario. La tecnología vigente ofrece gran variedad de aplicaciones para ges-

tionar la información y digitalizar fotografías o procesar textos. Estas características permiten que cualquier tipo de usuario, sin discriminar su nivel de experticia, pueda elaborar un meme digital y difundirlo al momento.

Más allá del reconocimiento del ASCII Art y los emoticones, lo que se percibe como meme de Internet está basado en la combinación gráfico-textual con características expansivas de acuerdo a la memética. Dentro de este grupo de nuevas representaciones comunicativas se incluyen los juegos de palabras y caracteres creando términos comprensibles, aunque no necesariamente correctas desde un punto de vista gramatical, como es el ejemplo de la categoría LOL CAT (Miltner, 2011).

Cabe indicar que también otros medios se prestan para crear contenido con los atributos de difusión propios de la memética, como son sonidos, gráficas y animaciones o videos. En este último caso, se aluce a los videos tipo “Fail” divulgados de manera viral en la red. Uno de los primeros memes de Internet en lograr alcance global fue el del caso del turista que se encuentra en las Torres Gemelas durante el atentado perpetrado el 9-11 (Börzsei, 2013).

La web 2.0 facilita la participación en espacios de discusión, sobre todo a través de las redes sociales, como nuevos medios de comunicación masiva y multidireccional, que incrementan el potencial de difusión de contenido digital. Un ejemplo es el cabezazo de Zinedine Zidane en el mundial de fútbol del 2006, donde la imagen ha funcionado como base para el surgimiento de memes de Internet difundidos a través de diferentes canales digitales de comunicación y que, a pesar de la constante modificación, aún prevalecen en la red. Este sería un ejemplo destacado de cómo, mediante distintas estrategias gráficas formales, un mismo mensaje se perpetúa en la red. Pueden encontrarse esta y otras manifestaciones, contempladas desde su origen y evolución, en espacios de archivos digitales como es el caso de *Know Your Meme*. La revolución móvil simplifica el acceso y la difusión masiva de memes digitales. La simplicidad para compartir contenido potencia la divulgación de los mismos, creando la posibilidad de alcanzar más espacios en la red, es decir, generando globalidad. Un ejemplo de difusión masiva es el del Artista coreano PSY, famoso por su video *Gangnam Style*, que sirvió como base para la creación de numerosos memes de Internet.

Actualmente, las aplicaciones y programas para elaborar estos materiales han crecido exponencialmente, desde un carácter entitativo en su navegación y uso de herramientas para la producción, sin necesidad de conocimientos informáticos o de diseño gráfico. Esta realidad, junto a la velocidad y accesibilidad que nos proporcionan los Smartphone para la funcionalidad y gestión de aplicaciones y redes sociales, ha insertado definitivamente en el imaginario colectivo el concepto del meme de Internet como elemento de creación y construcción de comunidades digitales.

3. Un acercamiento al meme de Internet en procesos educativos

Haciendo un análisis de la actual realidad democrática de los países se pueden detectar un sin número de falen-

cias, llegando incluso al cuestionamiento de si realmente funciona este tipo de sistema, o si por el contrario, se están repitiendo problemáticas anteriormente vividas. Persisten los grupos de poder que apuntan a la población, apoyándose en instrumentos de control poderosos, como son los medios de comunicación, leyes y políticas definidas bajos sus intereses, de acuerdo a lo que dicta el actual mercado (Dewey, 1995).

Se plantea un ideal de persona, donde el éxito profesional y personal gira en torno a valores individualistas e intrascendentes. Esta se siente triunfadora, libre, dueña de su destino, y su grado de felicidad se mide de acuerdo al nivel adquisitivo que posee. El propio mercado, a través de los medios de comunicación de masa, también conocidos como *mass media*, y los sistemas educativos, definen qué tipo de ciudadanos habitan en cada país, generando sujetos pasivos, y sin conciencia crítica (Roche, 1992). El mundo está dividido entre ganadores y perdedores, producto del actual sistema económico, existiendo una barrera aparentemente insalvable entre un segmento y otro, que solo podría ser superada construyendo un sistema justo, que tuviera como pilar la educación. Ella puede equilibrar las diferencias, quizás no eliminarlas de todo, pero sí reducirlas, permitiendo que cada persona por sus propios méritos pueda ocupar el lugar que le corresponde en la sociedad, y no aquel al que estaba predestinado por su condición social o herencia.

La educación está vinculada al conocimiento: quien la controla, tiene el poder y puede direccionar el saber hacia sus propios intereses. Para evitar esta situación, los diferentes gobiernos deben apostar por sistemas educativos que promocionen una educación para todos, en la que lo más importante no sean los resultados sino el respeto por la libertad, la igualdad y el respeto. Tal y como señala García Huidobro (2010), las sociedades no pueden permitir el monopolio del conocimiento, este no puede estar en manos de unos pocos, ya que debe ser un bien común, patrimonio de cada una de las personas, y menos actualmente, cuando este puede estar al alcance de todos gracias a todos los avances tecnológicos.

