

DOI <https://doi.org/10.36737/01230425.n39.2020.2341>

Meme educativo: Experiencia para una pedagogía de la cultura visual

Educational meme: Experience for a pedagogy of visual culture

Meme educacional: Experiência para uma pedagogia da cultura visual

Rennier Estefan Ligarretto Feo¹

Resumen

Este artículo presenta los resultados de una estrategia educativa que tiene como objeto mediar la práctica docente a partir del uso, creación e interpretación de memes para favorecer los procesos de lectura, análisis y síntesis de contenidos de asignaturas en la educación superior. Para ello, se aborda la cultura visual y la cibercultura como nuevas alternativas multimediales para incorporar al meme. El método empleado presenta un enfoque mixto de corte exploratorio; entre los resultados se evidencia tendencia positiva en relación con generar hábitos de lectura, participación y comprensión de contenidos.

Palabras clave: Meme, Cultura visual, Lenguaje Visual, TIC, Cibercultura.

Abstract

This article presents the results of an educational strategy that aims to mediate teaching practice from the use, creation and interpretation of memes to favor the processes of reading, analysis and synthesis of subject content in higher education. For this, visual culture and cyberculture are addressed as new multimedia alternatives to incorporate into the meme. The method used presents a mixed exploratory approach; The results show a positive trend in relation to generating reading habits, participation and understanding of content.

Keywords: Meme, Visual Culture, Visual Language, ICT, Cyberculture.

¹ Mestre em ciencias da educacao, Universidade Nova De Lisboa. Profesor Investigador Facultad de Educación, Pontificia Universidad Javeriana. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8666-8284> correo electrónico: rennierligarretto@hotmail.com

Resumo

Este artigo apresenta os resultados de uma estratégia educacional que visa mediar a prática de ensino por meio do uso, criação e interpretação de memes para favorecer os processos de leitura, análise e síntese do conteúdo da disciplina no ensino superior. Para isso, a cultura visual e a cibercultura são abordadas como novas alternativas multimídia a serem incorporadas ao meme. O método utilizado apresenta uma abordagem exploratória mista; Os resultados mostram uma tendência positiva em relação à geração de hábitos de leitura, participação e compreensão do conteúdo.

Palavras-chave: Meme, Cultura Visual, Linguagem Visual, TIC, Cibercultura

Introducción

Desde la irrupción de internet en la década de los noventa, la constante evolución tecnológica parece cumplir los postulados de la ley de Moore (1965) que indicaba que en periodos de tiempo de dos a tres años, los transistores y circuitos integrados duplicarían las funciones y beneficios de sus antecesores. Hoy, 50 años después de la invención del microchip, la velocidad de procesamiento y los dispositivos inteligentes, deben ser interpretados como artefactos de la cultura que transitan de medios análogos a contextos digitales.

En el contexto educativo, internet como principal desarrollo tecnológico, ha evolucionado (web 1.0, 2.0 y 3.0) para potenciar el trabajo colaborativo y autónomo en la enseñanza, sin embargo, la velocidad en los cambios y transformaciones en las dinámicas sociales y culturales, en particular el uso de redes sociales y la sobreexposición mediática vuelca la mirada frente al uso de la imagen y su implicación en contextos sociales y educativos.

En este contexto, la sociedad de la información y el conocimiento como la expresión de cambios sociales, culturales, económicos, políticos y educativos atravesados por el uso de Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC), constituye el escenario para

reflexionar la didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En palabras de Pscitelli (2005) *"El reinado de la imagen se ha vuelto omnipresente no solo como vehículo de comunicación, sino, sobre todo, de creación de sentido"* (p.13). Esta transformación se ha dado de manera progresiva en la sociedad y ha permeado de manera positiva y negativa dimensiones sociales y educativas. Por un lado, al revisar los índices de lectura en Colombia expuestos en la Encuesta Nacional de Lectura (2017), se indica que el promedio nacional de lectura se encuentra en un promedio de 5,1 libros leídos por año en cabeceras municipales. Por otro lado, la digitalización de la información ha permitido emerger nuevas formas de lectura presentes en los blogs, Wikis o textos visuales como posibilidad para fomentar la lectura en las nuevas generaciones. La cultura digital como expresión de estos cambios es el ejemplo de las interacciones sociales y culturales expuestas en prácticas, hábitos, costumbres y consumos mediados por la imagen y el audiovisual que se dan en las denominadas generaciones digitales (Prensky, 2009).

