

**Memes como instrumento
de evaluación del
aprendizaje.
Un caso en la universidad**

**Memes as a tool for
evaluating learning. A case
at the university**

Cristóbal Suárez-Guerrero  **Cristóbal Suárez-Guerrero**

Universitat de Valencia (España)
Cristobal.Suarez@uv.es

Universitat de Valencia (España)
Cristobal.Suarez@uv.es

Ezequiel Passeron  **Ezequiel Passeron**

Universitat de Barcelona (España)
epasseron@ub.edu

Universitat de Barcelona (España)
epasseron@ub.edu

Gustavo Herrera-Urizar  **Gustavo Herrera-Urizar**

Universidad Santa María (Chile)
gustavo.herrerau@usm.cl

Universidad Santa María (Chile)
gustavo.herrerau@usm.cl

Yeny Mabel Gamboa Cordero  **Yeny Mabel Gamboa Cordero**

Universitat Autònoma de Barcelona (España)
yegam18@gmail.com

Universitat Autònoma de Barcelona (España)
yegam18@gmail.com

Resumen

Los memes son un producto de la cultura digital popular que no obstante de su viralidad, humor, creatividad y cotidianidad están provistos de una densidad semiótica,

Abstract

Memes are a product of popular digital culture that, despite their virality, humor, creativity and everyday life, are semiotically dense, neither neutral

por lo tanto, no son neutros, ni inocuos. La complejidad que puede entrañar un meme permite pensar en su potencial uso como instrumento de evaluación del aprendizaje para el estudiantado universitario. En este trabajo se presenta el proceso de construcción de un instrumento de evaluación con enfoque en competencias basado en la creación de memes (constructos meméticos) en el marco de asignatura “Enseñanza y Aprendizaje en la Sociedad Digital” del grado de pedagogía en la Universitat de Barcelona. Como tal, se presentan las fases del diseño de construcción del instrumento para evaluar constructos meméticos, junto con los criterios y los resultados de la evaluación del aprendizaje. En términos generales, la imagen que nos deja esta experiencia es que los memes nos permitirían aprehender aprendizajes complejos gracias a su capacidad multimodal para revelar creencias y opiniones del estudiantado. Los memes pueden ser una alternativa para evaluar el aprendizaje con enfoque en competencias que más allá de encargar la evaluación a un software específico se basa en aprovechar la dinámica de la cultura digital. Este empleo, sin embargo, requiere de un diseño pedagógico y, a su vez, de ciertas competencias digitales, tanto del estudiantado, como del profesorado.

Palabras clave: aprendizaje, enseñanza, basada en competencias, evaluación, meme, universidad.

nor innocuous. The complexity that a meme can entail allows us to think about its potential use as a tool for learning assessment. This paper presents the process for the construction of an instrument based on the creation of memes (memetics constructs) within the framework of the subject “Teaching and Learning in the Digital Society” of the degree in pedagogy at the University of Barcelona. For this purpose, the design phases of constructing the instrument for assessing memetic constructs are presented, along with the criteria and learning assessment results. In general terms, the image that this experience leaves us is that memes would allow us to apprehend complex learning thanks to their multimodal capacity to reveal students’ beliefs and opinions. Memes can be an alternative for assessing competency-based learning that goes beyond entrusting the assessment to a specific software and is based on taking advantage of the dynamics of digital culture. This use, however, requires pedagogical design and, in turn, digital competence of both learners and teachers.

Key words: learning, competency based teaching, assessment, meme, university.

Introducción

Los memes son unidades culturales que contienen significado. Son un producto de la cultura digital popular normalmente definida como una pieza (una imagen o un vídeo con subtítulos) humorística, viral, creativa, colectiva, global, pero también remezclada, alternativa y concreta propia de la dinámica de las redes sociales (Pérez-Salazar *et al.*, 2014; Resendes, 2021). Los memes forman parte de la vida digital

y, como todo producto de internet, no son neutros e inocuos, tienen la capacidad de influir en las decisiones sobre la autoconcepción, las interacciones mutuas, la concepción de la realidad y las interacciones con la realidad (Floridi, 2015). Esto es, como unidad cultural, entraña un significado y, por ello, una visión y valores concretos que, por habitar la red, pueden ser muy visibles (Benaim, 2018). De un meme se pueden decir muchas cosas, pero nunca que es imparcial (Sola-Morales *et al.*, 2021) y este es su valor para pensar en su potencial como instrumento de evaluación del aprendizaje.

Estas unidades culturales entrañan significado y, como tal, exigen un análisis no solo como una imagen o un vídeo lúdico dotado de humor que discurre en las redes, sino como un sintagma visual. Como sintagma visual un meme implica “un conjunto de significantes que conforman un texto, un tipo de discurso enmarcado en una amplia definición que hoy conocemos como texto multimodal” (González Espinosa *et al.*, 2015, p. 75). Esta multimodalidad supone que, de forma simultánea, un meme, ofrece una representación del mundo, de las relaciones sociales entre los individuos y construye una realidad a través de diversas opciones comunicacionales; como señala Van Dijk (2000), cumplen tres funciones como parte de su perspectiva multimodal: ideacional, interpersonal y textual que solo puede entenderse en su contexto.

Como tal, este producto de la cultura digital exige comprensión y cuidado ya que ni es transparente, ni universalmente comprensible a simple vista y, como construcción cultural que es, requiere de una mirada más atenta como extensión de una forma de concebir y actuar en el mundo. Esta importancia cultural ha abierto una línea de investigación en torno a los diversos usos e impacto de los memes en la sociedad conectada desde diversas perspectivas y disciplinas (Davidson, 2012; Shifman, 2014).