Para conseguirlo los sistemas educativos de cada uno de los países deben buscar nuevas vías y formas de aprendizaje, donde se priorice el papel activo de estudiantes, dando importancia a los conocimientos pero, sobre todo, llevando estos a la práctica a través de casos reales. Así se estaría fusionando teoría y práctica, consiguiendo formar profesionales capaces de resolver problemas cotidianos. Se debe partir de una formación individualizada, en la que se tenga en cuenta las características de cada estudiante, su entorno social y ambiental, y la realidad territorial de cada país. Y en la que, como apunta Marchesi (2010), se cambie el rol del profesor, dejando de ser un transmisor de conocimiento, para pasar a ser un orientador o guía en el todo el proceso de aprendizaje de los educandos.

El resultado será la construcción de sujetos autónomos, ávidos por investigar, escuchar y aprender, capaces de interpretar de forma crítica y analítica todo lo que llega a ellos, no quedándose en una única perspectiva, entendiendo de la necesidad de tener diferentes criterios y de aceptar la importancia del otro y de sus planteamientos, para después, en base a ello, tomar decisiones propias, que beneficien tanto a la sociedad como a ellos mismos.

Así, tomarán conciencia de su identidad como ciudadanos, miembros de la sociedad, familia, y comunidad, creando vínculos orientados hacia la percepción de un todo, incorporándolo como propio, valorándolo e incluso llegando a luchar por ello.

A partir de una perspectiva individualista, una buena educación conlleva a la autonomía y a la libertad, y desde el plano social a la apertura y al diálogo, tan necesarios en la convivencia y en el desarrollo de las sociedades. Según Pourtois (2006), esta educación transformadora potencia y desarrolla capacidades y habilidades, haciendo asumir a cada uno su propia responsabilidad, decidiendo el rumbo de la vida que quiere tomar en concordancia con las demandas de desarrollo que la humanidad necesita. Lamentablemente, más de 960 millones de adultos –dos tercios de ellos mujeres– son analfabetos. Estas cifras no provienen exclusivamente de los países empobrecidos. El analfabetismo funcional es un problema importante en todos los países, tanto industrializados como en desarrollo. Pero este concepto ha evolucionado, sumándosele un nuevo tipo de analfabetismo: el digital, que tiene que ver con el manejo de las nuevas tecnologías (Infante, 2000). Por ello, y si se quiere generar una educación de calidad, esta debe reconocer la importancia y necesidad de la utilización de las TIC. Los sistemas educativos deben considerar la realidad sociocultural en la que, a través del internet, se están transformando las relaciones sociales, los modelos de comunicación, aprendizaje y trabajo. Por un lado, se facilita la transmisión de información, y por el otro, el aprendizaje y la difusión del conocimiento. Pero para llegar a darle un uso como herramienta constructiva es necesario tener presente que los medios son usados como instrumento de control social, presentando la información de forma sesgada, sin objetividad, favoreciendo dinámicas negativas que fomentan principios individualistas, que llevan a la persona a la competitividad mal entendida, al materialismo, al consumismo y a descontextualizar los hechos (Vera, 2017).

Se debe plantear una educación que enseñe a interpretar y clasificar la información desde una perspectiva crítica, que lleve al estudiante a comprobar su veracidad, analizando problemáticas desde diferentes puntos de vista, llevándolos a enseñarse a sí mismos para generar un pensamiento competente, abierto, que busque la justicia. Para ello se requiere desarrollar e impulsar habilidades tanto cognitivas como digitales a través del trabajo, con temas que los estudiantes distingan como actuales, interesantes y significativos, propiciando una interacción entre la educación y la cultura. Siguiendo los planteamientos de Garay (2013), las TIC facilitan este proceso, porque motivan el aprendizaje, siempre y cuando el docente las use responsablemente con fines educativos, y no de mero entretenimiento.

Un instrumento educativo innovador que puede llevar a ello son los memes de Internet. Su utilización se presenta como atractiva, llamativa y comprensible al estudiante, sirviendo como herramienta para potenciar el desarrollo educativo, porque le otorga un papel activo en su aprendizaje, ya que además de ser receptor de mensajes sería emisor.