Lo anterior, permite la reflexión frente a los usos cotidianos de la imagen, en particular el meme como producto cultural (Dawnkins, 1976) permite abordar nuevas maneras de transmitir información y conocimiento apoyados en características propias del lenguaje visual. En este sentido, algunos autores sostienen que las interacciones que se dan en el escenario digital están atravesadas por lo multimedial como evidencia del crecimiento exponencial de la imagen y el video en la cultura global (Garcia & Gertrudix, 2011), lo transmedia como una narración continua que es reproducida en diferentes dispositivos y plataformas (Scolari, 2014) y la remixación como el proceso de convergencia en el cual se reinterpreta, crea, divulga y comparte información y contenidos en el ciberespacio (Ferguson, 2013). A partir de lo anterior, cobra sentido reflexionar acerca de los usos educativos del meme comprendiendo su función de reproducción social para mejorar la lectura y análisis de textos en la educación superior.

La cultura visual como escenario para repensar la enseñanza

La cultura visual como fenómeno sociocultural, puede ser abordado desde distintos campos de conocimiento como modelo explicativo de la cultura. Para ello, debemos partir por la

concepción misma de cultura para derivar su interpretación y distinción desde lo visual, la noción que trabaja este estudio comprende que la cultura puede ser definida a través de los usos sociales compartidos que nos permiten interpretar los fenómenos del mundo (Hall,1997). Por lo tanto, existen distintas dimensiones de uso y significado de la cultura susceptibles de trabajar, como menciona Campbell (2000) la cultura es una *"totalidad compleja que abarca al conocimiento, las creencias, el arte, la moral, la ley, las costumbres y cualquier otra habilidad y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad"* (p.31).

A partir de lo anterior, es posible reconocer el campo de acción de la comunicación y la educación presentes en la cultura visual. La educomunicación como campo de conocimiento, está desdibujando la frontera que dividía a la educación de la comunicación como sistemas aislados de la sociedad que convergen en el uso del lenguaje como medio para ejercer sus funciones sociales; en este sentido, Kaplún (2014) menciona que la creación de ecosistemas comunicativos que lleven a la acción procesos de enseñanza y aprendizaje, deben considerar acciones para su propio funcionamiento, tal y como indica Soares (2011) al definir la educomunicación como *"un conjunto de acciones inherentes a la planificación, implementación y evaluación de procesos, programas y productos destinados a crear y fortalecer ecosistemas comunicativos"* (p. 44). Esta definición, permite comprender el campo de acción de la cultura visual que a su vez puede ejercer su función en un contexto análogo o digital; los postulados de Levy (2004) en relación con la noción de cibercultura presentan otra dimensión de la expresión de la cultura visual en medios digitales, para esto la mirada antropológica resulta fundamental a la hora de comprender el fenómeno, la American Anthropological Association (1992) afianzó los conceptos de cyberspacio, cyborgantropología y cibercultura como una serie de productos culturales posibles gracias a internet, esto constituyó una reinterpretación de la imagen y redes sociales como medio educomunicativo.

En concordancia con lo anterior, la cultura visual es comprendida como espacio de interacción y significado para el análisis de la educomunicación. La cultura visual o cultura de la imagen se aborda a partir de los postulados de Abril (2013) que indica:

La cultura visual es una forma de organización socio histórica de la percepción visual, de la regulación de las funciones de la visión, y de sus usos epistémicos, estéticos, políticos y morales. Es también un modo socialmente organizado de crear, distribuir, e inscribir textos visuales, proceso que implica siempre determinadas tecnologías del hacer-visible, técnicas de producción, reproducción y de archivo (p.35).

Lo anterior constituye el marco de acción para el trabajo de la enseñanza al permitir repensar su acción en contextos formales o informales, organizar la práctica docente alrededor del uso de la imagen como artefacto cultural que transita en canales digitales y análogos enmarcando puestas didácticas transversales a la mediación tecnológica, esta experiencia centra su atención en el meme como reproducción de la cultura presente en los escenarios sociales y educativos.

Evolución del Meme: Tipologías y tránsitos

El concepto de Meme tiene su origen en el libro “El Gen Egoísta” de Richard Dawkins (1976) que refirió a este elemento como una unidad de transmisión cultural por imitación.

