



---

**CONGRESO  
IBEROAMERICANO**  
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,  
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

---

BUENOS AIRES, ARGENTINA  
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

---

**CONGRESSO  
IBERO-AMERICANO**  
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,  
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

---

BUENOS AIRES, ARGENTINA  
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRO 2014

## **Experiencias en el uso de los *memes* como estrategia didáctica en el aula**

ARANGO Pinto, L. G.

## Experiencias en el uso de los *memes* como estrategia didáctica en el aula

Luis Gabriel Arango Pinto

*Universidad Pedagógica Nacional*

*FES Aragón, UNAM*

*Universidad Simón Bolívar, México*

arangolou@gmail.com

### Resumen

Los memes pueden entenderse como un fenómeno de la cultura digital –textos, videos o imágenes- donde los sujetos involucrados reinterpretan definiciones de la realidad, creando sus propios significados. Al igual que en la memética tradicional, los memes de Internet implican reproductibilidad y variación, irradiación y resignificación. Son unidades de información, creaciones humanas, difundidas sobre todo mediante las redes sociales y pueden ser copiadas. Pero en la medida en que se transmiten, van mutando en una compleja ebullición de sentido.

Así, la presente comunicación tiene por objetivo sistematizar las experiencias de la utilización de *memes* como estrategia didáctica en un grupo de estudiantes de comunicación en una universidad privada de México. A través de un enfoque cercano a la educomunicación, defendido por autores como Aparici, Kaplún, Prieto Castillo, entre otros, se presentan las habilidades, conocimientos y actitudes que se desarrollaron con el diseño de *memes* hechos con imágenes. Asimismo, se destaca la importancia de la voz del educando y su contexto en los procesos pedagógicos.

**Palabras clave:** Memes, Didáctica, Educomunicación.

### Los *memes* en la cultura digital y sus orígenes

Los llamados *memes* son, de acuerdo con teorías de difusión cultural, una unidad de información cultural que se transmite de un individuo a otro o de una generación a otra. Algunos autores más o menos comparten la idea del *meme* como equivalente del gen: mientras éste transmite información genérica, el *meme* la transmite de forma cultural, longitudinal u horizontalmente, por aprendizaje.

Fue Richard Dawkins quien acuñó el término en el libro *El gen egoísta*, por la semejanza fonética con gene (gen en inglés) y para señalar la similitud con memoria y mimesis. Para Dawkins, las ideas, los hábitos y las tradiciones van comunicándose. Así, lenguajes, conocimientos, mitos, ritos, etc., son aprendidos.

De acuerdo con el estado del arte existente, se sostiene que el aprendizaje de un *meme* puede darse de varias formas y se manejan términos indistintamente que no necesariamente son lo mismo: por imitación, asimilación, enseñanza o apropiación.

Así, fidelidad, fecundidad y longevidad son tres características para que un *meme* pueda replicarse con éxito: la fidelidad tiene que ver con que un *meme* siga siendo reconocible después de múltiples procesos de transmisión; la fecundidad con su potencialidad o capacidad de fuerza para ser transmitido y la longevidad con su perdurabilidad en el tiempo (Dawkins, 1979). De este modo, la información cultural se transmite de cerebro a cerebro en unidades consideradas como simples (un concepto, una técnica, una costumbre, entre otros) y que van conformando sistemas más complejos. Estas unidades, que Dawkins llama *memes*, son también replicadores culturales a través de los cuales la cultura evoluciona.

En este orden de ideas, Susan Blackmore reflexiona las aportaciones de Dawkins:

*Si Dawkins está en lo cierto, la vida de los humanos está impregnada hasta la médula de memes y sus consecuencias. Todo lo que hemos aprendido al emular a otros es un meme... Ello incluye el vocabulario que utilizamos, las historias que conocemos, las habilidades que hemos adquirido gracias a otros y los juegos que preferimos. También hay que tener en cuenta las canciones que cantamos y las leyes que acatamos (Blackmore, 2000, p. 34).*

No obstante, para Robert Aunger (2004) los *memes* sólo pueden existir como ideas que después dan sustento a comportamientos o artefactos para poderse comunicar. Según él, los *memes* viven en el cerebro e incluso llega a proponer que son resultado de una actividad neurológica que incluye procesos electroquímicos.

Actualmente, en la cultural digital los *memes* son entendidos comúnmente como cualquier texto, imagen o video que, con cierto sentido humorístico, se comparte en las redes sociales. Uno de los trabajos pioneros en el estudio de los *memes* en Internet es *Evolution of Memes on the Network: from chain-letters to the global brain*. En este texto, su autor, Francis Heylighen, propone como característica esencial del fenómeno la reproductibilidad. Acudiendo nuevamente a la comparación con los genes, los *memes* también se reproducen en copias, lo cual amplía su distribución. De igual forma, así como los genes van introduciendo variaciones con el tiempo, algo similar ocurre con los *memes*. Reproductibilidad y variación, son pues, las características que ve Heylighen.

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

Otros trabajos importantes en el estudio de los *memes* son *Assessing Global Diffusion with Web Memetics: The Spread and Evolution of a Popular Joke* (Shifman y Thelwall, 2009) y *Online Memes, Affinities, and Cultural Production* (Knobel y Lankshear, 2007). En el primero, los autores sostienen que ningún otro medio como Internet tiene la capacidad de ser un transmisor global de *memes*. En ese artículo, Shifman y Thelwall demuestran cómo un chiste sobre tecnología y hombres y mujeres va mutando en múltiples versiones mientras se difunde en Internet. El resultado es que la narración va adquiriendo características según los distintos idiomas y países, pero conserva elementos originales de la versión en inglés. En la segunda investigación, Knobel y Lankshear estudian la práctica social de propagación online de *memes* como una dimensión de la producción y transmisión cultural. Según ellos, los *memes* poseen un poder descriptivo y explicativo con respecto al desarrollo cultural (Knobel y Lankshear, 2007, p. 203). Asimismo, distinguen tres características para que un *meme* sea exitoso: 1) el humor, 2) una intertextualidad basada en múltiples referencias a la cultura popular y 3) yuxtaposiciones sobre todo de imágenes deliberadamente provocativas, estafalarias o poco convencionales.