Ahora bien, en el campo educativo los memes pueden ser vistos como un nexo entre el sistema educativo y la cultura digital de los más jóvenes (Vera, 2016) pero, sin dejar de lado esta utilidad que podría vincularse al aprendizaje significativo, estos pueden ser empleados desde otra perspectiva si se aprovecha educativamente su densidad semiótica, es decir, como sintagma visual. Bajo esta perspectiva, los memes pueden ser considerados como un recurso educativo y socializador (Gómez García, 2019) así como un instrumento de evaluación, ya que pueden ser entendidos como recursos de resignificación e irradiación de contenidos (Arango, 2015). Si los memes constituyen objetos culturales que, por su complejidad, potencia y proyección, generan modos novedosos de construcción del conocimiento (Saez y Carp, 2021), cabe pensar en su potencial como instrumentos para recoger información evaluativa sobre esa construcción del conocimiento en el marco de las experiencias formales de aprendizaje. No obstante, cabe hacer una precisión clave para su mejor uso en la enseñanza y el aprendizaje.

Antes de hablar del uso educativo de los memes hay que hacer una diferencia entre los memes, *stricto sensu*, de los constructos meméticos (Dyner, 2022). Cuando se habla de un meme, como hasta ahora, se entiende como un constructo cultural creativo que nace y se replica, mutándose o reeditándose de forma viral en internet; se puede decir que un meme es una unidad cultural que se aloja y dinamiza en un ecosistema digital, esto sería un meme de internet. Ahora bien, un constructo memético

es una pieza que, valiéndose de la capacidad multimodal con que se construyen estas piezas de internet, puede ser usado para expresar creencias y opiniones de forma humorística, sin necesidad de una viralización en red. En ambos casos cabe hablar de usos educativos diferenciados: un meme de internet (construido en red) puede ser usado para desarrollar una sesión de aprendizaje en clase de modo significativo o para conectar la cotidianidad con un nuevo contenido, por otra parte, puede sugerir la construcción de constructos meméticos *ad hoc* como recurso de aprendizaje para hacer explícitos aprendizajes complejos como, por ejemplo, plantear una visión actual sobre el mundo. En ambos casos cabe hablar de un uso evaluativo en la educación, pero con sesgos.

En el primer caso, usar un meme creado y viralizado en internet –fuera de clase- puede ser usado con fines de evaluación en sesiones de aprendizaje. En el contexto de pandemia, y alentado por la falta de alternativas online a los exámenes escritos tradicionales, estos productos de la red se emplearon como herramientas de evaluación. Por ejemplo, es el caso del trabajo descrito por Resendes (2021) que, en el marco del confinamiento, los memes de internet surgieron de forma casual para luego integrarse de forma consciente y completa a la dinámica de aprendizaje y evaluación; aquí el meme formó parte trabajo educativo que, no obstante, no se exigió como obligatorio, pero sí como alternativo. En este grupo también se puede señalar la introducción de memes como recursos para una evaluación del aprendizaje informal (Pellicer, 2016) o la explotación didáctica de estas piezas de la cultura digital en los libros de texto de cara a actualizar contenidos y métodos de enseñanza (Lara y Mendonça, 2020). En todos estos casos se habla del uso de los memes creados en red como recurso educativo.

En el segundo caso es el uso del formato meme –el constructo memético- como recurso para crear y poner en evidencia el aprendizaje de los estudiantes, aunque luego estas piezas multimodales no sean virales en red necesariamente. La finalidad no es inundar la red o reutilizar memes virales existentes, sino crear constructos meméticos que pueden ayudar a estudiantes y docentes a esclarecer de forma informal y humorística aprendizajes más complejos. En esta línea, y partiendo de la idea que crear un constructo memético es otra forma de construir conocimiento, el uso evaluativo se puede realizar en el marco de, por ejemplo, un concurso de memes donde los adolescentes son motivados a expresar su reflexión sobre contenidos de aprendizaje a través de ellos (Saez y Carp, 2021). En este tipo de uso, cabe destacar los *rage* (centrado en la caricatura), *paint comic* y la fotografía como expresiones predilectas de los estudiantes de educación superior para trabajar los memes como herramienta creativa para el análisis y síntesis de textos (Ligarretto, 2020). En general, los constructos meméticos también pueden ser descritos y empleados como herramienta de síntesis, análisis y evaluación de contenidos educativos en experiencias de aprendizaje (Rey y Marmolejo, 2019).

Esta idea de entender la construcción de memes como instrumento de evaluación, y de aprendizaje, por lo menos aquí, está fuertemente asociada a tres puntos de análisis:

1. Por un lado, hay que entender que optar, o no, por una evaluación del aprendizaje usando la creación memética es dar prioridad y valor a unos procesos asociados

a la creación y la complejidad, más que el vaciado de contenidos y la exactitud de los mismos; es decir, la evaluación empleando memes es una evaluación de productos creativos, no de reproducción exacta de contenidos.

2. Valorar un meme, es decir, evaluar su contenido supone una tarea compleja y no neutral que siempre pone en evidencia las concepciones de quien la produce y de quien las evalúa; aunque se usen rúbricas o herramientas de inteligencia artificial para la evaluación de estas unidades de significado, este proceso lejos de ser de un proceso técnico y aséptico es una actividad psicológica, política y moral (Santos Guerra, 2001) comprometida con dar valor.
3. Emplear un meme y un constructo memético como herramientas de aprendizaje está asociada al uso de organizadores gráficos y narrativas transmedia (Gaete, 2021; Gronstedt y Ramos, 2014) y, por ello, acarrearía tanto sus ventajas y desventajas de este tipo de recursos en su función evaluativa.