Los rasgos culturales se transmiten de persona a persona, de manera similar a lo que ocurre con los genes o los virus. La evolución cultural puede ser entendida mediante el mismo mecanismo de reproducción, difusión, variación y selección que la evolución biológica... el portador de una idea, comportamiento o actitud las comunica de manera directa o indirecta a otra persona, la cual se convierte en portadora, lista para ‘infectar’ a más personas. (Dawkins, 1976, p.98).

En este sentido, los memes constituyen bloques de construcción elementales para la cultura (Brodie, 1996) en el entendido que su función busca conservar y replicar la cultura propia de una sociedad. Pero, ¿cómo podemos concebir el uso del meme en un contexto digital? al retomar los postulados que Knobel (2005) quien aborda las implicaciones del meme al igual que estos otros autores indican:

Dawkins propuso un modelo evolutivo de desarrollo y cambio cultural que se basaba en la replicación de ideas, conocimientos y otra información cultural a través de la imitación y la transferencia. Posteriormente, una variedad de investigadores interesados en la memética, el estudio de los memes, han argumentado que las redes electrónicas, junto con las predilecciones e intereses personales, proporcionan las condiciones ideales para propagar y dispersar memes (por ejemplo, Adar, Zhang, Adamic y Lukose 2004, Blackmore 1999 , Brodie 1996). (p.1).

Ahora bien, lo anterior también alimentó los postulados de Patrick Davison (2009) quien menciona en su texto *The Language of Internet Memes*: “*Un meme de Internet es un fragmento de cualquier unidad de cultura, generalmente un chiste, que va adquiriendo influencia a medida que se va transmitiendo en línea*” (p.122). Cuando se reconoce la incidencia de la tecnología en los cambios culturales, cobra sentido el tránsito del concepto Meme por Imeme expresión acuñada por Jose Vélez (2012) quien indica los cambios en la difusión y transmisión de este concepto en un escenario digital con la claridad que la virilidad del meme es un elemento condicionado a la interacción digital, pero no constitutivo de su creación. En relación con los tipos de Imeme utilizados socialmente, se pueden abordar los postulados de Vera (2016) quien los categoriza de la siguiente manera:

- Rage o Paint comic: realizado con gráficas de programas computacionales, tales como Paint de Microsoft u otro similar. La sencillez y la espontaneidad son característicos de este tipo porque emulan gestos faciales y corporales fáciles de interpretar.
- Meme fotografía: son fotos creadas o sacadas de la realidad, también pueden ser fotogramas que se extraen de alguna secuencia de video, exponiendo una característica específica de una actitud basándose en los gestos o actos de habla. La relación contextual entre mensaje e imagen garantiza su eficacia.
- Meme gif: por sus siglas (en español: formato de intercambio de gráficos), es realizado con una secuencia de fotogramas que pueden ser parte de algún film, serie, comercial, grabación personal, etc. Se pueden montar con otras secuencias de

fotograma dando como resultado una idea más potente desde el punto de vista visual.

- Meme video: son usados mayormente en las redes sociales por su viralización especialmente en Facebook y Youtube. Los memes video también pueden ser montajes de diversos fragmentos audiovisuales e implementos computacionales, tales como agregar anteojos oscuros, cigarros, sonrisas, objetos voladores, etc.

Esta clasificación obedece a los recursos digitales dispuestos en la web 2.0 para crear memes. Su elaboración se centra en los principios de la cultura *Mainstream* como espacio de interacción y reproducción cultural. Por otro lado, otra dimensión propuesta por Brodie (1996) apela a la noción de fecundidad del meme como una variable fundamental para la difusión en la web. Su argumento se centra en que cuando el meme es transmitido por personas de confianza, esto genera una apropiación mayor que se evidencia en la divulgación en red con mayor velocidad. Como ejemplo de lo anterior, el siguiente gráfico resume la tipología propuesta:



Fuente: Brodie, tipología provisional de memes mediados por Internet

Conectivismo: un modelo para la enseñanza en la sociedad interconectada

Para entender la incidencia de la cultura visual, la mediación de la imagen y la transformación propia en el rol docente debemos recurrir a puestas teóricas que fundamenten la concepción de la enseñanza y el aprendizaje a partir de la relación con la tecnología. En este sentido, el conectivismo se presenta como una teoría para el aprendizaje en la era digital que, si bien retoma algunos elementos propuestos por el constructivismo y el cognitivismo, sostiene que el aprendizaje se da en red como espacio de diálogo entre conocimientos anteriores y nuevos, cada nodo de la red representa una información o persona que en su intención de acceder y generar conocimiento crea, refuerza y se interconecta con otros nodos para construir colectivamente un conocimiento.