En Latinoamérica, una aportación valiosa es la presentada por Raquel da Cunha Recuero. Esta autora brasileña propone una taxonomía de *memes* vistos en weblogs, basada en las características dadas por Dawkins y enriquecida por ella misma. Por el criterio de fidelidad, a los *memes* los caracteriza como “replicadores”, “miméticos” o “metamórficos”; por longevidad, como “persistentes” o “volátiles”; por fecundidad, “fecundos” o “epidémicos”. Por último, en cuanto a alcance, los clasifica en “locales” o “globales” (da Cunha, 2007).

Vélez (2012) da otra definición al entender al fenómeno como “un derivado ‘pegajoso’ de algún aspecto de la cultura pop, que se parodia y repite hasta el punto que sus orígenes y su significado original se vuelve difuso y completamente mutilado, más allá de su reconocimiento o humor” (p. 114).

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

A propósito, García y Gertrudix (2011) comentan lo siguiente:

*El actual desarrollo de las redes facilita la propagación de “memes” digitales, irradiándose de forma viral gracias a los “espacios de afinidad” que han propiciado las herramientas sociales en la Web... Los sistemas actuales de Red facilitan la radiación planetaria de un meme de forma prácticamente inmediata, lo que tiene una importancia capital en la forma de producir, consumir, intercambiar contenidos y servicios digitales abiertos (García y Gertrudix, 2011, p.130).*

La *irradiación* de contenidos en la Sociedad de la Información (Trejo, 2006) explica, pues, que el fenómeno de los *memes* sea contagioso cuando es transmitido por las redes sociales como *Facebook*, *Twitter* u otras. Asimismo, recordando a Heylighen, la variación es la otra característica importante de los *memes*. En la cultura digital, éstos

se reinventan continuamente, se reciclan, van cargándose de significado a su paso por los espacios de comunicación dentro de Internet. Aquí los sujetos involucrados reinterpretan definiciones de la realidad, creando sus propios significados. Por ello, estamos ante una resignificación o resemantización permanente.

### **Su utilización didáctica**

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

#### *Habilidades*

¿Es posible una utilización didáctica de los *memes*? Sostenemos que sí. Es posible desarrollar –en primera instancia- **habilidades digitales**, como la búsqueda y selección de información, la edición de contenidos y su difusión en la red.

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

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

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

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

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

De manera obligada, en cuanto a **habilidades cognitivas**, por lo menos la observación, el análisis y la síntesis están presentes en la elaboración de un *meme*. Hay que observar para saber sobre qué tema podemos hacerlo, pues esta capacidad “es el paso inicial de cualquier proceso mental. Aprender a observar resulta fundamental para la memoria sistémica y no debe estar sujeto a lo que se desea ver, sino al compromiso de observar la realidad” (Rivera, et. al., 2010, p. 35). Ver lo que nadie ve implica que dicha observación se realiza creativamente; es decir, proyectar una nueva mirada sobre las cosas.

Después, habrá que analizar ese fenómeno observado. Así, analizar es una cualidad humana a través de la cual estudiamos algo destacando sus elementos constitutivos. Implica descomponer, distinguir, comparar y destacar componentes de ese fenómeno en aras de su comprensión.

Finalmente, el trabajo a realizar será sintético. Por definición, la síntesis consiste en unir las partes que forman un todo; es mirar y tener algo nuevo: un producto final. El proceso de análisis-síntesis toma lo real para descomponerlo y volver a recomponerlo después. En este sentido, el *meme* es una reconstrucción de la realidad. El resultado es algo conciso, al punto, no es un trabajo escrito de largas cuartillas; es una imagen, una secuencia de video o un texto breve.

### *Conocimientos*

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

Desde hace mucho, la escritura en Internet implica una forma realmente peculiar de utilizar el lenguaje. “El registro escrito es inorgánico, espontáneo, desprovisto de reglas gramaticales o, por lo menos, de su cumplimiento riguroso” (Arango, 2009, p. 127). La velocidad con la que se escribe conlleva en muchos casos alteraciones en el lenguaje, pero son equivocaciones inconscientes. La misma rapidez también lleva a los usuarios a escribir sin acentos o a prescindir de signos de admiración o interrogación, entre otros. Pero más allá de estas incorrecciones, existen alteraciones conscientes que se han creado con el fin de hacer más singular o interesante la comunicación por Internet.

“El texto cambia porque se adapta al ambiente tecnológico creando un discurso del medio y para el medio” (Arango, 2009, p. 134). Así, ejemplos de alteraciones voluntarias del código lingüístico lo constituyen las distorsiones de énfasis, cadencia, tono y volumen. Es normal que encontremos la traducción de la comunicación no verbal cara a cara a los códigos de Internet en aras de establecer la comunicación entre individuos.

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

en un artículo publicado desde 2004 en el periódico *La Nación* de Argentina, Mario Carlón, semiólogo de la Universidad de Buenos Aires, consideraba que los miedos a la degradación del lenguaje eran cíclicos. Carlón afirmaba que era cierto que en Internet se cometieran monstruosidades con el lenguaje, pero no por ello los jóvenes escriban mal, siempre y cuando las instituciones educativas cumplieran su labor.

De este modo, la idea planteada aquí es muy clara: cuando en la creación de un *meme* haga falta alguna incorrección cuya finalidad sea básicamente expresiva, se vale; si no hay necesidad, se debe promover el respeto a las reglas gramaticales.

