

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Formación del
Profesorado de Educación Secundaria
Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

‘¡Analizar! ¡Resetear! ¡Transformar!’ Propuesta de Innovación Educativa para las Enseñanzas Profesionales

Curso académico 2021-2022

Alumno: José Benito Brito Guedes
Tutora: Dra. Patricia Delponti Macchione

Muchas gracias a Irma,
Sara, la EAF y su alumnado
por enseñarme a enseñar

Resumen

Esta propuesta de intervención innovadora parte de la necesidad de introducir la alfabetización mediática y el pensamiento crítico en el aula. Este proyecto empleará los memes como elementos centrales sobre los que trabajar estas competencias, las cuales se vuelven esenciales en un ecosistema digital donde el usuario es más vulnerable que nunca a fenómenos como las 'fake news', o la sumisión ante valores con connotación negativa en una fase crítica de su desarrollo. Para ello, se presenta esta propuesta innovadora, donde se partirá de la experiencia en el periodo de prácticas curriculares para documentar y simular las propuestas aquí indicadas. En concreto, se abordarán las propuestas a partir del grupo de alumnado real de prácticas, como se justificará en el cuerpo de este documento. Asimismo, se acompaña con una breve revisión científica con la que justificar y comprender el alcance de las medidas propuestas.

Abstract

This educational innovative proposal originates from the need to introduce mediatic and critical thinking to students. This project will use memes as main tools to introduce these competences. Current lifestyle for most young people implies living within digital media. This situation has given place to new risks, such as fake news, or negative values to be exposed at such a vulnerable age of developing for teenagers. Therefore, this proposal is born from my own practices period, so it is possible to create and simulate the actions here documented. This proposal will be created within the conditions given during the practices, like the real group of students. Alongside this proposal is also offered a brief scientific background to justify and understand the meaning and aims of this work.

Índice de contenidos

BLOQUE I – APROXIMACIÓN TEÓRICA	1
INTRODUCCIÓN	1
1. JUSTIFICACIÓN	4
1.1. <i>'Fake news' y redes sociales</i>	4
1.2. <i>La imagen necesita de crítica, la semiótica</i>	6
1.3. <i>La cámara de eco y el peligro de la reverberación</i>	7
1.4. <i>El lenguaje y la contextualización</i>	9
2. OBJETIVOS	10
3. ANTECEDENTES	11
4. MARCO TEÓRICO	12
4.1. <i>Los medios y sus efectos</i>	12
4.2. <i>La esfera digital y el meme</i>	14
4.3. <i>Aceleracionismo: la velocidad en internet</i>	15
4.4. <i>Diversidad de contenidos y redes de conexión</i>	16
4.5. <i>Valores y connotaciones</i>	18
4.6. <i>El individuo y las generaciones</i>	19
4.7. <i>El semionauta en el aula</i>	21
4.8. <i>Educar en valores es alfabetizar</i>	22
BLOQUE II – DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	24
5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	24
5.1. <i>Contextualización formativa y curricular</i>	25
5.2. <i>Contextualización del centro y el grupo</i>	26
6. OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	28
7. PLAN DE INTERVENCIÓN	28
7.1. <i>Apuntes metodológicos</i>	29
7.1.1. <i>Atención a la diversidad</i>	31
7.2. <i>Cronograma de acciones</i>	32
7.3. <i>Desarrollo de las propuestas</i>	34
7.3.1. <i>Introducción (Semana 1)</i>	34
7.3.2. <i>Primera actividad cooperativa (Semana 1)</i>	38
7.3.3. <i>Primera actividad individual (Semana 2)</i>	44
7.3.4. <i>Segunda actividad individual (Semana 3)</i>	50
7.3.5. <i>Segunda actividad cooperativa (Semana 3)</i>	55
7.3.6. <i>Tercera actividad cooperativa (Semana 4)</i>	60
7.4. <i>Evaluación de la propuesta</i>	66
7.4.1. <i>Secuenciación de evaluaciones y detalles</i>	66
7.4.2. <i>Recursos de evaluación</i>	68
7.5. <i>Recursos para el desarrollo de la intervención</i>	70
8. PLAN DE SEGUIMIENTO	72
8.1. <i>Obtención de datos del alumnado</i>	73
8.2. <i>Obtención de datos del profesorado</i>	75
8.3. <i>Informe final</i>	77
9. CONCLUSIONES.....	78
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS	86

Bloque I – Aproximación teórica

Introducción

La información aumenta a raudales cada día, los testimonios de una vida que se acelera cada vez crecen más. Y, entre esos testigos de nuestros estilos de vida, el meme, que será definido más adelante, se ha convertido, probablemente, en uno de los más populares. La siguiente cita de John Berger en 'Modos de ver' (2016, p.8) ilustra con gran acierto la forma en que se configura la realidad a través de las imágenes: "Lo que sabemos o creemos afecta a cómo vemos las cosas".

Los memes forman parte de la cotidianidad de las personas en su relación con los entornos digitales y analógicos, como se podrá observar a lo largo de la justificación y marco teórico de este proyecto. Para poner en perspectiva la velocidad y alcance de estos desde la parodia, se puede acudir a un acontecimiento tan reciente como las dimisiones que propiciaron la renuncia de Boris Johnson como líder del Partido Conservador del Reino Unido (Sabbagh, 2022). En cuestión de horas, las redes sociales se 'inundaron' de memes que retrataban los acontecimientos bajo distintas perspectivas, desde las más cómicas a las más críticas, como recoge al día siguiente del suceso Dan Milmo en 'The Guardian' (2022).

Es en ese instante cuando se plantea el meme como un vehículo didáctico, un instrumento de trabajo, mediación y comunicación entre una audiencia, en muchas ocasiones, más joven que el profesorado, en el marco de la Formación Profesional y las Enseñanzas Artísticas, como es este caso. Sin embargo, un factor esencial y que se valora como clave para su empleo y funcionalidad es su potencia como ejercitador de la capacidad crítica. Esto es comentado por Rennier Ligarretto en 'Meme educativo: experiencia para una cultura audiovisual' (2020, p.137):

Con este marco, 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 unidad cultural en contextos sociales, culturales, políticos, susceptible de ser empleada en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La imagen, en tanto que transmuta (Berger, 2016) tiene la capacidad de movilizar, convencer y alterar, acciones que deberían, a su vez, estar sometidas a una alfabetización digital promovida desde el entorno educativo. Esto último es afirmado por Mesquita-Romero et al. (2022, p.49):

La escuela debería convocar a otras miradas, a otras formas de relacionarse con los entornos mediáticos, favoreciendo la formación de una ciudadanía con sentido crítico en su relación con la tecnología y los medios, y como creadora de contenidos (Buckingham, 2016; Dussel, 2010).

En esa misma línea, se abre un amplio abanico de posibilidades al calor de la Ley Orgánica de Modificación de la LOE (LOMLOE de aquí en adelante). En la nueva ley marco de educación en España se contempla, y explícitamente aborda, el pensamiento crítico. En su Artículo Único, Epígrafe Nueve Bis, Subepígrafe i, se define la tarea de la siguiente manera (BOE, 2020, p. 122887):

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

A ello se suma la más reciente, incluso, Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual (2022), donde se aborda explícitamente el concepto de alfabetización mediática en su artículo 10. En concreto, se indica en el epígrafe 1 que se “adoptarán medidas para la adquisición y el desarrollo de las capacidades de alfabetización mediática en todos los sectores de la sociedad, para los ciudadanos de todas las edades y para todos los medios [...]” (2022, p.96135).

De la misma forma que este proyecto, la Ley 13/2022, incide en los retos que supone el consumo de contenidos desde el ecosistema digital, haciendo necesario educar y fomentar el pensamiento crítico en aras de garantizar el bienestar de los individuos, como se desarrolla en el epígrafe 2 del artículo 10 (2022, p.96135):

2. Las medidas previstas en el apartado anterior tendrán el objetivo de desarrollar competencias, conocimientos, destrezas y actitudes de comprensión y valoración crítica que permitan a los ciudadanos de todas las edades utilizar con eficacia y seguridad los medios, acceder y analizar críticamente la información, discernir entre hechos y opiniones, reconocer las noticias falsas y los procesos de desinformación y crear contenidos audiovisuales de un modo responsable y seguro.

Este proyecto, por tanto, determinará la forma en que el meme puede ser empleado como un instrumento pedagógico con el que vertebrar la alfabetización mediática y el pensamiento crítico en el contexto educativo de la Formación Profesional y las Enseñanzas Artísticas. Partiendo de estas premisas, la dimensión visual, tecnológica y educativa centrarán el razonamiento y las prácticas innovadoras que se expongan a lo largo del presente documento.

Más adelante se abordará explícitamente la relación generacional que existe entre el uso del meme y las personas que constituyen la generación zeta y, más recientemente, la alfa. Todas estas personas están transformando la forma en que se lee la realidad y, consecuentemente, cómo se escribe. Esta forma y conducta será tomada en cuenta a la hora de construir esta propuesta, previendo la dirección y necesidades que estos perfiles tienen en los ámbitos formativos.

Debe indicarse que este proyecto no es una investigación. Sin embargo, sí toma algunos aspectos de ella, en tanto que se ha habilitado un espacio de reflexión teórica que queda fijado en esta introducción y posteriores epígrafes de justificación y marco teórico, conformando un primer bloque con el que contextualizar el ámbito donde actúa esta propuesta de innovación educativa. Asimismo, con relación al segundo bloque se construirá una propuesta de intervención innovadora articulada y contextualizada desde esta primera aproximación. Este bloque, más activo y concretado en el ámbito del aula que se identificará con precisión más adelante, partirá de la experiencia del autor de este proyecto en su periodo de prácticas externas en la Escuela de Arte Fuerteventura (EAF).