Los memes de Internet pueden ser entendidos como un elemento de transformación, modificando modos de

pensamiento, facilitando la adaptación a cambios a través de la reorganización del conocimiento, confrontándose el modelo educativo dominante, basado en la palabra escrita, con uno nuevo, alternativo e innovador, donde los medios digitales reemplazan al anterior formato. Son identidades autónomas portadoras de conocimientos culturales e ideológicos, pero con los que también se desarrollan habilidades digitales y cognitivas (Arango, 2014). El meme de Internet utilizado como recurso didáctico favorece al aprendizaje autónomo, porque incita a que por sí solos sean capaces de seleccionar y discriminar la información que consideren oportuna por medio del análisis crítico. Posteriormente adquieren la capacidad de editar una imagen que sintetice toda esa información, y que sea creativa al mismo tiempo. Por último, se transmite la información a través de la red.

En este proceso se parte de los conocimientos previos de los estudiantes como base, pero al mismo tiempo se generan otros nuevos. Se trabaja con ellos ortografía, se les acerca a las problemáticas actuales de su realidad, pero también de la nacional e internacional, despertando en ellos la curiosidad y el ya mencionado espíritu crítico. La observación, análisis, comparación, comprensión y sintetización son habilidades que a través del trabajo con memes digitales son desarrolladas de una manera atractiva y motivadora, no dejando de lado para ello en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la lectoescritura (Beltrán, 2016).

4. El Meme de Internet Popular como fenómeno social y elemento gráfico de comunicación

Los memes son códigos del nuevo modelo de comunicación a través de Internet. Sin embargo, a nivel conceptual, el origen del término dista de la percepción tecnológica que actualmente se conoce.

El término “meme” pertenece al ámbito de la genética y conceptualmente se define como la unidad elemental desde la evolución y trasmisión de la cultura. Posteriormente se atribuye esta característica a la información propiciada en Internet con capacidad de réplica y tendencia viral. Richard Brodie (2009) propone una analogía en la que se concibe la función del meme como la de bloques de construcción elementales de la cultura, pero aclara al mismo tiempo que la esencia de este se concentra en la capacidad de poder ser interpretado de manera similar por sus receptores.

La incursión tecnológica genera cambios en el modelo de comunicación. La interacción entre los elementos del proceso comunicativo es dinámica, y la evolución cimentada en las TIC propicia el incremento tanto de alcance como de velocidad en el acceso a información. Así surgen las redes globales de comunicación, y más allá de estas, la sociedad del conocimiento.

Todo cambio produce elementos cuyas particularidades los hacen memorables y, por su interés, se convierten en sucesos con diferentes niveles de impacto. Una de esas manifestaciones son los memes de Internet y su concreción en MIP, como una forma de expresión sintética, dinámica y con tendencia a la viralidad. Ya desde esta concepción del meme como elemento digital y viral a

través de los canales *online*, Davison (2012) ofrece una definición en la que sitúa al meme como un fragmento de cultura, generalmente un chiste que va adquiriendo influencia a medida que se va transmitiendo en línea. Con el fin de comprender la capacidad y posibilidad de acción del meme de Internet como herramienta didáctica, se debe en primer lugar situar a este en su dimensión sociocultural concreta. El avance de las tecnologías digitales ha modificado las dinámicas de interacción y construcción de mensaje en todos los ámbitos de la sociedad actual, actuando como canales mediadores en el proceso comunicativo.

García (2014) expresa que para comprender la cultura digital es fundamental el estudio de estos memes porque constituyen en sí mismos dispositivos culturales en evolución constante a través de la adopción de funciones y significados.

Desde los estudios consultados en esta revisión, se localizan tres conceptos claves que ayudan a comprender en qué términos se desarrollan estos materiales gráficos. En primer lugar, aparece de forma clara el concepto *multimedia*, agrupando toda una serie de formatos gráficos, textuales y audiovisuales que construyen procesos enriquecedores para el acto comunicativo (García y Gertrudix, 2012).

En segundo lugar, y siguiendo los textos de García y Gertrudix (2012), se destaca el concepto de *remixación*, que significa un proceso de remezcla y reapropiación, pudiendo denominar ya la realidad actual como *Cultura Remix*, la cual funciona bajo los parámetros del *copyleft*: los contenidos son compartidos, y serán más efectivos según su nivel de alcance en los espacios digitales. Igualmente, señalan que esta *remixación* puede surgir de diferentes modos: por adición, combinación o por supresión, entre otros.

Por último, se localiza el término empleado por Scolari (2014) cuando habla de la narración *transmedia*, esto es, “un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas” (p. 72). Un mismo discurso que se desarrolla en diferentes formatos comunicativos con el fin de abarcar todos los canales virtuales de masas de los que se dispone hoy en día.