Ahora, ¿cómo realizar un *meme* de un personaje público que ha hecho algo? Conociendo el hecho, informándose. ¿Cómo hacer broma de un comediante mexicano por su edad (“Yo sí vi la renuncia de un Papa; fue en 1415”)? Sabiendo que antes de Benedicto XVI, la renuncia de un Pontífice se había dado en aquel año. ¿Cómo redimirse humorísticamente como sociedad ante la *metida de pata* de un gobernante o funcionario? Leyendo los diarios, revisando las fuentes digitales, exponiéndose a la información que sobre el contexto dan los medios de comunicación. En una frase, en el conocimiento de la realidad está la base para la realización de un *meme* y es su fuente de inspiración.

### *Actitudes*

Finalmente, las actitudes son muy importantes. La creatividad, la curiosidad y la crítica social se pueden desarrollar en un *meme*. Pero también el respeto. Recordemos que el llamado *bullying* no sólo se da en las escuelas, sino en las redes sociales. A propósito de esto, Jaime Funes reflexiona sobre estas nuevas formas de violencia en los jóvenes:

*Es cierto que nos enfrentamos a conductas nuevas molestas, a veces masivas, que con frecuencia no tienen por qué ser aceptadas. Pero hay que descubrir la provocación, hay que saber evitar el encontronazo, descubrir las maneras y los lugares para actuar, con el único fin importante: evitar que esas conductas provisionales se consoliden y los destruyan (Funes, 1998, p. 98).*

Conducir la elaboración de cualquier *meme* sin burlas o alusiones a la vida privada de los compañeros de clase, es evitar que un estudiante sea expuesto permanentemente a agresiones. De hecho, “la violencia entre compañeros estudiantes es un asunto que trasciende lo personal, cuando aparece el abuso de poder, los pares dejan de ser iguales, la injusticia corona a un sujeto como supuestamente superior” (Torres, 2011, p. 51). En esta lógica, es hasta paradójico fomentar el respeto entre pares a través de un medio por el cual se ejerce algún tipo de violencia: Internet.

La creatividad y la curiosidad son dos aliadas para combatir esa violencia en las escuelas a través de las redes sociales. Íntimamente vinculadas a la observación, ambas hacen posible una nueva mirada de la realidad. La creatividad “es la capacidad de innovar, de crear algo nuevo a partir de los elementos existentes” (Rivera, et. al., 2010, p. 33). A través de ella se crean alternativas de manera original a partir de algo dado. Por su parte, la curiosidad “se refiere al interés por conocer más de un objeto o situación; se relaciona con la capacidad de observación y de exploración, con la posibilidad de asombro y la inquietud de descubrir nueva información” (Rivera, et. al., 2010, p. 32).

Por ello, en más de una ocasión hemos reconocido la creatividad de los *memes* y la curiosidad que encierra su elaboración. Son creativos porque crean alternativas a partir de algo dado (un suceso de la realidad) y por ello hablamos de resignificación páginas arriba. Envuelven curiosidad al ser el resultado de un proceso de detenerse a observar la realidad.

Esta inquietud de exploración para buscar aspectos de la realidad dignos de un *meme* nos lleva en ocasiones al desafío del poder por medio de lo cómico. Es sabido que los *memes* tienen sentido del humor y a través de éste se hace crítica social. Ser críticos ante su entorno, es una actitud a desarrollar entre estudiantes en todos los niveles. Al ser críticos, no sólo pensamos la realidad para detectar problemas, sino estaremos más cerca de encontrar posibles soluciones.

### **Estrategia metodológica**

El contexto de la utilización didáctica de los *memes* se dio en el sexto semestre de la licenciatura en Comunicación y Multimedia de una universidad privada del Distrito Federal, concretamente en la asignatura: *Tecnologías de la Información y Comunicación en la Globalización*, del semestre enero-junio de 2013.

El grupo estuvo conformado por 16 mujeres, 15 mexicanas y una estudiante de intercambio de nacionalidad francesa. Desde un inicio, el grupo destacó por ser inquieto, creativo, y por utilizar *Facebook* para cuestiones relacionadas con sus estudios.

Lo anterior es un ejemplo de la utilización de las TIC en la educación por parte de los jóvenes, previo a la actividad que aquí se plantea. Específicamente, un grupo en *Facebook* ya les permitía la cooperación y el intercambio de materiales, dudas y avisos relacionados con todos sus cursos.

Existen estudios que muestran que, efectivamente, los jóvenes utilizan las TIC con fines de entretenimiento y ocio. No obstante, esa es sólo una posibilidad y no una condición necesaria, ya que la incorporación de las tecnologías digitales en su vida se da de múltiples maneras. Por ejemplo, Garay (2013) señala:

*En relación con los usos que dan a la computadora e internet, si bien reconocen que los usan para estar en contacto con familiares y amigos, también les dan un uso educativo, por lo menos para la búsqueda de información y la elaboración de tareas. Esto resulta importante pues ellos han logrado incorporar el uso de las TIC en su formación, por lo menos en un nivel básico, y reconocen a las TIC como herramientas necesarias para su trabajo escolar, lo cual matiza la idea de que los jóvenes solamente emplean las TIC para su entretenimiento (Garay, 2013, p. 80).*

De esta forma, ante la exigencia de generar estrategias para la incorporación de las TIC en el proceso de formación de los estudiantes universitarios, el trabajo con *memes* tuvo dos fases: en la primera, tenían que diseñar un *meme*, previa exposición del docente de una presentación con conceptos, ejemplos y las habilidades, conocimientos y actitudes a desarrollar. El tema fue libre y se delimitó el ejercicio a construir un *meme* de imagen. La creación se hizo de manera individual, se publicó en



el grupo de *Facebook* en cuestión y se expuso en una sesión destinada expresamente a ello. Así, el número de imágenes que se consiguió fue de 30. Esto debido a que algunas alumnas realizaron varios *memes*. Para los efectos del análisis, se retomarán los más significativos más adelante.