En general, la idea aquí es aprovechar la dinámica de creación que ha hecho de los memes un objeto cultural y explotar aquellas dimensiones menos reproductoras del aprendizaje, explorando su lado complejo y atípico. Bajo esta perspectiva educativa sobre la utilidad del constructo memético en la educación en este trabajo se busca poner en evidencia el diseño de una experiencia evaluativa en el grado de Pedagogía de la Universitat de Barcelona.

Método

La experiencia evaluativa con constructos meméticos se realizó en el marco de la asignatura “Enseñanza y Aprendizaje en la Sociedad Digital” correspondiente al segundo año del grado de Pedagogía de la Universitat de Barcelona. Tiene una duración semestral, es de carácter obligatorio y consta de cuatro bloques temáticos: educación en la sociedad digital; alfabetización mediática; el aprendizaje en la era digital; y complejidades y desafíos en los entornos educativos contemporáneos.

Esta asignatura tiene como objetivo general de aprendizaje: explorar las preguntas y las complejidades pedagógicas que se consideran de mayor relevancia en el ecosistema educativo digital en la actualidad. Para ello, se busca analizar las intersecciones entre los fenómenos educativos, tecnológicos y sociales mediante la metodología de enseñanza y aprendizaje conocida como ABP -Aprendizaje Basado en Proyectos- (Harwell, 1997). El ABP busca favorecer el pensamiento crítico y la reflexión mediante el aprendizaje de contenidos a través del uso y solución de problemas del mundo real.

Los memes fueron utilizados como herramienta de práctica y evaluación en el bloque dos, denominado “Alfabetización Mediática”. En dicho bloque se propuso construir un enfoque crítico respecto a los medios de comunicación digitales. Para ello, la primera necesidad conceptual pasa por romper la naturalización con la que se suelen concebir dichos medios (utilizados de manera extendida por la sociedad global y por esta comunidad educativa en particular). Es decir, el desafío radica en poder analizar con cierta distancia cultural y generacional elementos intrínsecos a la vida contemporánea, ya que los medios digitales inciden cada vez más en la construcción de las subjetividades y sentidos en las personas. Se trata de analizar lo digital como

componente activo en la representación del mundo. Por tanto, desde el inicio, dicho propósito de aprendizaje reviste dos características propias: la primera, que el estudiantado está familiarizado con los temas que se van a tratar; y la segunda, la posibilidad de poder mirar con otros ojos lo que en la vida cotidiana se suele conocer casi de manera intuitiva. En otras palabras, la alfabetización mediática requiere de procesos de reaprendizaje respecto a los usos, prácticas y sentidos que les damos las personas a las plataformas digitales y esto pasa por su problematización, objetivo al que aspiraba esta asignatura.

Cada bloque temático se desarrolló en dos clases teóricas, donde se pusieron a debate y circulación, ideas y reflexiones respecto al cruce entre lo educativo y los medios digitales. Junto a estas clases, el estudiantado tenía a disposición dos lecturas de artículos académicos y un vídeo-entrevista sobre el tema que completaron la formación (Osuna Acedo *et al.*, 2018; Martínez *et al.*, 2018; Educar con sentido, 2020). En base a estos recursos de aprendizaje, el estudiantado tenía que crear como actividad un constructo memético –un meme- que represente el imaginario de lo comprendido respecto al desafío de lograr usos reflexivos, críticos y creativos de los medios digitales. Dicha actividad representaba el 10% de la nota final de la asignatura.

Metodología de construcción del instrumento evaluativo

Los instrumentos de evaluación que se aplican en el sistema universitario se sustentan en un enfoque competencial que a través de criterios objetivos busca conocer el nivel de logro de los estudiantes, tanto de las competencias específicas como transversales. En este sentido, en la Normativa reguladora de los planes docentes de de la evaluación y calificación de los aprendizajes de la Universitat de Barcelona (2020) se afirma que:

Los objetivos de aprendizaje tienen como referencia las competencias identificadas que son objeto de trabajo y de evaluación en la asignatura. Los objetivos deben ser generales, pero explícitos y se pueden referir al aprendizaje de conocimientos, de habilidades o de procedimientos, y de actitudes, valores y normas de comportamiento. p.4.

Es necesario, entonces, conocer los aspectos relevantes sobre las características, fases, y el diseño metodológico del proceso de evaluación apoyado en memes, desde el enfoque por competencias. El instrumento para evaluar las competencias previstas a través de los constructos meméticos fue desarrollado colaborativamente entre el profesorado que impartió el curso.

El proceso de elaboración del instrumento es el siguiente: se identifican las competencias y objetivos de aprendizaje presentes en el programa de estudio para establecer una relación y de esa manera operacionalizarlas en criterios de evaluación en una rúbrica evaluativa. A continuación, y de manera deductiva, se definen los descriptores de los niveles de logro por cada criterio de evaluación. Posteriormente, el instrumento de evaluación pasa a la etapa de validación y para ello se utiliza una guía de valoración que es socializada con el equipo docente. Se sigue con la sistematización de las observaciones que realiza el equipo y finalmente se entrega la versión final del instrumento para la evaluación con constructos meméticos.