Estos tres términos, así como las características que configuran cada uno de ellos, son elementos con los que se pueden aglutinar todos los procesos en los que los usuarios, consumidores y creadores, gracias a las TIC, construyen su realidad actual. El meme de Internet, como elemento de la cultura digital, no puede comprenderse a nivel sociocultural fuera de estos pilares. Por ello, a nivel cultural, el meme de Internet significa el uso de lenguajes y herramientas multimedia, remix y transmedia.

A nivel social, el meme de Internet se localiza como producto dentro de la web 2.0 o Web Social, definida por las nuevas necesidades de inmediatez de información y la hiperactividad (García y Gertrudix, 2012).

Dentro de la Web Social, y tal como señala Vélez (2013, p. 100) cuando habla de “el boca a boca” digital, los productos a través de los medios digitales necesariamente deben ser difundidos y replicados por los usuarios para convertirse en materiales relevantes. Las características de la Sociedad de la Información y la Comunicación son principalmente el procesamiento discontinuo de

información, el intercambio constante y la reapropiación de contenidos con el fin de convertirse en productores de cultura. Estas acciones ocurren gracias a las prácticas colaborativas online y a la construcción de conocimiento individual y colectivo, y solo pueden entenderse bajo las prácticas interactivas que ofrecen las TIC.

Estos procesos de interacción propician el sentimiento de grupo, la espontaneidad, así como los procesos que se dan entre individuo-individuo y máquina-individuo (Gobato, 2013). La réplica, producción o reinterpretación de un meme de Internet, como formato que representa una cultura común concreta, significa además “la auto-afirmación del yo” (Pérez, Aguilar & Guillermo, 2014, p. 87) dentro de una comunidad, como pueden ser redes sociales, espacios wiki o foros. En este sentido, sus potencialidades didácticas derivan tanto en la producción de productos gráficos como en la versión o reinterpretación de otros, así como en la reflexión acerca de distintos símbolos o discursos insertos en la cultura y la capacidad de gestión de roles dentro de una comunidad digital de aprendizaje. Al referirse a los componentes sociales del MIP cabe señalar por último el carácter lúdico y humorístico que este lleva intrínseco en su mensaje. Aunque esta puede no ser su única finalidad, este hecho es capaz de incrementar el número de réplicas y el comentario por parte del resto de los usuarios. Porque, como indica Vélez (2015), la risa constituye un evento social que invita a compartir. Por lo tanto, el meme de Internet es un formato motivador para el proceso de aprendizaje que conjuga las habilidades digitales en la comunidad con el humor como canal para la comunicación.

Analizando el MIP como producto para el proceso comunicativo, existen varios estudios relevantes que describen un esfuerzo por categorizar y profundizar en los distintos elementos que lo conforman.

En palabras de Gobato (2013, p. 67), desde el ejercicio de comunicación contemporánea “convergen la oralidad, la escritura y los medios masivos para dar cauce a géneros expresivos originales”, abordando estos formatos digitales desde una perspectiva lingüística que es capaz de canalizar nuevas maneras de comunicación entre ciudadanos-usuarios. En esta misma línea se desarrollan los estudios de Scolari (2014) cuando insiste en que la comunicación mediada por las TIC ha configurado las dinámicas de construcción y análisis de los discursos. En este sentido, el diseño gráfico como disciplina ligada a la comunicación también recibe el impacto de las tecnologías, trascendiendo de la fase técnica al proceso de construcción y gestión del mensaje.

El MIP, según los términos de Castañeda (2015, p. 15), “se basa en la potencia analógica de la imagen y sus caracteres tipográficos”. Desde los planteamientos del mismo autor, se localizan dos aspectos que configuran su propia naturaleza comunicadora: el esteticismo del mensaje visual soportado en el meme de Internet y la efectividad en la transmisión de sus mensajes. Relacionado con el primer elemento, se destaca que se deben analizar sus componentes visuales en función del contexto concreto en el que se difunde, dando importancia en la misma medida tanto a su estudio compositivo como a los contenidos que encierran las imágenes que lo construyen. En relación a la efectividad del mensaje, para la que es determinante

la disposición de elementos icónicos y gráficos, se afirma su alto alcance y funcionalidad al tratarse de un canal compartido entre distintos usuarios que, sin ser expertos en normas comunicativas, logran construir y replicar los mensajes intrínsecos del meme de Internet.

5. Conclusiones

Si bien es cierto que el término *meme* viene definido desde la teoría memética, heredera de los estudios de carácter evolutivo de Dawkins (1976), se localizan algunas contradicciones cuando se traslada al mundo digital. Es conocido el meme como elemento humorístico, que circula por las redes sociales y es compartido por los usuarios de manera masiva, pero la definición de meme de Internet, por ser la unidad elemental de información cultural en el medio digital, incluye otros formatos y materiales, como son los avatares, emoticonos, los GIF, los contenidos spam, entre otros. De esta manera se comprueba que, la referencia al meme, tal y como se conoce de manera común, no se enmarca en un término claro que únicamente se refiera a él. Por ello, en este trabajo se ha determinado la denominación de Meme de Internet Popular, con el fin de poder categorizar estas concepciones para los futuros proyectos que necesiten de estas definiciones.