La segunda fase consistió en que redactaran en una cuartilla sus reflexiones en torno a la creación del *meme*, qué habían aprendido, qué les había parecido y qué les había dejado tal actividad. Al final se obtuvieron 15 textos, pues una alumna no entregó esta parte del ejercicio.

Así, esta actividad con *memes* está estrechamente relacionada con una pedagogía que pone de relieve el valor de la imagen en los procesos educativos:

*Mientras la universidad oficial insiste todavía en la lectura de la imagen, a nosotros nos interesa mucho más la producción de imágenes, porque sólo se conoce haciendo, y porque sólo se inventa produciendo. Para nosotros la imagen es el destilado icónico básico para representar, comparar y entender (Piscitelli, et. al., 2010, pp. XVIII-XIX).*

Y si bien la lectura de la imagen sigue siendo primordial en el mundo de hoy, al realizar una (en este caso un *meme*), las estudiantes involucradas representaron, compararon, entendieron y pusieron en juego un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes. A continuación la sistematización de ello, junto con sus reflexiones en torno al trabajo llevado a cabo.

## Resultados

Después de haber realizado una síntesis de los 30 diseños de *memes* y de los 15 ejercicios reflexivos, es posible trazar los siguientes tres ejes que guiarán nuestra discusión.

### **a) Valoraciones de la actividad**

Primeramente, las estudiantes no sólo hicieron una valoración de la actividad, sino de los *memes* en general; es decir, fueron capaces de definirlos y caracterizarlos:

- *“Un meme puede ser desde imágenes (...), textos o videos que se comparten o se contagian de manera muy rápida por las redes sociales. Al realizar un meme se tienen varias características, aparte de transmisión, difusión, contagio, hay una resignificación (resemantización), cada persona puede usar la misma imagen pero con otros textos, otros significados y con otras intenciones, cada quien es libre de escribir en su meme lo que quiera” (Betsie, 21 de marzo de 2013).*
- *“Considero que mi meme se contagia, es viral, y tiene una resemantización” (Ana Gabriela, 21 de marzo de 2013).*
- *“Los memes es una unidad de información cultural que está en todo nuestro entorno y se transmite de una mente a otra detrás de una gran difusión cultural, los memes como pude ver son textos, videos, cómics o más común con sentido*

*humorístico que los podemos encontrar en redes sociales o ya muchas veces en las calles. Los memes son una iconografía (...)* (Graciela, 21 de marzo de 2013).

Básicamente, en los ejercicios reflexivos se hace referencia a que los *memes* son diferentes; son útiles para decir algo, bueno o malo; tienen sus orígenes en las ideas de Richard Dawkins; son virales pues poseen gran capacidad de contagio y condensan significados que se van modificando con el tiempo. De acuerdo con lo anterior, podemos decir que se reconoce en el *meme* su capacidad de reproducirse (irradiación) y de mutar (resemantización). Asimismo, se le atribuye una fuerza comunicativa importante a la imagen, donde la cultura y el contexto de la recepción son fundamentales.

Dentro de la valoración de la actividad que hicieron las estudiantes, la mayoría describió sus procedimientos en la elaboración de su imagen, los cuales estuvieron caracterizados por la dificultad de por dónde empezar. Aquí algunos testimonios rescatados de las reflexiones escritas:

- *“La elaboración de los memes, en mi caso, fue un poco complicado por muchas razones: No sabía si se iba a entender, me costó muchísimo elegir el texto y la selección de la imagen también fue un poco difícil porque había muchas”* (Paulette, 21 de marzo de 2013).
- *“Durante la realización de mis memes al principio fue un poco difícil, ya que no sabía que crear, luego se me ocurrió una situación por la que he sentido que he pasado, algo personal que quería reflejar en el meme, sabiendo que alguien más se sentiría identificado”* (Lorena, 21 de marzo de 2013).
- *“Sabía la idea de lo que quería transmitir pero no sabía cómo hacerlo para que el mensaje fuera claro para externos”* (Ana Luisa, 21 de marzo de 2013).
- *“Para la elaboración de mi Meme entré un poco en crisis porque en realidad nunca había hecho uno y aunque al principio se me hizo muy fácil el ejercicio, según como lo explicaron y según los memes que había visto, al momento de tener la imagen, sentía que no cuadraba con la idea que tenía”* (Sonia, 21 de marzo de 2013).
- *“Fue una experiencia un tanto difícil, porque al comienzo, tener que pensar en que temas podrían ser adecuados para ser plasmados en un meme es complicado, y ya cuando encuentras un tema del cual puedes sacarlo, te enfrentas al trabajo de tener que resumirlo en una sola frase que aparte cause gracia y de a entender lo que estas tratando de reflejar (sic.)”* (Adriana, 21 de marzo de 2013).
- *“Al inicio de saber que íbamos a realizarlos me causaba un poco de incertidumbre (...) Conforme fui realizando la primer imagen las ideas surgieron y así logré hacer 4 memes diferentes”* (Estefanía Hernández, 21 de marzo de 2013).
- *“Hacer un Meme fue un poco difícil al principio (sic.), porque no tenía ideas. Tenía miedo también de estar a fuera del contenido esperado, es decir hacer un Meme que no funcione (sic.). Este miedo paralizaba mis pensamientos”* (Johanna, 21 de marzo de 2013).

Desprendidas de estos comentarios podemos identificar tres cuestiones importantes. La primera, la dificultad en la toma de una decisión adecuada, pues no es tan fácil asumir un rol más activo y desprenderse de lo que Freire llamó “educación bancaria”. Estamos más acostumbrados a que el docente deposite los conocimientos en alumnos aparentemente pasivos, mismos que juegan un papel de receptores que acumulan información. Crear estos *memes* fue crear una propuesta, lo cual moviliza un conjunto de recursos cognitivos, instrumentales y actitudinales.