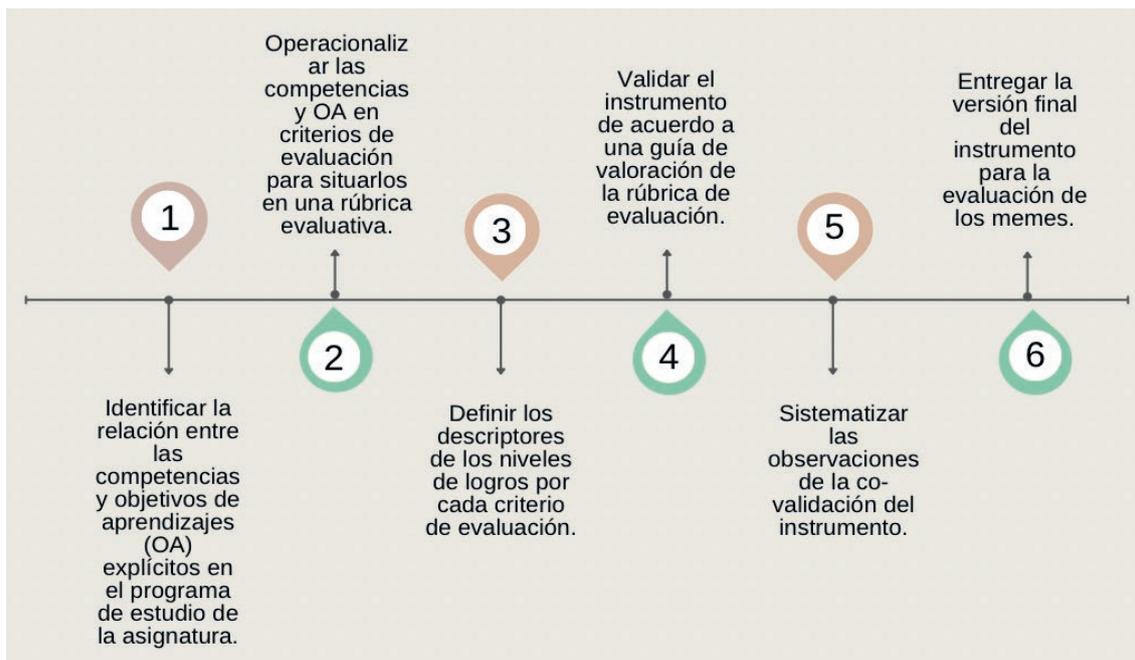


Gráfico 1. Fases del proceso de diseño del instrumento de evaluación. Fuente: elaboración propia.

Resultados

Los resultados de la metodología en la construcción del instrumento son los siguientes:

Las competencias que se vinculan desde el programa de estudio a la situación evaluativa:

- Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes). (C.1.)
- Capacidad de adaptación y aplicación del conocimiento pedagógico en diferentes contextos educativos y formativos. (C.2).
- Desarrollo de una actitud innovadora en los procesos educativos, formativos y profesionales. (C.3).
- Comprensión y valoración de situaciones sociales, culturales, económicas y políticas para innovar y transformar en ámbitos formativos y educativos. (C.4).
- Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica / capacidad de tomar decisiones y de adaptación a nuevas situaciones). (C.5).

Los objetivos de Aprendizaje Transversales en la Evaluación son los siguientes:

Referidos a conocimientos

- Conocer la importancia de las transformaciones de las formas de enseñar y aprender en contextos en los que se utilizan las tecnologías digitales. (OA1).

Referidos a habilidades, destrezas

- Utilizar los medios tecnológicos actuales en los distintos momentos del proceso de aprendizaje. (OA2).

Referidos a actitudes, valores y normas

- Desarrollar la predisposición para aprender y cuestionar las visiones reduccionistas sobre los fenómenos educativos. (OA3)

En la tabla 1 se puede apreciar tanto los criterios como los descriptores de logros asumidos en la experiencia.

Tabla 1. Instrumento de evaluación - Rúbrica. Fuente: elaboración propia.

Criterios	Descriptores		
	Logrado (10)	Medianamente logrado (5)	No logrado (0)
Originalidad (C.1, C.3) (OA1, OA2) (25%)	Crea nuevos sentidos y códigos de comprensión utilizando nuevos imaginarios, precisos con la materia en cuestión	Crea nuevos sentidos y códigos de comprensión replicando imaginarios conocidos y siendo precisos con la materia en cuestión	No se evidencia
Justificación (C.2) (OA1, OA3) (25%)	Complementa la fase creativa con una reflexión integral del proceso creativo.	Complementa la creación con una reflexión básica del producto.	No se evidencia
Temática (C.4) (OA1) (25%)	El producto creado presenta una visión macro de la temática abordada.	El producto opera sobre un tema puntual y no representa a la totalidad de la temática.	No se evidencia
Responsabilidad (25%) (C.5) (OA3)	Entrega en la fecha y horario solicitados.	Entrega posterior a la fecha solicitada, pero justificando retraso.	No entrega el trabajo.

Resultados de la aplicación de la situación evaluativa

Luego de la construcción del instrumento evaluativo (Tabla 1), este fue aplicado durante el curso 2021-2022, específicamente en la asignatura: Enseñanza y Aprendizaje en la Sociedad Digital que se desarrolló desde el 27 de octubre del 2021 al 14 de enero del 2022. La consigna impartida al alumnado era crear un meme, a partir de las necesidades, percepciones o desafíos relacionados a la alfabetización mediática de cualquiera de los siguientes colectivos: estudiantado, profesorado o familias. Junto con el meme, tenían que añadir un breve texto que justifique dicho constructo memético.