Finalmente, debe aclararse que el nombre de este plan, ‘¡Analizar! ¡Resetear! ¡Transformar!’, es recuperado de una de las situaciones de aprendizaje que dan forma a este proyecto. En concreto, se trata de la última, donde se condensan todos los conocimientos aplicados, fomentando el análisis de la realidad, reseteando sus significados y, consecuentemente, transformando nuestros contextos próximos. Este espíritu proactivo y dinámico empapa la propuesta que aquí se recoge.

1. Justificación

El meme es una potente herramienta social, capaz de penetrar en multitud de audiencias, traspasando los límites de los medios e irrumpiendo, incluso, en la vida pública. Estos motivos hacen del meme un recurso cuyos usos deben ser explorados para abordar retos presentes y futuros que solo pueden ser resueltos mediante estrategias que conecten con el alumnado, siendo esta una de ellas por su cercanía y popularidad.

A la hora de plantear una alfabetización mediática, además de un impulso a las competencias ligadas al pensamiento crítico hay varios factores determinantes que motivan la indagación en esta propuesta. En este apartado, por tanto, se abordará cada uno de los factores que pueden guardar una relación causal directa con la necesidad indicada.

1.1. 'Fake news' y redes sociales

En el marco de las nuevas tecnologías y las distintas formas de conexión que surgen alrededor de ellas, está el fenómeno de las informaciones falsas o 'fake news'. Si bien no se trata de algo nuevo, sí es cierto que están ampliamente apuntaladas en el escenario de las redes sociales.

Según el Marco General de los Medios de España 2021, de la Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación (AIMC), entre la población encuestada, los principales usos de internet fueron los siguientes en orden descendente: mensajería instantánea, búsqueda de información, correo electrónico y redes sociales (2021, p.63).

En concreto, las redes sociales y las aplicaciones de mensajería instantánea son dos nichos clave para la difusión de 'fake news'. Nuria Fernández García (2017, p.75) plantea cómo la alfabetización mediática se convierte en un elemento clave del aprendizaje, especialmente en las audiencias adolescentes, las que, según indica, son la gran audiencia de estos entornos:

También la alfabetización mediática es más necesaria que nunca. De hecho, a raíz de las noticias falsas hay un renovado interés en desarrollar la alfabetización mediática. Si las nuevas generaciones obtienen su información de redes sociales y otros recursos en línea, deben aprender a decodificar lo que leen.

El meme, por tanto, es un vehículo que circula libremente por las redes sociales. Como tal puede transportar informaciones útiles, prácticas o del entretenimiento. Sin embargo, en otras ocasiones es portador de falsedades que pueden tener importantes repercusiones dentro y fuera de la esfera digital. Esta es una posibilidad que algunos autores como Ahmed Al-Rawi (2021) han estudiado a partir de casos concretos, pero en todo momento demostrando que el meme puede ser portador de informaciones no contrastadas o, directamente, falsas.

A partir de ahí se abre la veda para demandar una educación crítica con estos mensajes, para aprender a decodificarlos, a leer la imagen y su significado. Para ello, se ha comprobado que existe acciones pedagógicas directamente enfocadas en trabajar la alfabetización mediática y el procesamiento crítico de la información. Se ha tomado como ejemplo la siguiente planificación didáctica de Sulafa Zidani y Rachel E. Moran (2021, p.2):

As the pandemic has pushed much of our daily interactions into online spaces, media literacy education is more vital than ever. We need to equip students with the skills and confidence to share information ethically and effectively in order for them to live fulfilling personal and professional lives online¹.

Este proyecto educativo busca afirmar la necesidad de educar en valores y con fundamentos críticos al alumnado frente a esta dimensión de una problemática mucho mayor. El meme es un vehículo comunicativo, como se desarrollará en el Marco Teórico de este documento, y, por tanto, se debe cuidar el uso y la finalidad con la que se emplea.

¹ **Traducción sugerida:** “La pandemia ha forzado a que muchas de nuestras interacciones diarias se hayan trasladado a los espacios digitales, haciendo la alfabetización y educación mediática vital. Necesitamos equipar al alumnado con las habilidades y la confianza necesaria para compartir información ética y efectivamente de cara a vivir una vida saludable en el plano personal y profesional”.

1.2. La imagen necesita de crítica, la semiótica

La imagen no es solo una experiencia visual o estética. Lejos de lo que se ve, subyace un texto y una tarea para quien recibe la información, y es que debe decodificarla para entenderla. En otras palabras, bajo la imagen subyace un discurso sobre el que se proyectan intenciones, al igual que cualquier otra forma de comunicación. Esta cuestión queda reflejada en la siguiente afirmación de Victorino Zecchetto en 'La danza de los signos: nociones de semiótica general' (2002, p.178):

Hablar del sentido de algo quiere decir, en primer lugar, referirse a los significados que tienen las expresiones culturales, los signos y los textos o discursos en circulación. Nuestra experiencia comunicativa es siempre una experiencia de significado. El proceso de comunicación deriva necesariamente en mensajes con algún significado, y estos son los primeros portadores de sentido. Pero un mensaje de cualquier clase no se puede comprender separado del contexto en el cual se realiza el flujo discursivo.

Esto implica que en la semiótica del día a día, en el ejercicio de comprender lo que se ve, se debe proyectar una intención por entender. El alumnado de las formaciones de las que parte este proyecto, al igual que cualquier otro que forme parte del segmento de la juventud, está sometido a todo tipo de estímulos sensoriales, muchos procedentes de internet y sus múltiples aplicaciones. Y lo cierto es que sobre esas imágenes proyecta su propia visión del mundo, como comentaba John Berger en 'Modos de ver' (2016, p.10): "Sin embargo, aunque toda imagen incorpora un modo ver, nuestra percepción o apreciación de una imagen también depende de nuestro propio modo de ver".

Berger (2016, p. 11) lanza una serie de ideas de gran calado en relación con el condicionamiento de la imagen en base a su entorno de origen, una especie de ecología. Esto aplica con este proyecto en tanto que el medio puede condicionar la veracidad del mensaje y su percepción, pero, incluso así, es necesaria una alfabetización mediática crítica para leer la imagen. Desde la semiótica, esto justifica la necesidad de integrar en las programaciones didácticas pertinentes una serie de dinámicas que ilustren esta necesidad y sean de utilidad para el individuo.

Previa la finalización de este apartado, debe incidirse en la definición de semiótica. A todos los efectos, este proyecto emplea de forma difusa y adaptada a las circunstancias del nivel formativo, preceptos de la semiótica, la cual es definida por Victorino Zecchetto en 'La danza de los signos: nociones de semiótica general' (2003, p. 7) de la siguiente manera:

La semiótica es una ciencia que depende de la "realidad de la comunicación". Primero vivimos y practicamos la comunicación, y en un segundo momento reflexionamos sobre su sentido, su estructura y funcionamiento. Eso es la semiótica.

En definitiva, la semiótica es el estudio de los signos, de lo que se ve, como son en este caso los memes. Si bien es una disciplina algo extensa y abstracta, sus implicaciones son directas sobre la vida del usuario y los conceptos clave de este proyecto que son la alfabetización mediática y el pensamiento crítico. Ver, pensar y analizar, ese es el ciclo que nutre a la semiótica y sobre el que versa esta propuesta.

1.3. La cámara de eco y el peligro de la reverberación

Los memes reverberan en los espacios digitales que los algoritmos personalizan y ello genera un sesgo identificable a través de la teoría de la cámara de eco. Ejemplo de ello es el caso analizado por Gabriela Elisa (2020, p.177) en relación con la forma en que el algoritmo de YouTube reconoce los contenidos asociados a la desinformación y la forma en que lo indexa, asocia y recomienda.

La cámara de eco, como indican Stefanie Pankle y John Stephens (2018, p.248), se reconoce a través de la siguiente definición: "Similarly, the ease to form communities of like-minded peers can result in echo chambers that lack critical discussion, divergent opinion, and political discourse²".

El concepto es clave, en tanto que identifica un fenómeno fácilmente identificable en las comunidades digitales. Este contexto invita a revisar el concepto de la

² **Traducción sugerida:** "De igual forma, la facilidad para formar comunidades ideológicamente afines puede resultar en cámaras de eco que carecen de discusión crítica, divergencia de opiniones y discurso político".

alfabetización digital que rompe con el esquema tradicional y se expande hacia habilidades más específicas (Pankle et al., 2018, p. 249-250):

The traditional view of literacy as the ability to read and write has expanded to encompass fluency in using digital tools and online information with aptitude and creativity. [...]. It transcends isolated technical skills, and encompasses a comprehensive understanding of digital environments, appropriate behavior in online communities, evaluating, creating and sharing content, curation and co-creation of content with others, community etiquette, ethical choices, digital rights and responsibilities³.

Esto implica, fundamentalmente, dos cosas. La primera de ellas es que la posibilidad de desenvolverse en entornos digitales se ve ligada a un mayor número de habilidades las cuales deberían ser leídas e interpretadas por los usuarios de forma crítica. Y, en segundo lugar, se identifica un riesgo en la forma en que se configuran bastiones sesgados y aislados de la realidad bajo el resguardo del velo digital.