Lo anterior, favorece el aprendizaje colaborativo y autónomo al tiempo que permite generar nuevas conexiones que ayudan la toma y orientación del aprendizaje (Gonzalez,2004). Para ello, el aprendizaje se entiende a partir de la importancia de la auto organización que permite que los elementos presentados de una manera caótica en la red adquieran sentido para el estudiante descartando continuamente información irrelevante o pertinente para el aprendizaje. En este sentido, Siemens (2004) fundador de esta teoría propone una serie de principios para poner en práctica:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a

través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno

A partir del marco anterior, resulta factible relacionar la cultura visual y el uso de la imagen como información presente en la red que, para el caso de esta experiencia, centra su atención en el meme como una unidad cultural presente en contextos sociales, culturales, políticos y posibles de utilizar en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Como indica Campos (2012) “Giesbrecht (2007) indica que el Conectivismo se presenta como una propuesta pedagógica que proporciona a quienes aprenden la capacidad de conectarse unos a otros a través de las redes sociales, o herramientas colaborativas” (p.115). Es en este sentido, que el conectivismo se concibe como la plataforma teórica para el trabajo de unidades culturales presentes en los memes como herramienta para potenciar los hábitos de lectura, análisis y síntesis de textos.

Metodología

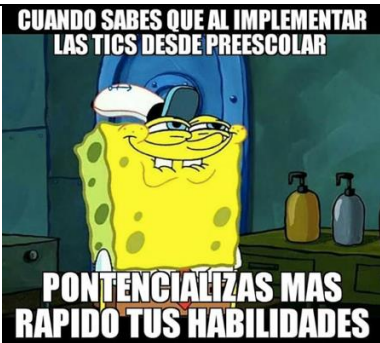
El método empleado desarrolla un enfoque mixto, lo cual implica la presencia de rasgos de corte cualitativo y cuantitativo en respuesta al carácter exploratorio del estudio, en complemento, se emplean un cuestionario de carácter y una etnografía virtual para abordar un objeto empírico de investigación presente en una cultura, un pueblo o una sociedad para ser descrito e interpretado por lo que escucha y ve el investigador (Guber, 2001). El enfoque visual fundamenta su acción en los objetos simbólicos de la cultura que se expresan en nuestra cotidianidad, como menciona Paramo (2016):

Las producciones simbólicas de los hombres y las sociedades que se materializan en objetos, los cuales traducen significaciones concretas en un tiempo determinado y que prevalecen sobre la vida de las personas. No solo interesan los objetos de la cultura material, que pueden ser desde utensilios cotidianos, la arquitectura, los objetos de arte y de uso religioso, sino también la imagen y el sentir del hombre mismo (...). En este ámbito las propias imágenes de películas y videos también se constituyen en objetos de representación y análisis, puesto que son objetos simbólicos y por lo tanto manifestaciones comunicativas (Rodrigo, 2003). (p.155).

Lo anterior, acompañado desde una perspectiva abductiva, permitió articular las fuentes bibliográficas, la observación participante y el uso de cuestionarios para responder el objetivo principal de la experiencia educativa que busca el uso e interpretación del meme como herramienta didáctica para mediar la práctica docente y favorecer los procesos de lectura, análisis y síntesis de contenidos. La población participante de la experiencia fueron estudiantes de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Javeriana, sede Bogotá. La estrategia desarrollada se presentó durante el año 2019 abarcando dos (2) semestres de desarrollo de la asignatura “Cibercultura y ciudadanías”, con un total de 50 estudiantes. A continuación, se presentan las fases que estructuran el ejercicio desarrollado.

Primera fase

Se realizó un ejercicio exploratorio con el objetivo de revisar las fuentes bibliográficas existentes frente al uso de la imagen en la cibercultura para definir los temarios principales que desarrollaría la asignatura. A partir de esta revisión, se decide trabajar la imagen como herramienta para la mediación de la práctica docente al fomentar la creación de memes como una dinámica para la consulta, revisión y análisis de los textos abordados a lo largo de la asignatura. En este proceso, se acuerdan las reglas de juego, dinámica y evaluación de la asignatura a partir de establecer características específicas para la creación de memes resumidos en la siguiente estructura:

Estructura	Ejemplo
Imagen	
Nombre del estudiante	Claudia Liliana
Nombre de la asignatura	Cibercultura y ciudadanías

Nombre del texto	Experiencias de uso de TIC en la Educación Preescolar en Venezuela
Conclusión del texto	El uso de la tecnología integrada al currículo se presenta como la propuesta más apropiada para el uso de la misma, en el nivel preescolar. Múltiples reseñas de experiencias de uso de la tecnología en el preescolar hacen referencia a la consideración de los principios planteados. Los cuales señalan que la incorporación de la tecnología en las aulas preescolares debe realizarse con prácticas apropiadas donde el computador sea un componente integral e inevitable del currículo.