La segunda pequeña conclusión es que la formación de las estudiantes las llevó a problematizar la experiencia de una manera específica. Como comunicólogas, una de sus mayores preocupaciones fue que el *meme* se entendiera. Incluso en el momento de tener la idea, faltaba todavía seleccionar la imagen, redactar el texto y, además, diseñar todo para que fuera gracioso y comprensible al hacer referencia al contexto del potencial receptor: “Busqué los memes que más me han gustado hasta ahora y los ilustré con cosas que me parecen cómicas y que sé que a las demás personas les parecerá gracioso” (Alma, 21 de marzo de 2013).

Finalmente, la dificultad en la construcción tiene que ver también con la exuberancia e irradiación de información (Trejo, 2006), fenómenos los cuales hacen posibles innumerables opciones para la elaboración y transmisión de contenidos a través de Internet. Imágenes habrán ido y venido a partir de la navegación de las jóvenes, junto con ideas, textos y ensayos fallidos, para finalmente lograr una integración de elementos que dieron forma al *meme*. Así, el humor, la intertextualidad entre el producto y el contexto, además de la yuxtaposición entre imágenes y textos, quedan de manifiesto en los *memes*, tal como lo plantean Knobel y Lankshear (2007).

Trabajar con los *memes* y su posterior publicación en *Facebook* permitió caminar entre el estudio y el entretenimiento y entre la reflexión y la emoción. En este último plano, en cuanto a los adjetivos que califican la actividad con los *memes* desde el punto de vista emocional, la lista de palabras de la **Figura 1** ejemplifica esta situación:

**Figura 1. Adjetivos de la valoración**

<i>Interesante, Divertida, Diferente, Entretenida, Agradable, Gratificante, Útil, Dinámica, Ligera.</i>
---

En este sentido, para el grupo el ejercicio fue positivo, pues rompió con la estructura de una clase tradicional, no sólo porque nunca había visto el tema de los *memes*, sino porque existían alumnas que nunca habían hecho uno (aunque sí los conocían). Pero además, el humor constitutivo de este tipo de recursos digitales, el perfil inquieto del mismo grupo y los distintos niveles de la actividad (clase expositiva por parte del docente, ejercicio de elaboración en casa y presentación oral del producto final publicado en *Facebook*), hicieron que efectivamente la experiencia no se percibiera como monótona y sí como atractiva: “La verdad considero que fue una gran actividad porque salimos de lo cotidiano para hacer algo que nosotros elaboremos, fuimos partícipes de lo que ahora está de moda” (María Fernanda, 21 de marzo de 2013).

Más allá de que los *memes* estén de moda o no, el caso es que nos dispusimos a elaborar una estrategia didáctica para el mundo en el que vivimos, donde no podemos dejar de lado el paradigma tecnológico. Fue una estrategia para estudiar ese paradigma dentro del propio paradigma (la asignatura es de TIC y el contexto

también). Por ello, el objetivo fue “sumergirnos en espacios virtuales que son objeto de estudio y a la vez lugares de entretenimiento y trabajo; y, en definitiva, de aprendizaje, experimentación y construcción colectiva del conocimiento” (Adaime, en Piscitelli, et. al., 2010, p. 24).

### **b) Identificación de habilidades, conocimientos y actitudes**

En la descripción de los procedimientos de elaboración de los *memes*, las alumnas señalaron habilidades, conocimientos y actitudes desarrollados en la actividad. Por ejemplo, en cuanto a las habilidades, las alumnas describen:

- *“Yo utilice una herramienta en Photoshop llamada paint en donde yo dibuje todo (sic.)” (María Fernanda, 21 de marzo de 2013).*
- *“Generé mi meme a través de memegenerator, lo que no fue difícil porque la tipografía ya está definida y sólo hay que ingresar el texto. Pero tuve que sintetizar el texto porque la información del meme es breve y lo que originalmente había puesto casi tapaba la imagen” (Paulette, 21 de marzo de 2013).*
- *“Buscamos información y la seleccionamos, la editamos y la difundimos por la Red” (Betsie, 21 de marzo de 2013).*
- *“Yo no utilicé un generador de memes, lo que hice fue buscar en google imágenes de “Grumpy Cat” y también de otros gatos que concordaran con la idea que tenía y se vieran lindos. Durante esta búsqueda encontré otra imagen del gato caminando y fue cuando me llegó la idea de hacer el otro meme. Para poner las imágenes juntas del meme de “Grumpy Cat” utilicé Photoshop” (Lorena, 21 de marzo de 2013).*
- *“Búsqueda de la imagen e información acerca de la historia por contar. Edición de la imagen y redacción del texto para su difusión vía red. Análisis del acontecimiento público (...)” (Ana Luisa, 21 de marzo de 2013).*
- *“Primero me planteé sobre qué tema quería hablar y como el stalkear a otra persona es una de los principales usos (sic.) en las redes sociales (...) decidí hacerlo sobre stalkear” (Ximena, 21 de marzo de 2013).*

Básicamente, la descripción de habilidades tiene que ver con las digitales, tales como la búsqueda y selección de información, así como la edición de imágenes por diferentes vías y la redacción de textos. Asimismo, entraron en escena habilidades cognitivas como la observación, el análisis y la síntesis.

Dentro de algunos conocimientos específicos, se encuentran los referentes a las redes sociales. Por ejemplo, su uso conocido como *stalkeo* (ver **Figura 2**):

Figura 2. Memes sobre uso de redes sociales (*stalkeo*)



En la terminología de dichas redes, se conoce como *stalkeo* al ejercicio de checar o dar seguimiento constante a las actividades de un usuario, tales como sus fotos, publicaciones de estado y otros datos personales. Comúnmente se toma como una práctica de chisme o acoso. Sin embargo, actualmente se han desarrollado aplicaciones para realizar análisis estadísticos de cuentas en *Facebook* o *Twitter* que dan un panorama general sobre el usuario dueño de la cuenta, en tanto intereses, tipos de contenido que comparte, seguidores, entre otros. Por estos ejemplos de *memes*, se podría concluir que este tema fue significativo para el grupo, pues semanas antes tuvo una sesión con un invitado que habló del *stalkeo* y de las herramientas en Internet para el análisis de perfiles.