En relación con esta última afirmación, cabe mencionar la importante capacidad del discurso social para representar el mundo, dándose el riesgo de que estas representaciones parten del aislamiento y el sesgo retroalimentado por iguales. El concepto indicado de “representación del mundo” es tomado como una de las funciones del discurso social que recoge Marc Angenot (2012, p.64), el cual es definido de la siguiente manera:

El discurso social tiene el “monopolio de la representación de la realidad” (Fossaert, 1983^a: 336), representación de la realidad que contribuye en buena medida a ‘hacer’ la realidad... y la historia. Y, justamente porque se trata de un monopolio, el discurso social parece adecuado como reflejo de lo real, y a través de él el momento histórico, más o menos de la misma manera.

Aplicado en el marco de este proyecto, esto justifica en gran medida la necesidad de abordar con urgencia el pensamiento crítico en un ecosistema formativo como el de la Formación Profesional y las Enseñanzas Artísticas de Ciclo como una herramienta

³ **Traducción sugerida:** “La visión tradicional de la alfabetización es la habilidad de leer y escribir ha cambiado y ha incorporado la fluidez en el uso de herramientas digitales y la información online con aptitud y creatividad. [...]. Ha trascendido la mera habilidad y persigue la comprensión de los entornos digitales, sus códigos y conductas en cada contexto, creando y compartiendo contenido, evaluando, comisariando y cocreando otros contenidos, las jergas y estilos, las decisiones éticas, los derechos y responsabilidad digitales”.

de trabajo interdisciplinar que supere el mero carácter funcional de las acciones curricularmente establecidas.

Pensar es parte del proceso de comunicar. De la misma forma, pensar de forma crítica habilita mecanismos que permiten generar individuos mejor preparados para superar los desafíos del ecosistema digital y, posiblemente, saber cómo proyectar ese conocimiento y desempeño en su propio trabajo y funciones técnicas. Esto es lo que hasta ahora se ha determinado como un bienestar físico y psicológico en el desempeño del alumnado como personas y profesionales.

1.4. El lenguaje y la contextualización

Los memes inundan las redes sociales y los espacios comunicativos digitales de una forma nunca antes vista (Basar et al., 2015). En ese escenario, la memética se ha convertido en un fenómeno que no solo permea al discurso social, tal y como lo identifica Angenot (2012), sino que ha creado su propio repertorio lingüístico.

Es indudable, por tanto, la necesidad de reconocer el peso e importancia que los memes poseen en el escenario social. De la misma forma, esto se extrapola al contexto educativo, donde las personas jóvenes son una proporción considerable de sus audiencias.

Esto, por tanto, se relaciona de forma muy notable con el principio de aprendizaje contextualizado, el cual busca relacionar las experiencias e inquietudes del alumnado con los contenidos. Alrededor de la COVID-19, Juan Rubio y Taeli Gómez (2021, p.11) realizaron una revisión de este principio para mejorar el rendimiento del proceso de enseñanza aprendizaje, indicando lo siguiente respecto a esta dinámica:

Uno de los planteamientos basales para comprender la incertidumbre en los ámbitos educativos se relaciona con que, en la medida que los sujetos comienzan a mediar con sus contextos, las interacciones van creciendo en complejidad. De esa manera, se constituyen nuevos entornos simbólicos y culturales, imposibles de no ser considerados en los procesos educativos. Estos nuevos intercambios, en términos dialécticos, también generan tensiones o contradicciones en los sistemas, los que a la larga serán el motor que posibilitará los desarrollos y cambios de los procesos educativos.

En esa misma línea, es posible enriquecer el valor de este principio a través de la siguiente anotación que realiza Frida Díaz (2003, p.2):

Esta visión, relativamente reciente, ha desembocado en un enfoque instruccional, la enseñanza situada, que destaca la importancia de la actividad y el contexto para el aprendizaje y reconoce que el aprendizaje escolar es, ante todo, un proceso de enculturación en el cual los estudiantes se integran gradualmente a una comunidad o cultura de prácticas sociales. En esta misma dirección, se comparte la idea de que aprender y hacer son acciones inseparables.

Todo esto solo viene a manifestar que este recurso, hasta ahora justificado por su urgencia e interés mediático, también tiene potencialidad como elemento con el que concatenar los flujos de interés del alumnado. Por lo tanto, es posible afirmar que el objeto de análisis y testeo para este proyecto atiende a una necesidad de alfabetización y crítica real, pero también se relaciona con el entorno directo y el lenguaje del alumnado.

2. Objetivos

Introducido y justificado el tema, cabe formular los objetivos que plantea este proyecto de innovación. En ese sentido, quedarán desglosados como objetivo general (OG) y, con ello, se incluirá una serie de objetivos específicos (OE) con los que puntualizar aquellas acciones prioritarias.

OG1. Realizar una propuesta de intervención innovadora y un modelo de seguimiento empleando el meme como recurso para trabajar contenidos y valores.

OE1. Conocer y comprender el escenario cultural y social del meme y su efecto en el aula.

OE2. Determinar los agentes que intervienen en los procesos de alfabetización mediática y pensamiento crítico para la etapa formativa indicada.

OE3. Emplear los principios de aprendizaje contextualizado.

OE4. Introducir una propuesta digital.

3. Antecedentes

Los memes no son un fenómeno nuevo en su aplicación en entornos educativos. En este epígrafe se recogerá algunos ejemplos de cómo la comunidad docente ha sido capaz de encontrar nuevos usos para estos mensajes en el contexto del aula. La finalidad siempre ha sido diversificar la respuesta, encadenar la motivación del alumnado y encontrar nuevas formas de estar al día con sus intereses.

Los casos documentados en este caso se orientan hacia la comunicación directa con el alumnado a través de la evaluación de sus trabajos. Este proceso abre un canal de comunicación directo entre el profesorado y el alumnado, dando la oportunidad de explorar nuevos formatos, mensajes y sistemas.

Un ejemplo reciente que puso de manifiesto la efectividad del empleo de memes para evaluar es el de Daiana Amores, una maestra argentina que, en el marco de la educación secundaria, comenzó a utilizar imágenes en forma de pegatinas para ofrecer retroalimentación a su alumnado. Esto generó una conexión entre ambos agentes que recogió así 'El Confidencial' (2021):

Sin duda, los memes se han convertido en un lenguaje universal que conecta a adultos y jóvenes. Amores utiliza las imágenes más populares del momento [...]. Sin duda, una forma de divertida y efectiva de entablar una comunicación con sus jóvenes alumnos. "Cuando se dieron cuenta de que había memes pegados se rieron, miraban las pruebas y se mostraron fascinados porque es algo con lo que tienen contacto todo el tiempo. Estaban felices de verlos", explicó.

Ainee Fatima, profesora estadounidense, empleó los memes con la misma finalidad de entablar una comunicación más directa y reconocible con sus estudiantes al evaluar sus tareas y pruebas. Asimismo, este lenguaje buscó propiciar un aprendizaje integrador, donde se abordasen algunos retos asociados al ejercicio de evaluación, como recoge Susie Heller en 'INSIDER' (2018):

Fatima said that she wanted the memes to encourage learning and help erase the stigma that comes with a getting a bad grade on a test. She was happy to see that in action when she passed the graded exams back.⁴

Como demuestran ambos casos, el meme puede adaptarse con relativa flexibilidad al contexto educativo, otorgándole al profesorado un nuevo lenguaje o mecanismo de evaluación. Esta idea es la misma con la que se articulan los objetivos de esta propuesta, sirviendo para canalizar la justificación en un contexto formativo distinto, como se indicará en la propuesta de intervención.

4. Marco teórico

Como se indicó en la Introducción de este proyecto, se parte de una contextualización teórica para justificar y comprender la efectividad del meme en el marco educativo. Es por ello por lo que este epígrafe en particular, junto a la justificación, inciden en varias claves teóricas que ilustran el punto de partida de esta intervención. Por lo tanto, a continuación, se ha seleccionado una serie de aspectos que deben ser tenidos en consideración para comprender la innovación y alcance de esta propuesta.

4.1. Los medios y sus efectos

Los medios de comunicación desde una visión holística e integradora son canales de creación y difusión comunicativa con capacidad de tener efectos sobre la audiencia. Esta afirmación ya era adelantada por Denis McQuail en 'Introducción a la teoría de la comunicación de masas' (2000, p.493):

Todo el estudio de la comunicación de masas se basa en la premisa de que los 'media' tienen efectos significativos, si bien apenas hay consenso sobre la naturaleza y alcance de dichos efectos. Esta incertidumbre resulta aún más sorprendente si se tiene en cuenta que la experiencia cotidiana proporciona innumerables, aunque anodinos, ejemplos de su influencia. Nos vestimos según lo que diga el parte meteorológico, compramos algo a causa del anuncio [...]

⁴ **Traducción sugerida:** "Fatima comentó que quería emplear los memes para estimular el aprendizaje, ayudando a eliminar el estigma asociado a obtener una mala nota. Estaba feliz de ver la idea en marcha cuando devolvió los exámenes corregidos".

Si bien es cierto que el retrato de la comunicación masiva ha evolucionado mucho desde entonces, lo cierto es que este punto de partida sigue tan vigente hoy como nunca. El escenario digital ha proporcionado nuevas plataformas donde difundir los mensajes, variando su efectividad y alcance, pero todavía provocando respuestas en el destinatario.

Esta secuencia de medios, acciones y efectos también se identifica en la literatura clásica de la comunicación a través de los conocidos como modelos de comunicación. El ejemplo más sencillo con el que ilustrar esta cuestión puede ser la fórmula de Laswell, como recuperan Denis McQuail y Sven Windahl en 'Modelos para el estudio de la comunicación colectiva' (1997, p.45). Bajo el modelo de Laswell, toda comunicación es generada por alguien, distribuida por algún canal y generando algún efecto.