Las revisiones realizadas, abordando el meme de Internet desde sus diferentes ámbitos y características, permiten establecer algunas conclusiones finales que lo determinen como potencial herramienta para la innovación educativa. Desde esta posición, las observaciones que se señalan a continuación tendrán que ver con el meme de Internet como Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) que, frente a las TIC como facilitadoras de contenidos, se definen como los instrumentos o espacios digitales que crean procesos de aprendizaje y de conocimiento (Vera, 2017; Moya, 2013). De esta manera, para esa innovación en el proceso didáctico, se entiende que todos los recursos TAC pertenecen al mundo de las TIC, pero no por ser herramientas de la información y la comunicación necesariamente son adecuadas para el proceso de aprendizaje y la construcción de conocimiento. Las posibilidades del meme de Internet como recurso para la puesta en marcha de procesos pedagógicos o la adquisición de habilidades y competencias en diseño será lo que convierte a este material en una herramienta TAC. Con respecto a las características que se han desarrollado en la concepción de los memes de Internet como elemento tecnológico, en primer lugar se debe destacar que el acceso masivo a la red y a los espacios online ha propiciado la capacidad viral de los memes de Internet. Esta capacidad de réplica, que es propia de su naturaleza, se consolida en la actualidad gracias a la habilidad de compartir, difundir, consultar y producir cualquier material digital gracias a las herramientas TIC. Como segunda conclusión desde esta perspectiva tecnológica, se puede determinar que, con ese aumento de plataformas y aplicaciones on-line, ya no se necesitan conocimientos expertos de manejo de *software* para producir este tipo de materiales. Será prioritario, pues, que el estudiante-usuario adquiriera competencias creativas, de síntesis

y de uso y manejo del lenguaje y los discursos en red. Igualmente, se convierten en algo relevante los nuevos modos de interacción y conformación de comunidades digitales, destacándose la importancia de la incorporación del celular en la vida cotidiana. Este hecho, junto a la presencia transmedia de estos materiales, vuelve a poner sobre el debate la implementación de metodologías *m-learning*, que se basa en el uso de dispositivos móviles y la capacidad de desarrollar aprendizajes desde diferentes entornos (Pérez & Tejedor, 2014).

Como se ha podido comprobar a lo largo del texto, el empleo del meme de Internet como herramienta didáctica se considera una estrategia atractiva y motivadora para el estudiante, ya que forma parte de su imaginario contemporáneo y lo puede relacionar con los materiales que maneja en su tiempo de ocio. En relación a las dinámicas que propicia su uso, la introducción del meme de Internet en los procesos de enseñanza-aprendizaje supone la ruptura de roles tradicionales en la acción educativa, siguiendo las pautas de teorías como el constructivismo, donde el docente actúa como orientador y el estudiante se convierte en un agente proactivo y productor de conocimiento. Este cambio de roles conduce a una mayor horizontalidad, frente a la jerarquización en corrientes más clásicas.

Las habilidades que puede potenciar el uso del meme de Internet en el proceso de aprendizaje son varias, según los diferentes estudios consultados. Atendiendo a los planteamientos de Beltrán (2016) se afirma que, aunque el meme de Internet en sí no contenga un carácter didáctico, cuando sea utilizado como TAC deberá hacerse desde las concepciones de la difusión y producción de imágenes. Este aspecto se articula directamente con la enseñanza del diseño gráfico, donde las competencias alrededor de la construcción y comprensión del lenguaje visual son una necesidad. La construcción o remix de los memes de Internet permite producir productos gráficos acordes a las dinámicas digitales en red. Igualmente, Arango (2015) señala que las técnicas de creación de contenidos requieren capacidades específicas para el trabajo digital. Este mismo autor presenta las habilidades, conocimientos y actitudes que fomentan la creación y distribución de memes de Internet, siendo estas:

- Habilidades digitales, como la búsqueda, selección, edición y difusión de materiales en red.
- Habilidades cognitivas, fomentando la observación, el análisis crítico y la capacidad de síntesis.
- Conocimientos en cuanto a ortografía, así como en cuanto a la realidad cotidiana y los contextos concretos.
- El fomento de actitudes referidas al pensamiento crítico, la curiosidad, la creatividad y el respeto.

Todas estas características deben pertenecer al diseñador gráfico como profesional, por lo tanto el meme de Internet como herramienta educativa potenciará estas habilidades en su proceso de aprendizaje.