Fuente: Elaboración propia

Segunda fase

En esta fase se desarrollaron las estrategias planteadas para la dinámica de la clase, las cuales inician con una revisión de los memes creados como pretexto para desarrollar escenarios de análisis y debate frente a los temas abordados. Para esto, se creó una cuenta en Instagram denominada @claseciberculturayciudadania con usuario y clave común para que todos los estudiantes publicaran en el mismo espacio las reflexiones generadas a partir del análisis y síntesis de los textos.

Tercera fase

Durante esta última fase se implementaron unos cuestionarios con preguntas abiertas y cerradas con el objetivo de reconocer las valoraciones realizadas durante el desarrollo de la asignatura y los aspectos de mejora o motivación presentes en la lectura de textos y creación de memes. Al finalizar la asignatura, fueron revisados todos los memes creados y

se otorgó una valoración colaborativa para premiar, según consideraron los estudiantes, al meme más creativo.

Principales resultados

Para la presentación de resultados se resaltan los momentos de inicio, desarrollo y cierre de la práctica docente a partir de la experiencia pedagógica implementada. En el inicio del proceso se indagó por los hábitos de lectura de los estudiantes en relación con las asignaturas que cursa en la universidad.

En general de acuerdo a sus hábitos de lectura, indique el promedio de veces que lee los textos asignados previo inicio de una clase

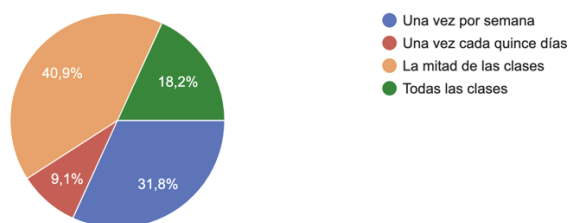


Figura 1: Hábitos de lectura

Estos resultados indican que en un mayor porcentaje (40,9%) los estudiantes sólo leen la mitad de los textos asignados para sus clases, esto constituye un reto docente para establecer los motivos e implicaciones de asistir a clase sin información de los contenidos a trabajar, adicional a los que provee el docente durante el desarrollo de la asignatura. Sumado a lo anterior, cuando se indaga por el consumo de memes en internet y el espacio de tiempo destinado para el mismo.

¿En promedio consume memes con que frecuencia?

22 resp

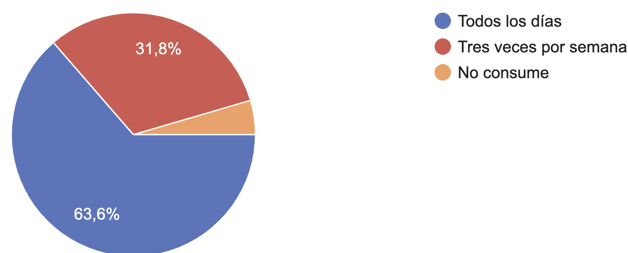


Figura 2: Consumo de memes

La figura 2 expone que un 63,3% de los estudiantes consume memes todos los días y solo el 31,8% consume memes 3 veces por semana, estos resultados resaltan la importancia de trabajar desde elementos comunes presentes en la cotidianidad de las redes sociales, pero utilizados con una intencionalidad pedagógica específica para la mejora de la lectura en contextos de educación superior.

Finalmente, al contrastar los hábitos de lectura y consumo mediático, partiendo de la experiencia pedagógica desarrollada, los estudiantes valoran el uso del meme como una herramienta para mejorar la lectura y análisis de los textos utilizados frente a la pregunta ¿considera que el uso del meme incentivó el ejercicio de lectura y análisis de los textos de la asignatura?

De las siguientes habilidades ¿cuál considera que aportó más para el desarrollo de la asignatura la creación de memes?