En el ecosistema digital, esta fórmula se enriquece y diversifica para ofrecer una respuesta más rica y comprensiva de los fenómenos. El meme, en este caso, es un mensaje que se distribuye a través de los canales digitales, como redes sociales, blogs, publicidad online, etc., generando unos efectos concretos en los usuarios. Algunos de esos efectos pueden ser positivos, como recoge John Moore en una entrevista a la investigadora Raven Maragh-Lloyd (2022), donde se aborda la creación de comunidades online como redes de apoyo, empleando los memes como instrumento comunicativo:

Humor, play, and memes provide a way of creating community online, especially when calling out racist behavior in real life can be dangerous. As an undergrad, Maragh-Lloyd was active on Black Twitter, an experience that has influenced her own research into digital forms of resistance and activism.⁵

Con este punto de partida es posible comprender las posibilidades del meme como vehículo comunicativo, forjador de identidad o apoyo para las comunidades racializadas, como se ha recogido. Por estos motivos, y teniendo en cuenta las problemáticas detectadas en la justificación de este proyecto, es de vital importancia

⁵ **Traducción sugerida:** "El humor, el juego y los memes ofrecen una forma de crear comunidades online, especialmente cuando se denuncian comportamientos racistas en la vida real que pueden ser peligrosos. Como estudiante, Maragh-Lloyd se mantuvo activa en 'Black Twitter', una experiencia que ha influenciado su investigación sobre formas digitales de resistencia y activismo.

identificar estrategias de intervención pedagógica innovadora con las que fomentar el uso del meme de forma responsable y positiva.

4.2. La esfera digital y el meme

En aras de encapsular teóricamente el contexto y el objeto de los que parte esta propuesta de innovación educativa, se ha seleccionado la siguiente información para ilustrar qué es la esfera digital y el meme. En ese sentido, el ecosistema digital se articula como un espacio paralelo a la realidad fáctica, caracterizado por su flexibilidad y velocidad, entre otras muchas fenomenologías que nacen al calor de lo digital.

Alrededor de estas características se ha abierto un vasto campo dedicado a la investigación de esta esfera. Basar et al. en su ensayo crítico 'The Age of Earthquakes: A guide to the Extreme present' (2014, p. 39) indica lo siguiente en relación con internet en la esfera digital y su percepción actual: "The internet makes you smarter and more impatient. It makes you reject slower processes invented in times of less technology: travel agencies; phone calls; reference libraries; nightclubs⁶".

Esta aproximación a lo digital se vincula con una sobreescritura de memes, un flujo constante de imágenes, mensajes, documentos, informaciones que discurren por las redes sociales (Basar et al., 2014, p.52). Este es el gran atractivo y oportunidad de la esfera digital, su relación con la actualidad y posibilidad de encadenar la curiosidad e interés sectorio del internet en el contexto del aula. No obstante, también es su hándicap y reto, y son las infinitas posibilidades que pueden hacer del empleo del meme un trabajo inabarcable si no se aborda de la forma adecuada.

De la misma forma, es de recibo realizar una breve aproximación teórica al concepto de meme, que fue introducido originalmente por Richard Dawkins durante los años setenta en el marco de la Biología Evolucionista para hablar de atributos que son transferidos de forma no genética, tal y como recoge Rogers en la Enciclopedia Britannica (2021). Esta definición de meme queda asentada en el Cambridge

⁶ **Traducción sugerida:** "El internet te vuelve más inteligente e impaciente. Te hace rechazar procesos más lentos inventados en tiempos menos tecnológicos, como las agencias de viaje, las llamadas telefónicas, las referencias de biblioteca, las discotecas".

Dictionary (consultado el 25 de julio de 2022) como: “A cultural feature or type of behaviour that is passed from one generation to another, without the influence of genes⁷”.

Más adelante, en 1999, Susan Blackmore profundizó y creó una de las primeras investigaciones sobre el meme contemporáneo en su trabajo ‘The meme machine’ (2000). En esta obra, abordó con profundidad algunos elementos clave para comprender el comportamiento moderno de estos mensajes, como son sus réplicas, los procesos de transmisión o la variación entre memes (2000, p.15):

Where do new memes come from? They come about through variation and combination of old ones – either inside one person’s mind, or when memes are passed from person to person. [...]. And the same is true of inventions, songs, works of art, and scientific theories. The human mind is a rich source of variation. In our thinking we mix up ideas and turn them over to produce new combinations. In our dreams we mix them up even more, with bizarre – and occasionally creative – consequences. Human creativity is a process of variation and recombination⁸.

Con estas nociones esenciales es posible comprender que el meme es un producto humano que se transfiere entre las personas y arrastra características de la personalidad y el pensamiento de cada una de ellas. A esta fórmula se le debe añadir el contexto en el que ello sucede, la esfera digital, y las posibilidades se multiplican hasta el punto en que su uso pedagógico supone numerosas oportunidades y retos para abordar problemáticas como la alfabetización mediática y la incentivación del pensamiento crítico.

4.3. Aceleracionismo: la velocidad en internet

Una de las características del ecosistema digital, como se describió en el epígrafe anterior, es la velocidad a la que sucede todo y aparecen nuevos memes y tendencias. Este fenómeno de la aceleración es un discurso paralelo al objeto de este proyecto,

⁷ **Traducción sugerida:** “Característica cultural o tipo de comportamiento que es transferido de una generación a otra sin mediación genética”.

⁸ **Traducción sugerida:** “¿De dónde vienen los nuevos memes? Proviene de variaciones y recombinaciones de otros memes antiguos, a veces de la mente de una sola persona o, en otras ocasiones, son transferidos de unas a otras. Y esto sucede con las canciones, el arte, las teorías científicas. La mente humana es una fuente muy rica de variaciones. En nuestra mente mezclamos ideas y creamos nuevos resultados. En nuestros sueños las mezclamos incluso más con extrañas y, a veces, creativas consecuencias. La creatividad humana es un proceso de variación y combinación.

pero que debe ser tenido en consideración para evitar que esta intervención pueda quedar desfasada en el empleo de los materiales, ya que el meme, como objeto, debe ser renovado constantemente.

Este fenómeno es bien descrito por Lipovetsky en 'Los tiempos hipermodernos (2014, p.63) donde aborda la forma en que las sociedades contemporáneas se rigen por una lógica del "tiempo breve", donde impera "lo efímero, la renovación y la seducción permanente". Según Lipovetsky (2014), las dinámicas del mercado han procurado una sociedad de lo "urgente", acelerada, donde "hacer más en el menor tiempo posible, obrar sin tardanza".

Si bien Lipovetsky aborda esta visión genérica a través de una crítica sistemática hacia los modelos económicos actuales del capital, se debe relacionar esto con la producción constante de memes, como se señaló anteriormente. No obstante, estas lógicas han desembocado de la misma forma en nuevos tipos de narrativas (Basar et al., 2015) encapsuladas, breves, como una capacidad de atención muy corta, que deben ser tenidas en consideración para la crítica, reflexión y empleo durante la intervención que se desarrollará más adelante.

4.4. Diversidad de contenidos y redes de conexión

Las redes sociales son enclaves transformadores para la forma en que los individuos se relacionan. Ese es el punto de partida del artículo 'Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital' (Cáceres et al., 2017). Los espacios dedicados a la interacción humana han sido transformados profundamente (2017, p.234), dando pie a un concepto denominado "sociabilidad virtual", y que los autores de esta pieza rescatan para verter luz sobre la forma en que las conexiones digitales articulan nuevos mecanismos sociales. Esto queda descrito de la siguiente forma (2017, p.237):

En el contexto digital, aparecen nuevas formas de vinculación afectiva, diferentes modos de asumir el compromiso y la implicación en las relaciones personales, identidades inciertas por el anonimato que permite la Red, nuevas formas de vinculación social sobre las que asentar los grupos humanos y nuevos valores: visibilidad en la Red, popularidad versus privacidad, confianza en los otros como

elemento esencial sobre el que basar nuestros juicios y decisiones, otras formas de influencia social y revalorización en suma del sujeto común que ahora, como nunca antes, cobra protagonismo.

No cabe duda de que este escenario es proclive a un mayor intercambio de ideas y creación de sectores de interés. Esto guarda una relación directa y clave con esta propuesta en la medida en que el meme suele guardar relación directa con grupos e identidades específicas. Este fenómeno fue descrito mucho antes por Maffesoli en 'El tiempo de las tribus' (2004, p.20), donde se describen comunidades de interés:

Frente a la anemia existencial suscitada por un social demasiado racionalizado, las tribus urbanas destacan la urgencia de una socialidad empática: compartir emociones, compartir afectos. Lo recuerdo, el "comercio", fundamento de todo estar-juntos, no es, simplemente, intercambio de bienes; es también "comercio de ideas", "comercio amoroso".

Precisamente, este retrato de cómo interactúan y funcionan las comunidades en red para crear espacios de interés y, consecuentemente, generar memes, da pie a otra gran idea que deben ser puesta sobre la mesa, y es la diversidad. Esta se refleja y florece gracias a las oportunidades que los espacios digitales ofrecen para conectar a través de intereses mutuos, dando pie a 'espacios seguros', donde intercambiar experiencias y ofrecer apoyo y vínculos dibujados a través de esa característica "sociabilidad virtual" que Cáceres et al. (2017) describían.

En estos espacios seguros e integradores se facilitan intercambios de experiencias, mientras se generan otras. Un caso paradigmático de estos usos es el que recoge Younas et al. (2020) en el artículo titulado "Patriarchy and Social Media: Women Only Facebook Groups as Safe Spaces for Support Seeking in Pakistan". En él se describe el uso de redes sociales para generar enclaves seguros y de apoyo entre mujeres, haciendo hincapié en la forma en que estos lugares les permiten huir de contextos estigmatizantes.