En la **Figura 3** no sólo se percibe nuevamente el tema del *stalkeo* y del uso de las redes sociales (dar un “toque” es mandar un saludo a alguien y dejarlo ver nuestro perfil de *Facebook*), sino el conocimiento de los *memes* al utilizar una de las imágenes más recurrentes en la elaboración de los mismos: *la novia psicópata*. El origen de este *meme* se remonta a un video de *YouTube* donde una chica parodia una canción de Justin Bieber con una letra que trata de una novia excesivamente celosa y empalagosa (“si yo fuera tu novia, te tendría contra la pared”). Debido a la gran cantidad de visitas y difusión del video, pronto una imagen de éste se convirtió en un *meme* para tratar temas relacionados con los celos en una relación.

Figura 3. Conocimiento de *memes* (*novia psicópata*)



Estos *memes* de la *novia psicópata* están íntimamente relacionados con la práctica real de husmear en los perfiles de *Facebook* o *Twitter*. De hecho, en el estudio *Social networking sites in romantic relationships: Attachment, uncertainty and partner surveillance on Facebook* (Fox y Warber, 2014), se muestra que usuarios de las redes sociales, sobre todo jóvenes, revisan constantemente los perfiles de parejas sentimentales presentes o pasadas.

En el grupo de alumnas con el que se trabajó, no sólo hay un conocimiento de esa práctica sino una actitud crítica reflejada en las imágenes anteriores. No obstante, los conocimientos y la crítica social se amplían hacia otros temas, como se puede observar en la **Figura 4**.

Figura 4. *Memes* de crítica política y social







En el primer caso, hay dos conocimientos yuxtapuestos: el primero, la noticia de la detención de Jorge Emilio González, del Partido Verde Ecologista de México, por no pasar la prueba del alcoholímetro en el Distrito Federal; el otro, el *slogan* de la comunicación política de ese partido con respecto a que el gobierno pague por la suspensión de vales de medicinas en los sistemas de salud. Por ello, en el *meme* se menciona que si el entonces senador de la República pide chilaquiles para la *cruda* y no se los dan (de acuerdo con la sabiduría popular, este alimento y su sabor picante son buenos para la resaca), que el gobierno se los pague, tal como reza su frase de propaganda.

El segundo abona a la crítica hacia Enrique Peña Nieto por la confusión de libros y autores en la Feria Internacional del Libro de Guadalajara de 2011. Recordemos que uno de los espacios en donde se hicieron más críticas al hoy Presidente de la República fue precisamente en las redes sociales. Así, en lugar de ser capaz de dar nombres de libros concretos con sus autores correctos, este *meme* presenta una sátira de Peña Nieto recomendando “buena literatura”. Resalta además la telenovela *Destilando amor*, protagonizada por su esposa Angélica Rivera.

Luego de que en marzo de 2013 saliera la noticia del otorgamiento de 500 mini iPads a igual número de legisladores por parte de Telmex -con base en un convenio de conectividad entre la empresa de Carlos Slim y la Cámara de Diputados-, a una de las estudiantes se le ocurrió el tercer *meme*. Y aunque la noticia sólo hablaba de diputados –no de senadores-, se hace una crítica al “obsequio” en un contexto de reforma en telecomunicaciones, misma que estaba próxima a aprobarse.

La cuarta imagen hace una crítica social aprovechando el doble sentido. Alguien pide un boleto para “Los Miserables”. En un primer momento, puede entenderse que es para ver esa película. Sin embargo, se refiere a que es un boleto para otros miserables (los pobres). Por eso no le dan nada; por discriminación. Asimismo, en cuanto a algunos conocimientos involucrados, la creadora argumenta: “Hay memes en los que escribir alterando la ortografía es parte del chiste, sin embargo en los míos no me pareció oportuno hacerlo” (Paulette, 21 de marzo de 2013).

Es de esta manera como vemos la importancia del contexto en la elaboración de *memes*. Un contexto que puede ser global en el caso del uso de las redes sociales y el

*stalkeo*, o nacional en los ejemplos que acabamos de presentar. No obstante, las alumnas hacen referencia también a contextos más específicos, como las distintas relaciones en la universidad, en el grupo, con los profesores o con respecto a la elaboración de trabajos (ver Figura 5).

Figura 5. Memes sobre memes



Originalmente, el *meme* “Bad luck Brian” o “Brian sin suerte” es la foto del colegio de un adolescente rubio con *brackets*, que desde un principio se utilizó para expresar situaciones trágicas o desafortunadas<sup>1</sup>. En el primero de los *memes* de la Figura 5, se

<sup>1</sup> Una de las estudiantes que utilizó este *meme* explica: “Yo utilicé en mi MEME la imagen de un niño Nerd (...) con una frase un poco ‘tonta’ que lo caracteriza perfectamente” (Nadya Paulina, 21 de marzo de 2013).



hace referencia a la dificultad para elaborar un recurso de éstos, problemática planteada páginas atrás. Inspirada en “Bad luck Brian”, esta imagen parodia la actividad de realizar un *meme* por primera vez; el resultado: no le sale. Aquí destaca la creatividad y curiosidad para adaptar los discursos propios a los discursos originales de los *memes*, con base en experiencias concretas.