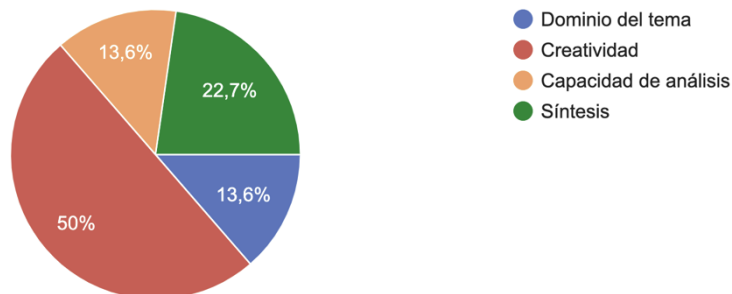


Figura 4: Fomento de habilidades

Conclusiones

El uso cotidiano de la imagen en la sociedad permite reflexionar sobre el uso de la misma en contextos educativos, su influencia y significado están presentes en las dinámicas e integraciones sociales presentes dentro y fuera del aula. La cultura visual como escenario de agencias y significación presenta una oportunidad para atender los cambios generacionales que permitan transformar las estrategias pedagógicas para la enseñanza, como menciona Castells (2008) en la era de la información "*las nuevas tecnologías de las comunicaciones en las dos últimas décadas han pasado por tres etapas diferenciadas: automatización de las tareas, experimentación de los usos y reconfiguración de las aplicaciones*" (p.58). Es en esta última etapa que se presenta la experimentación del meme como una posibilidad para incorporar en la práctica docente y así mismo en la cotidianidad de la enseñanza, los memes constituyen los bloques de la cultura educativa (Brodie, 1996).

Al revisar los tipos de memes desarrollados se evidenció una predominancia de los Rage o Paint comic y el meme fotografía como expresiones que permitieron trabajar la imagen como herramienta creativa para el análisis y síntesis de los textos. Lo anterior, encuentra correspondencia con los postulados de Vera (2016) quien advierte "*En efecto, el meme responde a una forma ideal de concebir el mundo; reír es mucho más significativo en la*

actualidad, en razón a que “la vida es demasiado corta para tomársela en serio” (p.3). Incorporar la emoción a la cotidianidad de la práctica docente permite, en este caso, vincular el humor como medio para trabajar la enseñanza en contextos digitales. Finalmente, la presente experiencia ratifica principios del conectivismo, en específico: A) El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones, las interacciones generadas en las redes sociales fueron complemento para los espacios de la asignatura y B) La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos está presente en estrategias pedagógicas que vinculan modalidades mixtas (b-learning) para mejorar la enseñanza, reflexionar sobre la imagen y su posibilidad pedagógica en la enseñanza presenta un camino para la mediación tecnológica.



Figura 4: memes creados

Bibliografía

- American Anthropological Association (1992). Anthropology and Education Quarterly. Disponible en: <https://www.americananthro.org/StayInformed/Content.aspx?ItemNumber=12836>
- Adar, E., Zhang, L., Adamic, L. and Lukose, R. (2004). Implicit Structure and Dynamics of Blogspace. Draft research report for the HP Information Dynamics Lab. hpl.hp.com/research/idl/papers/blogs/index.html
- Abril, Gonzalo (2013). Cultura visual, de la semiótica a la política. Plaza y Valdés Editores.

- Artopoulos, A. (2011). La sociedad de las cuatro pantallas. Una mirada Latinoamericana.
- Barbero, M. (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/revistatesi/article/view/15549>
- Brodie, R. (1996), Virus of the mind: A new science of the meme, Seattle: Integral Press.
- Campos, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. Revista educación y tecnología. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4169414>
- Campbell, L., Campbell, B., y Dickenson, D. (2002). Inteligencias múltiples. Usos prácticos para la enseñanza y el aprendizaje. Buenos Aires, Argentina: Editorial Troquel S. A.
- Castells, M. (2012). El impacto de internet en la sociedad: Una perspectiva global. <http://bbvaopenmind.com>
- Castells, M. (1999). La era de la información: economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Madrid, España: Siglo XXI editores.
- Cepal (2011). Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y las comunicaciones en América Latina: potenciales beneficios. División de desarrollo social, Santiago de Chile.
- Coll, C., Onrubia, J., & Mouri, T. (2007). Tecnología y prácticas pedagógicas: Las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. Anuario Psicología, 377-400
- DANE (2017). Encuesta Nacional de Lectura. Disponible en: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/encuesta-nacional-de-lectura-enlec>
- Davison, Patrick. (2005) "The Language of Internet Memes". The Social Media Reader. Ed. Michael Mandiberg. 120-134.
- Dawkins, R. (1993). El gen egoísta. Barcelona: Salvat Editores S.A.
- Ferguson, K. (2013). Everything is a Remix. Disponible en: <https://www.everythingisaremix.info/watch-the-series>
- García, Francisco, & Gertrudix, Manuel (2011). Naturaleza y características de los servicios y los contenidos digitales abiertos. CIC. Cuadernos de Información y