No obstante, la diversidad en redes continúa abarcando la otredad, desde la diversidad racial, étnica, sexual, de género, identitaria, etc. El valor de estos espacios reside en que las comunidades pueden tener todo tipo de tamaños y, aun así, concebir un espacio donde apoyarse, comunicarse y crear mensajes, artes y procesos transformadores en la realidad fáctica. Para los centros educativos y los perfiles

jóvenes esto es crucial, en la medida en que han podido desarrollar gran parte de su crecimiento y desarrollo personal en enclaves de este estilo. De ahí que esta suponga una oportunidad de aproximarse a sus inquietudes a través de productos como memes en los que puedan reflejarse.

4.5. Valores y connotaciones

Tal y como se describió cuando se vislumbraron los efectos de los medios, los memes también son capaces de transmitir ideas y emociones. Por este motivo, no puede ser visto únicamente como un mero vehículo, sino como un transmisor cargado de valores que pueden ser identificados y comprendidos para lograr estimular un pensamiento crítico, capaz de conectar con los problemas que se describieron en la justificación de este proyecto.

Por lo tanto, es innegable que los memes transmiten connotaciones e interpretaciones de las realidades de las que surgen, como los modelos de comunicación sugieren (McQuail et al., 1997). El verdadero interés de ello reside en determinar la inclinación positiva o negativa de dichos valores transmitidos, pudiendo tomarse como favorables aquellos ligados a una educación “ética y ciudadana”, como indican Gracia y González en “Justificación filosófica de la educación en valores éticos y cívicos en la educación formal. Análisis crítico de la LOMCE” (2016, p.99) y que quedan enmarcados como “libertad, responsabilidad, igualdad, diferencia, solidaridad y respeto”.

Si bien no es el objeto de este proyecto determinar el valor y las connotaciones subyacentes al meme, sí es de interés aplicar estos valores mencionados por Gracia y González como ejes sobre los que seleccionar y trabajar estos objetos de forma implícita y transversal. En la medida en que se manifiesta el deseo de integrar y representar la diversidad a lo largo de esta propuesta, se parte de estos valores (2016, p.99) para sugerir una selección sensible y sopesada de memes como recursos educativos por parte del equipo docente.

4.6. El individuo y las generaciones

Uno de los desafíos que propone este proyecto es identificar la audiencia a la que se dirige, al menos demográficamente. Dado que se trata de una enseñanza profesional, el perfil de entrada es más amplio y diverso que en otras etapas educativas. Por este motivo, se ha seleccionado una categorización próxima al presente de las generaciones para comprender ligeramente cómo son identificadas y qué las caracteriza.

Esta categorización ha sido rescatada de los estudios realizados por el Centro de Investigaciones McCrindle. No obstante, primero es necesario establecer una aproximación al concepto de generación primero. Para lograrlo Mark McCrindle en 'The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations' (2018, p.1) aborda la transformación del concepto desde su origen biológico:

So today generations are defined sociologically rather than biologically. A generation refers to a cohort of people born within a similar span of time (15 years at the upper end) who share a comparable age and life stage and who were shaped by a particular span of time (events, trends and developments)⁹.

Generación Alfa es la última generación identificada, nacida de los 'millennials' (Generación Y) entre 2010 y 2024, según recoge el informe titulado 'Understanding Generation Alpha' de McCrindle (2020). El análisis retrata a esta generación a través de varios factores clave como es la mayor esperanza de vida, su diversidad y el desarrollo del individuo en un contexto completamente digital, como describen en el informe (2020, p.8):

Generation Alpha is defined by technological devices like smartphones and tablets, video games, driverless trains, autonomous cars and smart speakers that speak back to you. This technology has only been developed within their generation and it is all they have ever known¹⁰.

⁹ **Traducción sugerida:** "Las generaciones hoy se definen en términos sociológicos, en lugar de biológicos. Una generación se refiere al conjunto de personas nacidas en un periodo de tiempo similar (15 años como máximo) que comparten un rango de edad y escenario vital moldeado por una determinada coyuntura temporal (eventos, tendencias y desarrollos)".

¹⁰ **Traducción sugerida:** "La generación alfa se define por los dispositivos tecnológicos, como teléfonos inteligentes y tabletas, videojuegos, trenes sin conductor, coches autónomos y altavoces inteligentes con los que pueden comunicarse. Esta tecnología se ha creado durante el desarrollo de estos individuos, haciendo que sea lo único que conocen".

En materia educativa, esto supone importantes cambios estructurales (2020, p.12), en los que los centros deben crear contenidos con los que el alumnado pueda conectar gracias a estímulos visuales, multidimensionales y métodos prácticos. Esto en cuestión es clave para comprender hacia dónde deben dirigirse las propuestas de intervención del futuro, comenzando por esta al trazar ideas que encaucen ese interés, ya que esta generación tendrá un acceso a la información nunca antes visto, haciendo necesarias pautas con las que seleccionarla, filtrarla y emplearla en el aula.

Generación Z precede a la Generación Alfa, siendo la generación nacida entre 1995 y 2009, tal y como recoge McCrindle en la publicación ‘Understanding Generation Z’ (2019). Al contrario de los nativos digitales de la Generación Alfa, la Z se caracteriza por “integrar la tecnología perfectamente en sus vidas” (2019, p.10), en tanto que la tecnología de consumo masivo se ha desarrollado exponencialmente durante el periodo de desarrollo de estos individuos.

Entre otros atributos que el informe asocia con esta generación se destaca la hiperconexión y desaparición de las fronteras que la tecnología y la globalización han facilitado (2019, p.11-12). De la misma forma, todos estos cambios han favorecido otros elementos asociables clave, como la movilidad y los estímulos visuales, reconocibles también por los Alfa a la hora de organizar las enormes cantidades de información que emplean.

En relación con los memes, esta generación sería capaz de integrarlos y aplicarlos como parte de su lenguaje natural. Tal y como recoge McCrindle (2019, p.7), esta generación es una “integradora” que, sin embargo, todavía reconoce las sombras de las generaciones que le precedieron en materia de tecnología, avances, etc.:

Take technology as an example. While anyone can send a text message or post a photo to Instagram, Gen Z have been exposed to these new options during their formative years. So digital language and technology is almost their first language. They are “digital integrators” who have integrated technology seamlessly into their lives. By comparison, the Baby Boomers are “digital immigrants”, who migrate to the latest technology¹¹.

¹¹ **Traducción sugerida:** “Tome la tecnología como ejemplo. Mientras cualquier puede enviar un mensaje de texto o publicar una foto en Instagram, la Generación Z ha sido expuesta a estas opciones

Con estos perfiles identificados, es posible concretar las acciones a diseñar durante la intervención. Es de especial interés formular elementos interactivos, visuales y prácticos que se acompañen a las características que se han descrito en las dos últimas generaciones vigentes. Incluso cuando la Alfa todavía no formaría parte de esta etapa formativa por edad, sí merece la pena aproximarse a las demandas que el alumnado realizará en el futuro para facilitar una educación de calidad.

Esta motivación se encadena con la siguiente afirmación de Carlos Scolari en su artículo 'Alfabetismo transmedia. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación' (2016, p.3), donde refleja las tensiones existentes entre el sistema formativo y la cotidianidad del alumnado:

El 'trauma' se agudiza por las tensiones que se generan entre la institución escolar y sus usuarios. La vida social de los niños, preadolescentes y adolescentes se basa y construye a partir de un conjunto de tecnologías digitales -desde las redes sociales hasta los dispositivos móviles- que se encuentra a menudo a una distancia sideral de los protocolos educativos de las escuelas a las que concurren.

A continuación, Scolari (2016, p.3) alude a la noción de "brecha", un concepto sobre el que esta propuesta pretende construir puentes para afianzar una comunicación bidireccional, donde el alumnado y los contenidos puedan entenderse y apoyarse:

Según Castells (2007), existe una brecha tecnocultural entre los jóvenes y un sistema escolar que no ha evolucionado junto a la sociedad. Hoy los jóvenes acceden a la información a través de la Web, construyen sus comunidades utilizando los dispositivos móviles, se comunican en las redes y se divierten jugando en entornos virtuales

4.7. El semionauta en el aula

El alumnado tiene un papel esencial en la vida del meme, no solo por las condiciones digitales inherentes a su generación, sino porque ejercen el papel del semionauta, un término recuperado de Nicolás Bourriaud (2009, p.59), quien lo emplea para definir a un usuario que crea "recorridos entre signos". En otras palabras, el semionauta

durante sus años de desarrollo. Por lo tanto, el lenguaje digital y la tecnología son casi su primera lengua. Son 'integradores digitales' que han incorporado la tecnología perfectamente en sus vidas. Al contrario, los Baby Boomers son 'migrantes digitales', que han migrado a la última tecnología".

‘navega’ entre signos, crea recorridos y, en definitiva, mensajes. Aquí debe mencionarse el papel de la semiótica como disciplina que estudia la relación de los signos, en este caso, de las imágenes con su entorno y receptores, como indicaba Victorino Zecchetto en ‘La danza de los signos’ (2003) y se indicó en el epígrafe de la justificación.

En el meme esto significa que el usuario toma partes y elementos icónicos de él para crear algo nuevo, lo que Blackmore denomina réplicas (2000). Y esto es una característica intrínseca a la condición del meme y es la de ser compartido, reinterpretado y recreado, desvelando la gran potencialidad como recurso pedagógico que posee.