Algunos de los ejemplos sobre la actividad realizada se expresan en las siguientes imágenes:

Tabla 2. Ejemplos de memes (las imágenes son evidencias entregadas por los propios estudiantes, manteniendo formato original). Fuente: elaboración propia.

Título	Imagen	Explicación del estudiantado
Privacidad de datos		<p>La idea global es expresar el excesivo consumo de dispositivos digitales, lo cual cambia la forma de interactuar en el contexto presencial con las personas. Resulta más importante estar horas en el móvil y ordenador, que prestar atención a la gente que tenemos enfrente. El caso puntual de este meme, es que una madre requiere ayuda de su hijo, y este lo hace quejándose, de forma rápida para seguir en lo que estaba, sin prestar la atención necesaria y enseñarle. Es imprescindible valorar que hay cosas mucho más trascendentales que estar veinticuatro horas conectados a tecnologías.</p>
Redes sociales		<p>Este meme es acerca del impacto de las redes sociales en la generación actual de jóvenes. El descargar cualquier red social permite indagar de forma casi innata y comprender su uso. Se encuentran muy integradas en la cotidianidad, inclusive los pequeños de preescolar, saben de su existencia y cómo utilizarlas. Porque el publicar la vida en cualquier red social, aumenta el nivel de popularidad en la escuela y a la vez los integra en el mundo digital.</p>
La necesidad de estar conectados		<p>En este meme, podemos ver cómo la tecnología digital está integrada en nuestras vidas y no podemos prescindir de ella. Nos desarrollamos en torno a estos dispositivos. Se pierden algunas de las habilidades más básicas, como la orientación. En el meme, cuando los dispositivos tecnológicos fallan, nos desorientamos y asustamos. Quería justificar el hecho de que nos deja totalmente inútiles. Creo que la tecnología es un gran invento que nos facilita la vida diaria y resuelve muchos problemas, creo que también hay que saber cómo vivir sin ella, aquí la educación no solo debe trabajar con tecnología, sino enseñarnos herramientas que no requieran de su uso.</p>

(Tabla 2. Continúa en la página siguiente)

Título	Imagen	Explicación del estudiantado
Filtro y criticidad de información	 <p>Dar uso a las tecnologías sin filtrar información. Dejando de lado la parte crítica como usuario de ellas.</p>  <p>Usar las tecnologías filtrando información y siendo crítico/a de ella.</p>	Necesitamos cambiar la actitud al conectarnos a las redes sociales. Todo el mundo puede expresar sus opiniones de forma rápida y sencilla, por lo que se debe utilizar la web con prudencia, comparar información y educar a su comunidad/ sociedad para que se analice todo lo que se lee allí. Usamos la tecnología para familiarizarnos, aprender y trabajar. Eventualmente se convierte en un quehacer diario y esa debe ser nuestra visión más educativa. Personalmente, creo que lo más importante es hacer saber que toda la información personal que se publica en Internet es de acceso público. En otras palabras, no solo se trata de la información y datos personales al utilizar internet, sino que cualquier persona que usa esta aplicación puede conocer la información de otro.
Control parental v/s diálogo y educación	 <p>CUANDO LOS PADRES BLOQUEAN CONTENIDO A SUS HIJOS PARA PROTEGERLES DEL PELIGRO DE LAS REDES</p>  <p>PERO NUNCA LES DA FORMACIÓN AL RESPECTO PARA ASI UTILIZARLAS DE MANERA SEGURA</p>	En este meme básicamente quiero transmitir a los niños la necesidad de brindarles mucha formación en tecnología digital que los acompañe en su día a día. Y eso es exactamente lo que han hecho muchos padres, profesores o tutores para proteger a los jóvenes de los peligros de estas redes. El objetivo central de esta educación debe ser preparar a las personas para que comprendan y participen activamente en la cultura mediática que les rodea de forma segura, consciente y eficaz, este elemento solo es posible cuando se educa a generaciones sobre el uso de los medios digitales.

Desde la evaluación docente, se pueden apreciar las siguientes retroalimentaciones y notas utilizando el instrumento evaluativo.

Tabla 3. Evaluación docente a través de memes. Fuente: elaboración propia.

Nombre	Retroalimentación	Nota
Privacidad de datos	Propuesta original que refleja la distancia generacional entre adultos y niños/niñas, por un lado, en el uso de herramientas digitales y también en cuanto al diálogo. El texto justificativo profundiza en el sentido dado al meme. El constructo memético hace énfasis en las relaciones que generan los usos y las prácticas digitales. Entrega a tiempo.	8 (Notable)
Redes sociales	El meme es original y muy sencillo de comprender. A revisar la concepción desde la que parte, muy adultocéntrica, con definiciones taxativas como "utilizar las redes de forma incorrecta". ¿Incorrecta según quién? La justificación profundiza en la idea, haciendo valoraciones sobre los supuestos malos usos de las redes por parte de niños y niñas. La propuesta ofrece una visión macro del asunto, pero desde un punto de vista reduccionista. El trabajo fue entregado a tiempo y forma.	7 (Notable)
La necesidad de estar conectados	El meme es original y describe una situación cotidiana de manera concreta, sencilla y efectiva. La justificación describe en profundidad la problemática de la dependencia de lo digital y hace énfasis en cómo la educación puede y necesita intervenir en estos procesos. La temática y la reflexión están planteadas a partir de un caso concreto, pero que refiere a una situación más global de nuestro vínculo con lo digital. El trabajo fue entregado a tiempo.	10 (M.H.)