El segundo y el tercero están basados en el *meme* “Ay, sí”, que tiene sus orígenes en la aparición en TV de un astrofísico norteamericano, Neil deGrasse Tyson, quien hizo este gesto mientras hablaba de Isaac Newton. Aunque el gesto se dio en un contexto diferente, ha sido utilizado en redes sociales en tono burlón, pues la postura se presta para ello. En este caso, quienes retomaron el *meme* dentro del grupo, destacaron el que “ahora sí” todas habían hecho su tarea y que todas ya sabían hacer *memes*. Las valoraciones de la actividad por parte de las alumnas, que analizamos con anterioridad, explican muy bien el grado de aceptación que tuvo el diseño de estos recursos digitales.

### c) *La importancia de la voz y el contexto del educando*

En la sociedad actual y en el terreno educativo en particular, es importante que las voces no solamente hablen sobre los temas relevantes del currículum, sino de la existencia de los sujetos, sus relaciones y sus culturas. Ante esto, cobra vital trascendencia que el grupo de estudiantes no sólo haya diseñado *memes* relativos a conocimientos específicos, sino que haya expresado su voz ante temas que a las alumnas también les atañen y son significativos (ver Figura 6).

Figura 6. *Mememes sobre el perfil del grupo de estudiantes*



En ambos *memes* se habla acerca del contexto escolar del grupo. En el primero, el de Willy Wonka, se alude al perfil del grupo que es fresco, desenfadado y ruidoso, a tal grado que se autodenominan “comunicolocas” en lugar de “comunicólogas”. El segundo, el de Jackie Chan, representa a un profesor no muy convencido de querer darles clase.

Este par de imágenes se convierte en un medio de expresión que refleja signos de identidad. En términos de Jorge A. González (1994), sería una especie de validación simbólica, a través de la cual el grupo reafirma su identidad universitaria. El definirse

como “comunicolocas” es asumirse bajo ciertas características. Por ello, la alusión a que las callan todo el tiempo y también por ello el “profesor” de la derecha es todos los profesores. Ante esto, existe un ejercicio de autopercepción; es decir, objetivan en el *meme* un imaginario de cómo creen que las ven los demás, en este caso los docentes.

Este *estar con los otros*, nos lleva a ampliar las relaciones escolares en un entramado donde tienen lugar espacios más allá de la universidad (ver Figura 7).

Figura 7. Memes sobre relaciones más allá de la escuela



En los *memes* de la Figura 7 se ejemplifican las relaciones establecidas entre la universidad y la casa. A decir de su creadora, el primer *meme* es una proyección a la

hora de reprobado alguna materia. Se hacían los fuertes con los amigos a los que no les importaba nada, cuando en la casa era distinto por el regaño de los padres. El segundo es acerca de una situación muy difícil de ocurrir, si no es que absurda a los ojos de la estudiante: una joven le pide permiso a su madre para irse a vivir con el novio, lo que tiene como respuesta un “¡Bueno! Pero ponte suéter”.

Finalmente, el siguiente *meme* ejemplifica cómo una alumna de intercambio vive esa experiencia (ver Figura 8).

**Figura 8. Meme sobre una experiencia de intercambio académico**



Aprovechando un generador de *memes* como repositorio de imágenes, esta alumna de intercambio plantea algunos avatares de su experiencia. A primera vista, podría pensarse que se comportó como una estudiante incumplida porque el *meme* alude a que se quedaba dormida u olvidaba su tarea. Sin embargo, la clave está en la primera de las imágenes anteriores. La frase “Español off” sintetiza muy bien la dificultad y el cansancio de hablar en ese idioma todo el día y de practicarlo durante sus clases, sin ser su lengua materna (la estudiante era francesa). Entre ello, un horario nuevo, un despiste digamos congénito y el que quizá invirtiera tiempo en otras actividades de socialización y conocimiento de nuestro país, la experiencia de intercambio académico se conjugó de un modo que aparece reflejado en este *meme*.

Podemos decir que nuestra experiencia con *memes* fue algo parecido a lo que Prieto Castillo define como discursos “objetivos-subjetivos” construidos en el ámbito de la educación. Objetivos porque las imágenes dan cuenta de conceptos, conocimientos y cuestiones sacadas de la propia realidad. Pero también subjetivos porque las estudiantes hablan sobre sí mismas, de sus vidas, prácticas y contextos (Prieto Castillo, en Aparici, et. al., 2010).

## Conclusión

A decir de la educación bancaria, criticada por Freire, se pone énfasis en el dato y en su memorización. Se castiga el error y las experiencias de vida de los estudiantes son desdeñadas (Kaplún, 1998); es decir, se pondera la retención de contenidos por encima de otros aprendizajes y la voz de los alumnos tiene poca cabida. Esta mirada, como dice Prieto Castillo (2000), cancela oportunidades de expresión y entiende muy poco de medios audiovisuales y casi nada de interacción grupal.

Así, la utilización didáctica que realizamos de los *memes* pone un énfasis importante en los tres aspectos mencionados por Prieto Castillo. La elaboración de imágenes por parte de las estudiantes se convirtió en una oportunidad de expresión, tanto para hacer crítica social, grupal o personal, como para simplemente hablar de su contexto y vivencias particulares.

En el caso de la utilización de medios audiovisuales, el mismo Prieto Castillo ha sido crítico con las prácticas de aprender comunicación a través de escuchar y tomar apuntes (recordemos que el grupo en cuestión fue de comunicación). Y agregaríamos, a través de sacar copias y hacer un sinfín de resúmenes. Pero si bien la lectura y la escritura, con todo lo que implican, son imprescindibles en la formación del individuo, en nada estorba echar mano de otro tipo de recursos, más cuando los estudiantes los construyen.

Es aquí donde caemos en el aspecto de la interacción grupal. Lo más sencillo es utilizar los medios audiovisuales con la misma pedagogía unidireccional. Las tecnologías actuales nos dan la posibilidad de interactuar. Así, la experiencia con *memes* es un ejemplo de la búsqueda de que el discente no sólo sea receptor, sino emisor; es una oportunidad de establecer un diálogo con él para que construyendo acceda a algún tipo de aprendizaje.