Desde un punto de vista productivo, se ha hablado de la figura del prosumidor, una mezcla entre productor y consumidor de contenidos que internet ha facilitado gracias a la apertura de su espacio y la capacidad de interactuar en la red, rompiendo así la unidireccionalidad de la producción, como señala Macías Alegre en su artículo ‘El Crossuser: la evolución del consumidor mediada por las tecnologías sociales y la hiperconectividad móvil’ (2016, p.9). Asimismo, el concepto se puede extender hasta el ‘crossuser’, apelando a la posibilidad de ‘cruzar’ entre ámbitos, generando influencia y depositando productos más allá de los puntos de partida.

Este perfil del semionauta y el prosumidor dan énfasis al papel clave que tiene el usuario en la red, de la misma forma que el alumnado debiera tenerla en el aula aportando su discurso y experiencia al proyecto formativo, en este caso a través del meme. De la misma forma, es una oportunidad de explorar la creatividad del alumnado, poniendo en práctica dinámicas que fomenten la intervención en la esfera profesional y digital con tareas que les permitan desenvolverse de forma segura y eficaz en el ecosistema digital.

4.8. Educar en valores es alfabetizar

Como recalcan Quintana y Toscón en ‘De los ‘memes’ a la construcción de una nueva narrativa’ (2015, p.4), “la democratización del acceso a la tecnología hace que

cualquiera pueda construir ‘fakes’”. Ante ese riesgo, los objetivos de este proyecto buscan fomentar una lectura crítica de lo que observa en la red a través de los memes. Esto conduce a una reflexión holística alrededor del valor de educar y, más concretamente, de hacerlo a través de los valores.

Esta idea cobra especial interés cuando se atiende a todos los posibles problemas que surgen en el ámbito digital y la forma en que el odio se puede amplificar bajo la cortina del anonimato digital. Por ello mismo, alfabetizar permite leer, leer entre líneas y saber ver, pero también cómo actuar cuando se identifican situaciones de discriminación por cualquiera que sea el motivo.

La educación en valores proporciona un sustrato de partida con el que hacer florecer estrategias integradoras, plurales y fructíferas para el alumnado y el equipo docente. Cabría recuperar la definición que aportan desde un ámbito formativo superior como la Universidad Superior de Valencia (VIU) sobre este concepto (consultado el 25 de julio de 2022):

La educación valores es un enfoque que busca potenciar y afianzar una cultura y una forma de ser y comportarse basadas en el respeto a los demás, la inclusión y las ideas democráticas y solidarias. Educar en valores significa extender el alcance de la educación de manera que no se limite a la enseñanza y el aprendizaje de materias, habilidades y temarios, planteándose metas relacionados con el ámbito moral y el civismo, con objetivo final de formar ciudadanos responsables.

Sin duda, este es un campo abierto a las posibilidades de innovar y que se manifiesta de múltiples formas, desde las más livianas, como la comunicación directa y empática con el alumnado, a las más explícitas, como la presentación de divergencias del ‘statu quo’ como figuras de interés y estudio en el aula. Y esto último se puede plasmar a través del empleo de memes sectarios procedentes de comunidades marginalizadas, como los colectivos racializados, habilitando vías para que sus voces pasen a formar parte del discurso didáctico, al igual que sus experiencias.

Bloque II – Desarrollo de la propuesta

5. Planteamiento del problema

Tal y como se recoge en los epígrafes de Introducción y, más en profundidad, Justificación, es posible identificar varios e importantes situaciones que ponen en riesgo un uso y disfrute responsable del ecosistema digital y todo lo que ofrece. Como se sintetiza mediante las tareas de la alfabetización mediática y el pensamiento crítico, el alumnado es mucho más susceptible a informaciones falsas o estímulos que pueden ser valorados como negativos, desde el punto de vista de su desarrollo personal y construcción de idearios.

Las redes sociales suelen ser el escenario más directo a la experiencia del alumnado con estos problemas. Las publicaciones, cada vez más sometidas a algoritmos y sugerencias que escapan del control del individuo, exponen a las personas a contenidos que pueden tener un impacto negativo en la vida real. Por ejemplo, la imagen de una persona que es 'influencer' en Instagram puede alterar la percepción de sus seguidores. Esto implica que las imágenes deben ser leídas, al igual que un texto y, por ende, esto es parte del inmenso proceso de alfabetización mediática y pensamiento crítico que este trabajo promueve.

Desde el punto de vista formativo, estos espacios también pueden contagiar informaciones falsas que no solo alteran el juicio de personas jóvenes en desarrollo, sino que pueden entrar en conflicto con las enseñanzas formales, generando fricciones que desembocan en dificultades fácticas del proceso de aprendizaje. Algunos de esos cambios, como la capacidad de atención, son estructurales y deben observarse como una dificultad, pero también una oportunidad para ofrecer contenidos que puedan acomodarse a esos nuevos esquemas cognitivos. Por ejemplo, una píldora informativa puede tener un gran impacto, o una metodología más creativa puede desencadenar respuestas más poderosas ante las inquietudes del alumnado.

Esta coyuntura inevitablemente conduce hacia el meme como uno de los objetos esenciales de la vida digital. Como se reflejó previamente, estos elementos son parte de la identidad de los individuos y, por tanto, nos permiten conocer mucho de ellos, al igual que es posible emplearlos como instrumento formativo, al igual que una vía bidireccional. Esta comunicación permite identificar al meme como objeto sobre el que se trabajará la alfabetización mediática y el pensamiento crítico en esta propuesta. Con ello se busca generar proximidad con el alumnado, al igual que conjugar elementos que formen parte de su cotidianidad.

Sin duda alguna, los desafíos formativos del presente apuntan a una intervención más flexible, dinámica y competencial. Bajo esas premisas, esta propuesta hace frente a problemas como las informaciones falsas, los déficits en la percepción y lectura de las imágenes, las redes sociales y sus desafíos, además del discurso social que emana de todos estos espacios y su crítica.

A continuación, se delinearán algunas cuestiones cruciales para comprender la forma en que se desarrolla esta propuesta, así como su contextualización con relación al periodo de prácticas curriculares al que se refiere y donde, incluso, se pudo participar con una de las dinámicas que se propondrá.

5.1. Contextualización formativa y curricular

En la siguiente tabla se recogen todos los datos que permitan anclar esta intervención en un contexto formativo específico. De esta forma se puede asegurar que las propuestas lanzadas sean medidas tanto con el nivel formativo, como su audiencia y los contenidos curricularmente establecidos.

Categoría formativa	Enseñanzas Artísticas Superiores
Denominación del título	Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria

Familia Profesional	Comunicación Gráfica y Audiovisual
Duración total del ciclo	2.000 horas
Créditos ECTS	120 créditos ECTS
Módulo	Teoría de la Imagen 1º
Curso	Primero

Esta información, troncal para el desarrollo de la propuesta, se recupera y constituye a través de los textos legislativos que regulan la formación indicada. Estos son el Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre, (BOE, 3 nov., 2012) que regula el título y fija las enseñanzas mínimas, y la normativa autonómica recogida en el Decreto 159/2017, de 31 de mayo, (BOC 110, 9 junio) por el que se establece el currículo.

5.2. Contextualización del centro y el grupo

Debe indicarse que, como se identificó en la introducción de este proyecto, la presente intervención surge al calor de las prácticas curriculares realizadas en la Escuela de Arte Fuerteventura. En ese sentido, hay determinadas cuestiones en las que se incidirá a continuación para retratar aspectos que deben ser abordados con cierta flexibilidad.

Perfil de alumnado

El alumnado del centro suele ser joven. Sin embargo, al tratarse de una formación abierta con un perfil de ingreso variado, es posible encontrarse con personas adultas en el aula. Esto significa que se trabajará en ocasiones con

una audiencia heterogénea y, ante la cual, es necesario establecer distintos canales de comunicación y estrategias de aproximación para conocer sus intereses concretos. En este caso, se ha partido de esa situación, con un grupo en gran medida menor de 25 años y un individuo que supera esa edad, dando pie a la necesidad de prestar una mayor atención a estas necesidades particulares. El grupo que se plantea cuenta con un alumnado que asiste regularmente, siendo entre 8 y 10 personas habitualmente.

El centro: Escuela de Arte Fuerteventura (EAF)

La Escuela de Arte Fuerteventura está instalada en el Parque Tecnológico de Fuerteventura. Se trata de unas instalaciones de reciente construcción en las que habitan empresas, espacios de 'coworking' y más. Es de un espacio dinámico y polivalente en el que los usuarios pueden trabajar y desenvolverse por las instalaciones, generándose posibles sinergias de gran interés para el alumnado, en tanto que le acerca al entorno profesional. En relación con este proyecto, el espacio facilita la conexión con empresas que puedan facilitar conocimiento en materia digital, aportando herramientas concretas y experiencia que ejemplifiquen lo abordado.

El aula

El aula es un espacio polivalente y modular. Esto significa que cuenta con mesas de trabajo manual, zonas de taller y ordenadores a lo largo del espacio, que se suman al equipamiento habitual de proyección multimedia. Esto facilita en gran medida la realización de actividades digitales e híbridas, dada la facilidad del espacio para transicionar entre distintos escenarios. En una propuesta de intervención realizada durante el periodo de prácticas curriculares se pudo poner a prueba esta flexibilidad cuando el alumnado tuvo que salir del aula para obtener recursos brutos (vídeos, imágenes) y volver a editarlos al aula para realizar una

tarea, dando buenos resultados esta dinámica para la motivación y colaboración del grupo.