Desde la posición del docente, este material puede incluso funcionar como producto para la evaluación de una actividad determinada (Vera, 2017), en el caso de que dicha actividad requiera la valoración de alguna de las competencias antes mencionadas.

Como fenómeno social, el meme de Internet comparte algunas de las características tecnológicas y educativas ya señaladas, como la gestión de distintos roles dentro de una comunidad digital, la capacidad de autogestión y la de coordinación. De la misma manera, comprender los elementos que convierten al meme de Internet en un producto gráfico funcional y viral promueve la reflexión acerca de los símbolos o discursos que conforman la cultura remix y digital. Tal como se determinó en la revisión, además, el uso del meme de Internet en la acción didáctica significa acercar ese proceso a los lenguajes y herramientas multimedia, remix y transmedia, permitiendo el empleo de diferentes dispositivos, plataformas y aplicaciones que inviten a la experimentación gráfica para construir productos digitales. Por ello, se establece que el empleo de este material permite construir dinámicas motivadoras, sobre todo si no se aparta de la actividad el carácter humorístico que encierra el meme de Internet. Desde la concepción de este recurso como elemento comunicador, se evidencia cómo el meme de Internet ha pasado de ser un elemento trivial de humor a convertirse en una manifestación cultural de carácter sintético y reaccionario, que difunde información en constante cambio formal.

Con los estudios que se han realizado hasta la actualidad, se puede comprobar que el uso de los memes de Internet para la formación en diseño puede potenciar tanto las habilidades correspondientes a esta disciplina de conocimiento, como son la edición y producción de imágenes, la construcción de significativos discursivos-visuales concretos o globales, el manejo de *softwares*, pero también de las plataformas y aplicaciones intuitivas de acceso abierto, y la capacidad de conceptualización y de síntesis. De la misma manera, será un recurso útil para la adquisición de otras habilidades que son compartidas con áreas como el lenguaje y la ortografía, el espíritu crítico, la colaboración en red o la gestión de liderazgos y roles.

Bibliografía

- Arango, L. G. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. *Comun. Mídia Consumo*, 12 (33), pp. 110-132.
- Arango, L. G. (2014). Experiencias en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula. En *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación* (2014: Buenos Aires). Artículo 1513, pp. 1-22. Buenos Aires.
- Beltrán, P. (2016). Utilizando memes con tus alumnos. *Números. Revista de didáctica de las matemáticas*, 91, pp. 129-134.
- Börzsei, L. K. (2013). Makes a meme instead: A concise history of internet memes. *New Media Studies Magazine*, (7)
- Brodie, R. (2009). *Virus of the mind. The new science of the meme*. Londres: Hay House.
- Castañeda, W. M. (2015). Los memes y el diseño: contraste entre mensajes verbalizantes y estetizantes. *KEPES*, 12 (11), pp. 9-33.
- Castaño, C. M. (2013). Defining and characterizing the concept of Internet meme. *Revista CES Psicología*, 6 (1), pp. 82-104.
- Davison, P. (2012). The language of Internet Memes. En Mandiberg, M. (Ed.) *The Social Media Reader* (pp. 120- 134). Nueva York; Londres: New York University Press.