(Tabla 3. Continúa en la página siguiente)

(Tabla 3. Continúa de la página anterior)

Nombre	Retroalimentación	Nota
Filtro y criticidad de información	El meme es original, aunque el sentido y los códigos de comprensión son bastante básicos (debido a la imagen elegida, que es un constructo memético ya muy viral). La justificación es correcta y reflexiona sobre la necesidad de usos críticos de la información y las tecnologías. Presenta una visión macro de la temática. Fue entregado a tiempo.	7,5 (Notable)
Control parental v/s diálogo y educación.	El meme es original, trabaja sobre el sentido muy extendido del acompañamiento familiar y sobre la contraposición entre “control parental” y “diálogo/educación” La justificación reflexiona y profundiza sobre el fenómeno de manera integral y acabada. La temática está descrita de manera integral, tratándose de un fenómeno muy cotidiano y extendido. El trabajo fue entregado a tiempo.	9 (Sobresaliente)

En relación a las notas, de un total de 98 estudiantes que participaron de la actividad divididos en cuatro grupos, el promedio final es de un 7,8 lo que equivale a una calificación notable. A continuación, se expresan la cantidad de estudiantes y las notas obtenidas:

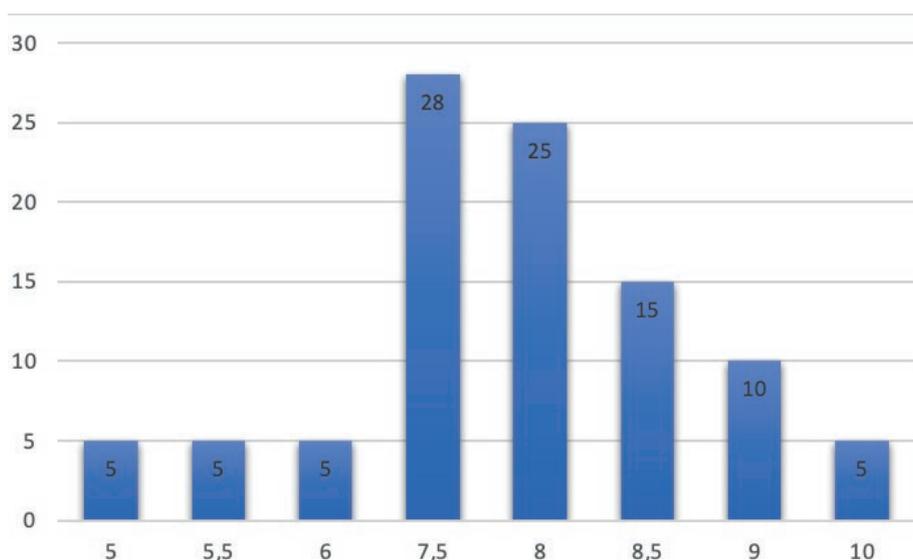


Gráfico 2. Notas obtenidas en la evaluación a través de memes. Fuente: elaboración propia.

El profesorado valora la actividad y experiencia evaluativa con constructos miméticos de manera positiva, puesto que permite proponer e implementar una experiencia innovadora y significativa de aprendizaje y evaluación para el alumnado. Sobre todo, por el hecho de asumir el riesgo de trabajar una propuesta didáctica que haga sentido al conjunto de estudiantes que participaron de la asignatura, al incluir el meme que es un elemento característico de la cultura digital. Luego, como vemos en las creaciones de constructos meméticos, se logró promover ejercicios creativos, reflexivos y críticos por parte del alumnado respecto a sus usos y vínculos con los medios digitales, logrando cumplir de esta manera las competencias planteadas en el currículum de la asignatura. Por último, señalar que la materialización de esta experiencia formativa y evaluativa ha conseguido establecer relaciones innovadoras y reflexivas entre las tecnologías digitales y la educación, uno de los horizontes de la carrera de Pedagogía de la Universitat de Barcelona.

Discusión y conclusiones

De forma general, la imagen que deja a las y los docentes es que los memes –los constructos meméticos– pueden capturar la complejidad del aprendizaje que otros formatos más “objetivos” de evaluación no pueden. Pero de la misma forma, se es consciente que este uso exige que tanto estudiantes y docentes sean conscientes del poder que tienen en sus vidas estos formatos en red, de la capacidad multimodal de los mismos y la dificultad semiótica de analizarlos.

Ahora bien, y aunque los memes como herramientas de evaluación de aprendizaje, obviamente, no revolucionarán la educación, dejarla de lado sería no aprovechar su sentido cercano, lúdico y práctico, aunque complejo, de sistematizar en el aprendizaje. Tanto para la evaluación formativa de las competencias (Fernández March, 2011), como para la actual tendencia educativa de aprovechar el potencial de las tecnologías, que es aún más relevante desde las experiencias de educación remota debido a la emergencia sanitaria (García Peñalvo *et al.*, 2020), evaluar el aprendizaje con alternativas más innovadoras y no el clásico cuestionario online, es una prioridad. Por eso es necesario no solo pensar el instrumento, sino la diferencia de enfoque evaluativo (Barberá-Gregori y Suárez-Guerrero, 2021). Sin duda, hay grandes contrastes entre el diseño y uso de instrumentos de evaluación online que buscan la reproducción de la información y, por otro lado, el aprovechamiento de formatos menos estandarizados –como el constructo memético– pero que buscan poner en evidencia de forma original y sintética la complejidad de la visión.