6. Objetivos de la intervención

Los objetivos de la propuesta están en gran medida alineados con los generales de este proyecto, ya identificados 'a priori'. No obstante, de forma más concreta para el marco de la intervención se desea realizar lo siguiente.

Objetivo 1. Fomentar el pensamiento crítico y la alfabetización mediática en el alumnado empleando memes.

Objetivo 2. Dar herramientas y estrategias de análisis de imágenes.

Objetivo 3. Ayudar al alumnado a identificar formas más adecuadas de desenvolverse en el ecosistema digital.

7. Plan de intervención

En este epígrafe se desgranará el plan de intervención ideado al calor de las ideas presentadas. Para asegurar una adecuada contextualización de los contenidos, definiendo sus aproximaciones teóricas y metodológicas, se ha procedido a segmentar cada uno de los elementos de este plan, facilitando la transferencia de las ideas hacia otros entornos formativos.

De la misma forma, debe indicarse que las propuestas, apuntes metodológicos, cronograma y demás parten de la Programación Didáctica para el Módulo de Teoría de la Imagen 1º del Ciclo indicado 'a priori', desarrollado por la docente de Guasimara Vela Calderón de la EAF. Se toman algunos de sus aspectos como referencia en el desarrollo de la propuesta, pero, en especial, la secuenciación de unidades de trabajo. De la misma forma, hay que señalar que algunos de los materiales que componen

estas propuestas fueron desarrollados junto a las docentes Sara Berruezo Zúñiga e Irma Herrera de la Escuela de Arte Fuerteventura.

7.1. Apuntes metodológicos

Las propuestas que acompañan a este plan están atravesadas por una serie de postulados metodológicos específicos. Esto significa que el diseño de las acciones planteadas se ha formulado a partir de una serie de premisas con las que incentivar la integración, diversidad, dinamismo, cooperación y motivación.

1. **Aprendizaje contextualizado.** Esta forma de aprender implica contextualizar las informaciones respecto al alumnado y sus entornos próximos. Es un mecanismo clave con el que encadenar las inquietudes del grupo, acercando conocimientos tan abstractos como el análisis semiótico al individuo a través de asociaciones con su entorno inmediato, como puede ser una noticia local y las imágenes que acompañan a esa información. Rubio y Gómez añaden la siguiente información sobre estos procesos en su artículo 'Aprendizaje contextualizado y expansivo: Una propuesta para dialogar con las incertidumbres en los procesos educativos' (2021, p.11):

Uno de los planteamientos basales para comprender la incertidumbre en los ámbitos educativos se relaciona con que, en la medida que los sujetos comienzan a mediar con sus contextos, las interacciones van creciendo en complejidad. De esa manera, se constituyen nuevos entornos simbólicos y culturales, imposibles de no ser considerados en los procesos educativos.

Con ello, se debe afirmar que esta propuesta parte de esta premisa para generar contenidos que fomenten la acción de los sujetos en relación con recursos que sean de interés real, recuperados de su entorno o sus intereses. Y esto se logra, de forma muy concreta, a través del meme, especialmente de aquellos que se vinculan más directamente al alumnado, a su vez, esto se puede asociar con un aprendizaje de sentido, que resulte significativo para el alumnado, que es la clave de todo ello.

2. Diversidad e integración. Un aspecto crucial para el diseño de una propuesta diversa e integradora parte de la comprensión sobre el discurso social y el impacto que los memes pueden tener en el individuo, como señalaba Raven Maragh-Lloyd en la entrevista realizada por John Moore (2022), en relación con la creación de comunidades raciales y étnicas y códigos simbólicos propios de ellos. Es de recibo, por tanto, indicar aquí que esta propuesta prevé ser integradora y facilitadora de diversidades de todo tipo, étnicas, raciales, sexuales, de género, etc. Aguilar lanza en su artículo ‘Educación, diversidad e inclusión: la educación intercultural en perspectiva’ (2013, p.57) una importante reflexión sobre la potencialidad transformadora del espacio educativo a través de la integración de estos valores:

La escuela como espacio, no solo de cohabitación sino de convivencia, ha de ser construido con el propósito de generar la participación de los actores en la modificación de su circunstancialidad desde el ejercicio de la ciudadanía individual, colectiva o multicultural para permitir el encuentro de los actores, grupos o colectivos y favorecer una relación equivalencial, para que las demandas se reconozcan como legítimas generando la acción colectiva en la negociación con base en la alianza, diálogo y respeto.

Se debe indicar que el meme está empañado de valores y atribuciones tanto personales como colectivas, en tanto que se entiende como una manifestación comunicativa. Por lo tanto, se buscará emplear memes que fomenten estos valores de diversidad, evitando en la medida de lo posible aquellos que puedan representar a comunidades vulnerables de forma peyorativa. Estos solo se deberían emplear con propósitos de análisis crítico, aunque también considerando todos los factores coyunturales y la propia sensibilidad desarrollada hacia las luchas y dificultades de aquellos grupos.

3. Aprendizaje de servicio. Dado el escenario formativo del que parte este plan, una enseñanza artística de naturaleza profesional, se tiene muy presente la finalidad práctica de estas acciones. Por ello, se buscará formas de facilitar un aprendizaje de servicios. Este es definido por la Red Española de Aprendizaje-Servicio (REDAPS) como un “método para unir el aprendizaje con el compromiso social, es aprender haciendo servicio a la comunidad” (consultado el 10 de agosto de 2022). Esto implica fomentar valores cívicos a través de una

formación activa y dispuesta en el contexto social, pero también es la oportunidad de que el alumnado ponga en práctica sus conocimientos en un espacio profesional real, a la vez que se fomentan una proactividad que tiene la capacidad de generar cambios en su entorno.

4. **Aula invertida.** Un aliciente más para facilitar una formación rica y valiosa es empleando el aula para desarrollar las acciones prácticas mencionadas anteriormente. Esta noción de aula invertida implica que el alumnado interiorice nociones teóricas esenciales y desarrollo planteamientos personales como parte de su trabajo autónomo, de modo que el centro se convierta en un lugar de desarrollo propiamente práctico, donde resolver dudas y facilitar al aprendizaje. Esto se demuestra a través de un plan de intervención esencialmente práctico, con actividades planteadas para suscitar la curiosidad, en lugar de impostar la teoría. A su vez, las nociones teóricas se prestan como píldoras y recursos abordables en las horas de trabajo autónomo y desarrollarse en el centro a través de las propuestas que más adelante se desgranarán.

7.1.1. Atención a la diversidad

Tal y como se ha mencionado hasta ahora, la diversidad está presente en la conceptualización y desarrollo de las propuestas que integran este plan de intervención. Por ello, es menester hacer mención a la atención a la diversidad desde una visión pedagógica que abarque y habilite vías para que las propuestas puedan ser participadas por cualquier persona, activando mecanismos con los que se pueda trabajar también con diversidades cognitivas, funcionales, etc.

Para dar continuidad a las estrategias propias del centro, se deberá hacer uso de las herramientas de atención a la diversidad facilitadas por la Programación Didáctica del Módulo de Teoría de la Imagen 1, del Ciclo Formativo de Grado Superior de Gráfica Publicitaria que, en este caso, es recuperado de la Escuela de Arte Fuerteventura. A grandes rasgos, se concibe la adaptación de las actividades y la atención personalizada al alumnado que pueda requerirlo.

Asimismo, debe hacerse mención a la normativa estatal que regula la atención a la diversidad, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su Título II, Capítulo I. A escala regional, Canarias lo regula en la Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria, en su Título II, Capítulo V. Finalmente, se prestaría especial atención a las indicaciones dadas por el Decreto autonómico 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias.

7.2. Cronograma de acciones

Para realizar la siguiente secuenciación de acciones que más adelante se desarrollarán, se parte de una combinación de unidades de trabajo que difieren del orden original pautado en la Programación Didáctica del curso 2021-2022 citada al comienzo de este bloque. Esta selección no es aleatoria, sino que permite incidir en los objetivos de esta intervención a través de contenidos concretos del módulo que están originalmente distantes en la secuenciación.

De la misma forma, se ha formulado una serie de premisas que son estimativas en relación con el horario original de las clases, de modo que se construirán las situaciones de aprendizaje con una duración aproximada de 1 hora de duración, entendiendo que hay 2 sesiones a la semana esto significa que habría 2 horas disponibles a la semana para una intervención que se plantea con un 1 mes de duración. Esta información se sintetiza en la siguiente tabla y en la secuenciación disponible en la página siguiente.

1 mes	2 horas	1 hora
Duración del plan	Del módulo a la semana	De duración de las situaciones



Se comienza a trabajar el Objetivo 1



Se comienza a trabajar el Objetivo 3



Se comienza a trabajar el Objetivo 2

Introducción 1 hora

Presentación del proyecto y realización de una primera actividad para conocer al grupo y sus intereses en relación con el meme y los objetivos propuestos

Primera actividad cooperativa 1 hora

El signo: expresión y contenido (connotación y denotación). Se plantea una situación donde el alumnado trabaja la intención comunicativa a través de memes en redes sociales

Primera actividad individual 2 horas

La comunicación visual. Retórica de la imagen. El proceso comunicativo. Se le plantea al alumnado una actividad de creación individual que se desarrollará en el aula empleando espacios digitales y memes para construir materiales publicitarios para el centro

El alumnado pondrá en práctica los aprendizajes de otros módulos en relación a la creación de materiales para el centro que empleen el meme y las redes sociales para manifestar los valores que rigen el espacio como actividad de aprendizaje-servicio

1

Mes para ejecutar el plan

8

Horas de clases presenciales

3

Unidades de trabajo

Información sobre el cronograma

Esta primera aproximación a las actividades planteadas se desarrollará a continuación como situaciones de aprendizaje estandarizadas para este tipo de formaciones. Asimismo, se atenderá a la Programación Didáctica mencionada anteriormente.