- Dawkins, R. (1976). *The selfish gen*. Oxford: Oxford University Press.
- Delgado, J. P. (2008). Replicación y resistencia cultural en la educación postmoderna. *Tendencias*, pp. 119-132.
- Dewey, J. (1995). *Democracia y educación: una introducción a la filosofía de la educación*. Madrid: Ediciones Morata.
- Garay, L. M. (2013). Estudiantes, usos de tecnologías digitales en ámbitos de vida cotidiana y escolar. Retos de formación para los docentes, *Revista de Ciencias Sociales*, segunda época, 23 (4), pp. 71-81.
- García, D. H. (2014). Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, 4 (6), pp. 1-11.
- García, F. & Gertrudix, M. (2011). Naturaleza y características de los servicios y contenidos digitales abiertos. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, pp. 125-138.
- García-Huidobro, J. E. (2010). Una nueva meta para la educación latinoamericana en el Bicentenario. En Marchesi, Á., Tedesco, J. C. & Coll, C. (Coord.) *Calidad, equidad y reformas en la enseñanza* (pp. 19-34). Madrid: OEI.
- Gobato, F. (2013). La interacción social en la comunicación contemporánea. *Revista de Ciencias Sociales*. Segunda época, 5 (23), pp. 49-69.
- Gómez, I. (2014). Del meme al imeme, trascendiendo la dimensión lúdica. *Entretextos*, 5 (15), pp. 1-9.
- Infante, M. I. (2000). *Analfabetismo funcional en siete países de América Latina*. Santiago de Chile: Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe.
- Marchesi, Á. (2010). Las Metas Educativas 2021: Un proyecto iberoamericano para transformar la educación en la década de los bicentenarios. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 4 (12), pp. 87-157.
- Miltner, K. (2011). *Srsly phenomenal. An investigation into the Appeal of LOLCats*. Londres: London School of Economics.
- Moskopp, N. D. & Heller, C. (2013). *Internet- Meme: kurz & geek*. Alemania: O'Reilly.
- Moya, M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Didáctica, Innovación y Multimedia DIM*, 27.
- Pérez, G.; Aguilar, A. & Guillermo, M. E. (2014). El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de *Harlem Skahe*. *Argumentos*, 27 (75), pp. 79-100.
- Pérez, J. M. & Tejedor, S. (Eds.) (2014). *Guía de tecnología, comunicación y educación para profesores: preguntas y respuestas*. Barcelona: UOC.
- Pourtois, H. (2006). Pertinence et limites du principe d'égalité des chances en matière d'éducation scolaire. *Chaire Hoover d'éthique économique et sociale*, Université Catholique de Louvain.
- Ramírez, L. (2014). *Autonomía moral e independencia cognitiva: descolonialidad en educación*. RedDOLAC - Red de Docentes de América Latina y del Caribe. Disponible en: <http://www.reddolac.org/profiles/blogs/autonom-a-moral-e-independencia-cognitiva-descolonialidad-en>
- Roche, M. (1992). *Rethinking Citizenship. Welfare, Ideology and Change in Modern Society*. Cambridge: Polity Press.
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En Marco, E. & Celaya, J. (Dir.) *Anuario AC/E de cultura digital*, pp. 71-81. Madrid: AC/E.
- Vélez, J. I. (2015). Influyendo en el ciberespacio con humor: imemes y otros fenómenos. Versión. *Estudios de Comunicación y Política*, 35, pp. 130-146.
- Vélez, J. I. (2013). *Memética como herramienta científica para el estudio de las memes de Internet* (Tesis Doctoral). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.
- Vera, E. (2017). El meme como nexos entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lenguaje y Comunicación. *Revista Educación y Tecnología*, 2 (8), pp. 1-15.

Abstract: The strategies for the process of teaching graphic design are as broad as the research and methods used, in which it is necessary to treat materials as well as contemporary spaces for the continuous updating of knowledge. With the bibliographic review of previous studies and theories, this document presents an analysis of the technological, socio-cultural and communicational components of Internet Meme as aspects that can become potential tools for educational innovation. From each of these elements a partial conclusion is drawn that leads to others, more general, to define the didactic possibilities of this cultural phenomenon.

Keywords: Information and Communication Technologies - educative technology - educational innovation - internet meme - communication - graphic design.

Resumo: As estratégias para o processo de ensino do design gráfico são tão amplas como as pesquisas e métodos utilizados, nas que se requer trabalhar materiais e espaços contemporâneos para a contínua atualização de conhecimentos. Com a revisão bibliográfica de estudos e teorias prévias, este documento apresenta uma análise dos componentes tecnológicos, sócio-culturais e comunicacionais do meme de Internet, como aspectos que podem converter-se em potenciais ferramentas para a inovação educativa. De cada um destes elementos se obtém uma conclusão parcial que conduz a outras gerais para definir as possibilidades didáticas deste fenômeno cultural.

Palavras chave: Tecnologias da Informação e a Comunicação - tecnologia educativa - inovação.

(* **Nuria Rey Somoza**, Docente investigadora en la Escuela de Diseño Gráfico de la PUCESE desde 2015. Actualmente es doctoranda en la Universidad Complutense de Madrid. Su línea de investigación se basa en la utilidad de las comunidades online de aprendizaje y las estrategias artístico-didácticas en la cultura contemporánea. El proyecto está directamente relacionado con su tema de Tesis, enmarcado en el área de Educación Artística y TIC, el cual comienza a abordar al realizar el Trabajo Fin de Máster sobre archivos digitales como herramienta para el proceso formativo, poniendo en marcha el *Archivo Abierto REDEA*. **Melba Cristina Marmolejo Cueva**. Diseñadora gráfica y Comunicadora Visual. Docente de la PUCESE en diseño gráfico, ocupándose de la Dirección de Escuela por unos años al ser una de las promotoras de la creación de la carrera en 2008. Impartió clases en las escuelas de Ciencias de la Educación y de Sistemas. Participa en varios proyectos multidisciplinarios junto a los departamentos de Género y Emprendimiento, además de presentar ponencias relacionadas con las TIC en Administración de Empresas y Sistemas. Sus áreas de investigación giran en torno a la difusión cultural de las minorías étnicas (pueblos afro-ecuatoriano) y la relación cultura + TIC. **Daniel Bartolomé Llorente**. Director de planificación en la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, Ecuador. Ha trabajado como docente investigador en la PUCESE desde 2014, impartiendo materias en distintas escuelas. Ha realizado labores de gestión y planificación y participado en proyectos de vinculación desarrollados por la Escuela de Educación. Su formación está relacionada con el ámbito socio-educativo, participando en iniciativas y