Aun así, y aunque hay aspectos singulares que pueden orientar el provecho evaluativo de los memes como objeto de estudio, lo que queda claro es que no se trata del uso educativo de la tecnología, como puede ser un software evaluativo o los datos de uso en una plataforma formativa, sino del uso de un producto de la cultura digital con los que la población contactada está muy familiarizada. La posibilidad, por ello, de pensar ya sea en la reutilización de memes en el aprendizaje significativo o en la producción de estos como formatos válidos y confiables para la evaluación de aprendizajes complejos es plausible en diversos escenarios (Ryu *et al.*, 2022; Reddy *et al.*, 2020). Por eso es importante darle una mirada crítica al diseño y desarrollo de instrumentos evaluativos, en especial cuando se evalúa a través de estas unidades digitales de significado, como el que se ha buscado aquí esclarecer. Poner en evidencia el diseño evaluativo permite saber si estamos haciendo bien o mal nuestro trabajo como docentes. En este sentido, al igual que todo en la cotidianidad, el proceso evaluativo necesita de una mirada detallada, además de un espacio reflexivo en el que las y los docentes analicen los saberes progresivos del estudiantado. Este momento puede ser al comienzo del proceso, durante el mismo o al final.

Realizar la acción de evaluación, permite verificar el nivel de logro de los aprendizajes del estudiantado planteados previamente. Por lo tanto, se hace necesario revisar los resultados a partir de las estrategias e instrumentos de evaluación aplicados. Esto permite realizar ajustes o dar continuidad al trabajo (Verdejo, 2008). En este caso, se analizaron los memes en tanto constructos meméticos (Dyner, 2022) en tanto piezas que, valiéndose de la capacidad multimodal con que se construyen, pueden ser usados para expresar creencias y opiniones de forma humorística, sin necesidad de una viralización. Esto es, memes como recursos de aprendizaje.

Tal como se ha mencionado, el meme es un objeto cultural que explota dimensiones menos reproductoras del aprendizaje y explora su lado atípico, esto se relaciona con la necesidad de abrir la evaluación a nuevas situaciones que tengan que ver con la realidad del estudiantado. Estas piezas creativas aparecen entonces como elementos propios de la cultura digital, y sobre todo en el contexto de poblaciones juveniles, quienes utilizan estos lenguajes, signos o sintagmas visuales (González Espinosa *et al.*, 2015) de manera cotidiana. Los memes se toman entonces como instrumentos empíricos concretos del ejercicio reflexivo y crítico que pretende buscar el bloque temático. Los memes como parte del mundo son ese algo que se pone en la mesa y son utilizados en las clases como material de estudio para poder ser analizados de manera minuciosa y a su vez de manera creativa.

Los memes son utilizados de manera profana (Agamben, 2007), en el sentido de “permitir que las cosas -desvinculadas de sus usos y posiciones privadas- se tornen reales” (Masschelein y Simons, 2014, p.23). Utilizar el constructo memético en la universidad de manera pedagógica y educativa capta la atención de los estudiantes, ya que las cosas que componen el mundo no son un recurso, un producto o un objeto para su uso, “abrir el mundo tiene que ver con el momento mágico en que algo exterior a nosotros nos hace pensar, nos invita a pensar o nos induce a rascarnos la cabeza” (p.23).

En definitiva, los memes funcionan como puente, en el sentido de conectar la vida del estudiantado fuera de las aulas con lo que sucede dentro de ellas, en donde cada meme se puede convertir en una evaluación para conocer qué y cómo aprende el estudiantado desde un lenguaje compartido y sentido por la juventud actual.

Referencias bibliográficas

- Arango, L.G. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica, *Comunicação, Mídia e Consumo*, 33, 109-131. <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/%20view/677>
- Agamben, G. (2007). La inmanencia absoluta. *Ensayos sobre biopolítica. Excesos de vida*, 59-92.
- Barberá-Gregori, E. y Suárez-Guerrero, C. (2021). Evaluación de la educación digital y digitalización de la evaluación. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 24(2), 33-40. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.30289>
- Benaim, M. (2018). From symbolic values to symbolic innovation: Internet-memes and innovation. *Research Policy*, 47(5), 901-910. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2018.02.014>
- Davidson, P. (2012). The Language of Internet memes. *En M. Mandiberg (ed.). The Social Media Reader* (pp. 120-134). New York University Press. <https://doi.org/10.18574/nyu/9780814763025.003.0013>
- Dynel, M. (2022). La vida de los memes de mascarillas del COVID-19: Un estudio diacrónico del panorama memético durante la pandemia. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 72. <https://doi.org/10.3916/C72-2022-06>