Según Castells (2007), el poder y las instituciones de la vieja sociedad rechazan las tecnologías y las culturas emergentes, desarrolladas a la par de los nuevos escenarios, donde los jóvenes están plenamente insertos. Para él, el poder se basa en el control de la información y la comunicación. Por ello, el simple hecho de pensar en perder ese control le resulta insoportable a las élites, incluidas las escolares y los docentes tradicionales.

Es en este sentido que “el celular y las imágenes parecen ser los demonios del sistema educativo contemporáneo. Pero éstos pueden pasar de ser el enemigo público a plantearse como un mediador entre nativos e inmigrantes digitales, así como una poderosa plataforma para el aprendizaje” (Balestrini, en Piscitelli, et. al., 2010, p. 35).

El escenario de un desarrollo tecnológico, con sus innovaciones e interactividad, constituye para los estudiantes un mundo de experiencias fuera y dentro de las aulas. Como vimos en algún momento de este trabajo, son utilizadas con fines de ocio, pero no exclusivamente. Lo anterior nos lleva a pensar en una integración pedagógica de las TIC, entre la convergencia de lo impreso y lo digital, lo conceptual y lo vivencial: “Es probable que, desde el punto de vista educativo, mediar en la era de las tecnologías implique enfrentar el desafío de moverse con ingenio entre la palabra y la imagen, el libro y los dispositivos digitales, la emoción y la reflexión, lo racional y lo intuitivo” (Balestrini, en Piscitelli, et. al., 2010, p. 35).

De este modo, nos movemos en lo digital sin reemplazar a nadie y sin negar las aportaciones de la cultura escrita. Pero también, favorecemos la interacción con nuestros estudiantes y el rescate de su identidad individual y colectiva.

## Bibliografía

- APARICI, R., et. al. (2010), *Educomunicación: más allá del 2.0*, Barcelona, España: Gedisa.
- ARANGO, L. G. (2009), *Códigos de comunicación y usos amorosos de los chats*, tesis de doctorado, México: UNAM.
- AUNGER, R. (2004), *El meme eléctrico*, Barcelona, España: Paidós.
- BLACKMORE, S. (2000), *La máquina de los memes*, Barcelona, España: Paidós.
- CASTELLS, M. (2007), "Los mitos de Internet", en *La vanguardia*, 30/06/2007, p. 29 [en línea] [Fecha de consulta: 20/03/2014].
- DA CUNHA, R. (2007), "Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia", en *Revista FAMECOS*, 32 (1), pp. 23-31 [en línea] [Fecha de consulta: 10/10/2013].
- DAWKINS, R. (1979), *El gen egoísta*, Barcelona, España: Labor.
- DÍAZ BARRIGA, F. y Hernández, G. (2002), *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*, México: McGraw-Hill.
- FOX, J. y Warber, K. (2014), "Social networking sites in romantic relationships: Attachment, uncertainty and partner surveillance on Facebook", en *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 17 (1), pp. 3-7 [en línea] [Fecha de consulta: 20/03/2014].
- FUNES, J. (1998), "Sobre las nuevas formas de violencia juvenil", en *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 10 (V), pp. 97-101 [en línea] [Fecha de consulta: 26/08/2013].
- GARAY, L. M. (2013), "Estudiantes, usos de tecnologías digitales en ámbitos de vida cotidiana y escolar. Retos de formación para los docentes", en *Revista de Ciencias Sociales, segunda época*, 23 (4), pp. 71-81 [en línea] [Fecha de consulta: 06/02/2014].
- GARCÍA, F. y Gertrudix, M. (2011), "Naturaleza y características de los servicios y los contenidos digitales abiertos", en *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, pp. 125-138 [en línea] [Fecha de consulta: 03/08/2013].
- GONZÁLEZ, J. A. (1994), *Más culturas. Ensayos sobre realidades plurales*, México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- HEYLIGHEN, F. (1996), "Evolution of Memes on the Network: from chain-letters to the global brain", en Fischer, I. (ed) (1996), *Ars Electronica Catalogue*, Vienna/New York: Springer [en línea] [Fecha de consulta: 25/08/2013].
- KAPLÚN, M. (1998), *Una pedagogía de la comunicación*, Madrid, España: Ediciones de la Torre.

- KNOBEL, M. y Lankshear, C. (2007), "Online Memes, Affinities, and Cultural Production", en Knobel, M. y Lankshear, C. (ed.) (2007), *A new literacies sampler*, New York: Peter Lang Publishing.
- PISCITELLI, A., et. al. (2010), *El Proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*, Madrid-Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica.
- PRIETO, D. (2000), *Comunicación, universidad y desarrollo*, Buenos Aires, Argentina: PLANGESCO.
- RIVERA, M. E., et. al. (2010), *Competencias para la investigación. Desarrollo de habilidades y conceptos*, México: Trillas.
- SHIFMAN, L. y Thelwall, M. (2009), "Assessing Global Diffusion with Web Memetics: The Spread and Evolution of a Popular Joke", en *Journal of the American Society for Information, science and Technology*, 12 (60), pp. 2567-2576 [en línea] [Fecha de consulta: 14/09/2013].
- TORRES, M. T. (2011), "Algunas expresiones de la violencia entre estudiantes en el ámbito de la Universidad Simón Bolívar", en *Investigación Universitaria Multidisciplinaria*, 10 (10), pp. 47-62.
- TREJO, R. (2006), *Viviendo en el Aleph. La sociedad de la información y sus laberintos*, Barcelona, España: Gedisa.
- VÉLEZ, J. (2012), "Las memes de Internet y su papel en los medios de comunicación mexicanos", en AMIC (2012), *La investigación de la comunicación y su incidencia social. Análisis sobre la construcción del campo de estudio y la producción de conocimiento*. Memorias del XXIV Encuentro Nacional de la AMIC, Saltillo, Coahuila, México.