actividades que fomentaban el análisis crítico y la comprensión. **Marc Grob.** Docente investigador en la PUCESE desde 2011, responsable del departamento de Sistemas desde 2016. Con una amplia formación superior en electrónica, sistemas y tecnologías de comunicación, y

más de 15 años de experiencia en consultoría informática y desarrollo de aplicaciones web. Máster en Administración en 2015. Docente en la Escuela de Sistemas y Computación. Diseño a nivel experiencia de usuario y *visual thinking*.

Laboratorio experimental de disciplinas afines al diseño para la comunicación efectiva de ideas

Actas de Diseño (2020, julio),
Vol. 31, pp. 195-200. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2017
Fecha de aceptación: agosto 2018
Versión final: julio 2021

Karolay Garavito García (*)

Resumen: Este artículo expone los resultados obtenidos de un proceso de Laboratorio Pedagógico para la implementación de cambios en la planeación, desarrollo, evaluación de la clase y los resultados en el aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de instrumentos que describen los criterios de realización de actividades de aprendizaje durante el segundo semestre de 2015, y el primer y segundo semestre de 2016. Se establece un parangón con la información obtenida en los Diagnósticos Rápidos de Curso desde los niveles de percepción y satisfacción de los estudiantes sobre el cumplimiento de los objetivos de la asignatura Taller de Expresión II.

Palabras clave: comunicación - herramientas pedagógicas - representación gráfica - enseñanza - aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 200]

Diseño, expresión o lenguaje Gráfico

- Definición (genérica) diseño.

Según el DRAE (2017): “DISEÑO (Del it. Disegno). M. Traza o delineación de un edificio o de una figura. // 2. Proyecto, plan que configura algo. // 3. Forma de un objeto de diseño”.

Diseñar es un proceso humano que parte de la actividad de pensar, de utilizar la conciencia y organizar de manera intencionada y estructurada una serie de elementos o ideas con el fin de llegar a una respuesta, concepto o imagen proyectual que satisfaga un deseo, un impulso creativo, una necesidad, o una pregunta problema.

En el mercado laboral de los diseñadores, es preciso conocer y comprender la utilidad del lenguaje gráfico como recurso básico para articular elementos que concreten conceptos de diseño a través de la representación del ‘pensamiento proyectual sistémico’, ofreciendo soluciones integrales a problemas propios de la actividad profesional desde la forma (el plano), los objetos (producto) y los espacios (procesos). Herrero (2008) afirma que la: Representación gráfica, expresión gráfica o dibujo son conceptos que se entienden como un lenguaje propio, a la vez que básico, de diferentes técnicas relacionadas con la ingeniería o la arquitectura, uno puede expresarse gráficamente desde el arte o desde la técnica. Gentil (como se citó en Herrero, 2008) recuerda que el objetivo de las representaciones técnicas es “definir, mediante

el lenguaje gráfico, una realidad espacial de manera exhaustiva, no ambigua y no contradictoria”.

Entonces aplicado a un contexto académico, se entiende que el aprendizaje de las técnicas de representación gráfica gira en torno a la función de la comunicación efectiva de ideas y/o conceptos de diseño de los estudiantes, específicamente de Diseño Gráfico e Industrial de la Escuela de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad del Norte; Esto ha generado que desde el año 2015 se desarrolle una continua revisión del contenido programático de la asignatura *Taller de Expresión II* buscando estimular en el estudiante una participación activa en clase a través de la *interdisciplinariedad*, el *aprendizaje significativo*, y el *aprendizaje social* mediado por trabajos en equipo donde se generen experiencias que contribuyan a su formación integral.

Esta búsqueda ha llevado a emprender un proceso de reflexión de la metodología de enseñanza - aprendizaje de la clase a través del uso de las evaluaciones diagnósticas de carácter cualitativo - formativo QCD (*Quick Course Diagnosis*) ofrecidas por el Centro para la Excelencia Docente - CEDU dentro de sus programas y servicios para la capacitación y el mejoramiento de la práctica docente en Uninorte; Este test se desarrolla en cualquier momento del semestre, lo cual, permite conocer la percepción de los estudiantes sobre la asignatura. Para el caso de Taller de Expresión II, la aplicación del QCD permitió crear espacios para identificar debilidades y fortalezas, investigar, reflexionar y reorientar el quehacer profesional en la