Comunicación, 16(),125-138.[fecha de Consulta 4 de Julio de 2020]. ISSN: 1135-7991. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=935/93521629008>

- García, A (2010): "La Web 2.0: generador de un nuevo espacio educativo virtual", VII Congreso Internacional de Educación Superior Universidad 2010, La Habana, febrero. Ponencia.
- García, I. (2007). Del meme al imeme, trascendiendo la dimensión lúdica. Revista entre textos, UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA LEÓN.
- Giesbrech , Natalie. 2007. Connectivism: Teaching and learning. Retrieved March 26, 2008, from http://design.test.olt.ubc.ca/Connectivism:_Teaching_and_Learning
- Guber, R. (2004). El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo. Buenos Aires: Paidós.
- Hall, S. (1997). Culture, media and identities. Representation: Cultural representations and signifying practices. Sage Publications, Inc; Open University Press.
- Knobel, M. (2005). Memes and affinities: Cultural replication and literacy education NRC, Miami. Recuperado de: <http://everydayliteracies.net/files/memes2.pdf>
- Kaplún, G. (2005). Aprender y enseñar en tiempos de Internet. Formación profesional a distancia y nuevas tecnologías. Montevideo: CINTERFOR/OIT
- Kaplún, M. Una pedagogía de la comunicación. EN: Aparici, R. (ORG). Educommunication: Beyond 2.0. Sao Paulo: Paulinas, 2014.
- Lévy, P. (2004). Inteligencia colectiva. Organización Panamericana de la Salud. Washington, DC. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>
- Mandiber, M. (2012). The Language of Internet Memes. Recuperado de: http://spring2016.veryinteractive.net/content/6-library/7-language-of-internet-memes/language-of-internet-memes_michaelmandiberg.pdf
- Murray, Susan. (2008) "Digital Images, Photo-Sharing, and Our Shifting Notions of Everyday Aesthetics." Journal of Visual Culture. 7.147: 147-163. <http://2011ccdn371.files.wordpress.com/2011/03/murray-photography-everyday-aesthetics.pdf>
- Páramo, P. (2011) La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación. Universidad Piloto de Colombia.
- Piscitelli, A. (2005) Internet, la imprenta del siglo XXI. Editorial Gedisa, SA.

- Prieto, E. (2008). El papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social. Redalyc. Foro de educación. Consultado en: <http://www.redalyc.org/html/4475/447544585017/>
- Prensky, Marc (2009) "H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom," Innovate: Journal of Online Education: Vol. 5 : Iss. 3 , Article 1. Available at: <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss3/1>
- Rodriguez, , S., Parra, M., Altarejos, M. (2001). Pensar la sociedad: Una iniciacion a la sociologia. Pamplona, Eunsa.
- Runge, A. (2013). Didáctica: una introducción panorámica y comparada. Itinerario educativo ISSN 0121-2753. Año XXVII, N° 62
- Scolari, Carlos A. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto S.A. Ediciones.
- Siemens, George. 2004. A learning theory for the digital age [en línea]. Disponible en <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm> [consulta 20/02/ 2008].
- Siemens, G. (2004). "Connectivism: a Learning Theory for the Digital Age", <<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>> [22/03/2011].
- Soares, I. O. (2011). Educommunication: el concepto, el profesional, la aplicación: contribuciones a la reforma de la escuela secundaria. Sao Paulo: Paulina.
- Soares, Oliveira. (2000). Educomunicação: um campo de mediações. Comunicação & Educação, (19), 12-24. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i19p12-24>
- 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, Año 05, 8 (2), 1-15. Recuperado de: <http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/viewFile/525/522>
- Vélez Herrera, José Ivanhoe, (2012). Los memes de Internet y su papel en los medios de comunicación mexicanos. Memoria: XXIV Encuentro Nacional AMIC – Saltillo: UACoahuila.