- Educar con sentido (2020). *Entrevista: Generar espacios de comprensión y activismo en la cultura digital con Juliana Raffaghelli*. <https://www.youtube.com/watch?v=2htLdHhaJM>
- Floridi, L. (Editor) (2015). *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-04093-6>
- Gaete, R. (2021). Evaluación de resultados de aprendizaje mediante organizadores gráficos y narrativas transmedia. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 20(44), 384-407. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v20.n43.2021.022>
- García Peñalvo, F.J., Corell Almuzara, A., Abella García, V., Grande de Prado, M. (2020). La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19. *Education in the knowledge society: EKS*, 21, 26. <https://doi.org/10.14201/eks.23086>
- Gómez García, I. (2019). El meme como recurso multimodal en el proceso educativo. En N. Rey Somoza y M.C. Marmolejo Cueva (coords.). *Viralizar la Educación. Red de experiencias didácticas en torno al meme de Internet* (pp. 86-108). Pontificia Universidad Católica de Ecuador. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7064035>
- González Espinosa, F., Herrera Vargas, E. y Vargas Franco, A. (2015). Análisis crítico del discurso de los “memes” alusivos al debate sobre paramilitarismo del Congreso de la República de Colombia. *Nexus*, 18, 70-93. <https://doi.org/10.25100/nc.v0i18.680>
- Gronstedt, A. y Ramos, M. (2014). *Learning through transmedia storytelling* (Vol. 1401). Association for Talent Development.
- Harwell, S. (1997). *Project-based learning, promising practices for connecting high school to the real world*. University of South Florida.
- Fernández March, A. (2011). La evaluación orientada al aprendizaje en un modelo de formación por competencias en la educación universitaria. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 8(1), 11-34. <https://doi.org/10.4995/redu.2010.6216>
- Lara, M.T.A. y Mendonça, M.C. (2020). O meme em material didático: considerações sobre ensino/aprendizagem de gêneros do discurso (memes in Teaching Material: Considerations on the Teaching and Learning of Speech Genres). *Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso*, 15(2), 185-209. <https://doi.org/10.1590/2176-457342169>
- Ligarretto, R. (2020). Meme educativo: experiencia para una pedagogía de la cultura visual. *Revista Educación y Ciudad*, 39, 131-145. <https://doi.org/10.36737/01230425.n39.2020.2341>
- Masschelein, J. y Simons, M. (2014). *Defensa de la escuela: una cuestión pública*. Miño y Dávila.
- Martínez, M.E., Vila, E. y Gewerc, A. (2018). El papel de la familia en la construcción de la competencia digital. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (28), 1-13. <https://doi.org/10.17013/risti.28.1-13>

- Osuna-Acedo, S., Frau-Meigs, D. y Marta-Lazo, C. (2018). Educación Mediática y Formación del Profesorado. Educomunicación más allá de la Alfabetización Digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 91 (32.1), 29-42. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:425-Sosuna-0004>
- Pellicer, P.B. (2016). Utilizando memes con tus alumnos (Using memes with your students). Números. *Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 91, 129-134. https://zaguan.unizar.es/record/57751/files/texto_completo.pdf
- Pérez-Salazar, G., Aguilar-Edwards, A. y Guillermo-Archilla, M.E. (2014). El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos*, 27(75), 79-100. <https://bit.ly/3maEKpt>
- Raffaghelli, J. (2020). Generar actitudes digitales críticas en el alumnado. En A. A. Sangrà (coord.) *Decálogo para la mejora de la docencia online* (pp.160-186). Editorial UOC.
- Reddy, R., Singh, R., Kapoor, V. y Churi, P.P. (2020). Joy of Learning Through Internet Memes. *Int. J. Eng. Pedagog.*, 10(5), 116-133. <https://doi.org/10.3991/ijep.v10i5.15211>
- Resendes, K. (2021). Using Student Generated memes to Review Content and Build Class Community. *The FASEB Journal*, 35. <https://doi.org/10.1096/fasebj.2021.35.S1.03897>
- Rey, N. y Marmolejo, C. (2019). memes de Internet para el ejercicio analítico y expresivo: caso desde la enseñanza en diseño gráfico. En N. Rey Somoza y M.C. Marmolejo Cueva (coords.). *Viralizar la Educación. Red de experiencias didácticas en torno al meme de Internet* (pp. 130-150). Pontificia Universidad Católica de Ecuador. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7064033>
- Ryu, J., Kim, Y.A., Eum, S., Park, S., Chun, S. y Yang, S. (2022). The assessment of memes as digital multimodal composition in L2 classrooms. *Journal of Second Language Writing*, 57, 100914. <https://doi.org/10.1016/j.jslw.2022.100914>
- Saez, V. y Carp, D. (2021). Memes sobre las tecnologías en las escuelas. Un estudio de las producciones estudiantiles. *Cuadernos.Info*, (49), 281-301. <https://doi.org/10.7764/cdi.49.27915>
- Santos Guerra, M.Á. (1988). Patología general de la evaluación educativa. *Infancia y Aprendizaje*, 11(41), 143-158. <https://doi.org/10.1080/02103702.1988.10822197>
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. MIT University Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9429.001.0001>
- Sola-Morales, S., Hernández-Conde, M., Arencón-Beltrán, S. y Sierra Caballero, F. (2021). Mitos e imaginarios del activismo digital feminista. Análisis de memes de la cibercampaña #FuckGenderRoles. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 19(1), 43-54. <https://doi.org/10.5209/tekn.76690>
- Van Dijk, T.A. (2000). *El discurso como interacción social. Estudios sobre el discurso II. Una introducción multidisciplinaria*. Gedisa. Vera, E. (2016). El meme como nexo entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lenguaje y Comunicación. *Revista Educación y Tecnología*, 9, 1-15. <http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/viewFile/525/522>

Verdejo, P. (2008). Modelo para la Educación y Evaluación por Competencias (MECO). En *Propuestas y acciones universitarias para la transformación de la educación superior en América Latina. Informe final del Proyecto 6x4 UEALC*, (pp. 155-195). Asociación Colombiana de Universidades- ASCUN. <http://www.6x4uealc.org/site2008/p01/11.pdf>

Universitat de Barcelona. (2020). *Normativa reguladora de los planes docentes de la evaluación y calificación de los aprendizajes*. Normativa académica de las enseñanzas de la UB. http://www.ub.edu/acad/noracad/es/avaluacio_1920_ESP.pdf