En este cronograma se indica las unidades de trabajo relacionadas con el desarrollo de las acciones, quedando mostradas en cursiva al comienzo de las descripciones.



Síntesis de objetivos

Tercera actividad cooperativa 2 horas

La comunicación visual. Retórica de la imagen. El proceso comunicativo. El alumnado tendrá la oportunidad, como cierre del plan, la oportunidad de realizar un proceso completo de análisis, valoración y creación visual a través de los memes.

Se empleará un agrupamiento de parejas con el que cada grupo construirá una serie de propuestas dadas por el docente, empleando el espacio y las significaciones personales que sobre él existen como eje principal de esta acción

Esta actividad en gran medida sintetiza todos los objetivos introducidos y servirá como conclusión del plan de intervención

Semana 1

Semana 2

Semana 3

Semana 4

7.3. Desarrollo de las propuestas

A lo largo de este apartado se desgranarán las situaciones de aprendizaje (SA) indicadas en el cronograma. Se empleará un modelo estándar donde se recogen aspectos esenciales de este nivel formativo, haciendo hincapié en la educación en competencias y las anotaciones metodológicas indicadas anteriormente. Todas las situaciones descritas encuentran su fundamentación curricular en el 2774 Decreto 159/2017, de 31 de mayo, por el que se establecen los currículos de los Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño de la Familia Profesional Artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias.

7.3.1. Introducción (Semana 1)

Datos técnicos de la situación de aprendizaje

Título – *Introducción al uso de memes para convivir en hábitats digitales*

Ciclo - Ciclo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria

Módulo - Teoría de la Imagen (1º)

Unidad de trabajo – No aplica

Identificación

Sinopsis – Esta intervención educativa propone el uso del meme como instrumento pedagógico para combatir los efectos negativos de la vida en el ecosistema digital, tales como la indefensión ante las falsas informaciones o la exposición a estímulos que representen valores peyorativos para el adecuado crecimiento del individuo en una fase tan crítica como la formativa. Para involucrar al alumnado, conocer sus expectativas y definir un punto de partida, se llevará a cabo una primera actividad no evaluable para concretar y ajustar los contenidos de las SA.

Justificación – Esta primera acción es esencial para conectar con el grupo y contextualizar desde el primer momento todas las actividades futuras que contempla esta propuesta de intervención. Se busca identificar los intereses y las comunidades de memes que más familiares resulten con el alumnado. De la misma forma, se comenzará a confeccionar un entorno de cierta distensión que facilite las actividades cooperativas e individuales contempladas. Esta estrategia dará pie a una primera vinculación efectiva para desarrollar una situación de enseñanza-aprendizaje significativa.

Fundamentación curricular

Criterio de evaluación – **C2.** Analizar imágenes de acuerdo con los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y a su significado.

Contenidos asociados al módulo destacados en esta SA

Identificación, análisis y valoración de la imagen – Se valorará la capacidad del alumnado para ejercer un análisis de la imagen en tiempo real que resulte efectivo y se contextualice en el marco de los objetivos de la asignatura, al mismo tiempo que se identifiquen elementos estratégicos de la lectura visual en toda su amplitud. En tanto que se trata de una actividad introductoria, el grupo tan solo realizará una actividad gamificada que se registrará como realizada y de la cual se extraerán informaciones clave para el desarrollo de otras estrategias, pero no será evaluada como tal.

Objetivos destacados del módulo

3. Interpretar los códigos significativos de la imagen
 4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto
-

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: Metodología expositiva y activa. Se integrará la gamificación como parte de esta primera actividad de toma de contacto.

Contribución al desarrollo de los contenidos: Mediante la explicación magistral inicial, se da paso a una fase de actividad gamificada donde detectar qué memes pueden resultar de mayor interés. El alumnado tendrá un rol proactivo en la medida en que proponga respuestas y contribuya en la lectura de memes y acontecimientos.

Agrupamientos: No definido. Podrá ser individual o cooperativo.

Recursos del alumnado: No son necesarios, en cualquier caso, podrá emplearse un dispositivo electrónico para contribuir con ejemplos propios a la presentación de memes e intereses.

Espacios: Aula ordinaria, mesa común de trabajo.

Secuenciación de actividades

Criterio de evaluación - C2

Agrupamiento – No definidos

Tiempo estimado – 1 hora

Parte 1 - Presentación del proyecto

1. - 10 minutos. Se presenta el proyecto y se explica la duración del mismo, de un mes, donde se tomarán las sesiones del Módulo de Teoría de la Imagen para realizar actividades con las que fomentar una lectura más crítica y mejores prácticas en el ecosistema digital. Se debe aclarar que este proyecto toma elementos de distintas unidades de trabajo y tendrá un peso concreto dentro de la evaluación global

2. – 5 minutos. Se presenta la actividad a realizar. El profesorado elaborará previamente una serie de cartas que incluirán un meme (parte visible o superior) y una lectura de esas imágenes (parte invisible o inferior). El alumnado deberá seleccionar sin verlas cada una de estas cartas y proponer su propia lectura, indicando qué se ve (valor denotativo) y qué se interpreta (valor connotativo). El objetivo es que puedan conocer la lectura propuesta una vez hayan lanzado la suya propia.

Parte 2 – Jugando con los memes y sus lecturas

3. - 30 minutos. Durante el tiempo indicado, el grupo realizará esta actividad, pudiendo incorporar sus propios memes y aportando sugerencias con las que adecuar las propuestas que lance el profesorado. Es importante tomar nota de todas aquellas inclinaciones personales, tendencias y, especialmente, sensibilidades que estas imágenes puedan revelar.

4. - 10 minutos. Se realizará una breve conclusión donde se aunarán las impresiones del grupo, sus expectativas y propuestas. Asimismo, se aprovechará la ocasión para abordar algunos elementos de la asignatura clave, como el valor de la imagen, su interpretación y valor. Se deberá informar al alumnado de la apertura de un foro de propuestas en el Campus Virtual.

8. – 5 minutos. Cierre de la sesión, resolución de dudas y despedida.

Materiales del profesorado para la sesión (Anexo 1)

PowerPoint de presentación – Sesión única

Foro de propuestas en el Campus Virtual – Para todas las sesiones

Juego de cartas – Sesión única

Evaluación

No se evaluará como tal la actividad, tan solo se tomará notas de las propuestas y valoraciones del profesorado sobre la participación del alumnado. En el Campus se anotará como 'Participa / No participa'.

7.3.2. Primera actividad cooperativa (Semana 1)

Datos técnicos de la situación de aprendizaje

Título – *15 segundos para solucionar el problema*

Ciclo - Ciclo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria

Módulo - Teoría de la Imagen (1º)

Unidad de trabajo - 5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación

Identificación

Sinopsis – Esta situación propone al alumnado reconocer los códigos visuales de las redes sociales y los memes que se encuentran siendo tendencia en el momento para elaborar un producto visual que se ajusta a una serie de requisitos dados por el mismo profesorado. El objetivo de la actividad es generar contenido digital para redes sociales siendo conscientes del peso y valor de las imágenes. En ese sentido, el alumnado elaborará un breve vídeo de 15 segundos para Instagram ('Reels') o TikTok, a partir de una situación ya dada que podrá tener una carga de valores positiva o negativa.

Justificación – Dado el peso que tienen las redes sociales en las vidas cotidianas del grueso de la población y más concretamente del segmento joven (Generaciones Alfa y Z) se plantea una actividad que habilite el cuestionamiento de lo que se ve desde dentro, desde la generación de los contenidos. Este cambio de rol, de consumidores a productores, podrá favorecer a la generación de tensiones entre las

creencias personales del grupo y los requerimientos de la profesión. Estas circunstancias darán pie a un debate y una reflexión sobre el papel de las personas que idean y producen lo que se ve en las redes sociales. En ese sentido, el meme, como vehículo comunicativo está muy presente, aunque no tanto desde la comedia, sino desde la crítica, como puede suceder cuando un ‘influencer’ promociona trastornos alimenticios para promocionar sus propios productos o marca personal, dando pie a parodias, réplicas, etc. Las circunstancias, desde luego, son muchas y diversas, pero, no cabe duda de que es una oportunidad de tensionar los mecanismos perceptivos y de lectura del alumnado.

Fundamentación curricular

Criterio de evaluación – **C4.** Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente

Contenidos asociados al módulo destacados en esta SA

El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación – Se valorará la capacidad del alumnado para identificar los elementos objetivos y subjetivos de las imágenes. Esta actividad implicará que reconozcan cuál es el objetivo último de la imagen, de qué forma se comunicará y con qué medios se logrará. Esto generará tensiones de trabajo que deberán ser observadas como actividad evaluable, junto a los resultados de la actividad propuesta.

Objetivos destacados del módulo

3. Interpretar los códigos significativos de la imagen
 6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento
-

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: Metodología activa y aprendizaje basado en problemas

Fundamentos metodológicos: El profesorado promoverá la proactividad del grupo, del cual dependerá la correcta resolución de los problemas planteados.

Contribución al desarrollo de los contenidos: Una breve ejemplificación magistral contextualizará el grupo en el objetivo de la sesión y la forma en que se encuadra en el Módulo. La resolución de los problemas planteados promoverá la cooperación y aplicación específica de los principios abordados en la sesión anterior (denotar y connotar).

Agrupamientos: Cooperativo, en grupos de 3 personas o 2.

Recursos del alumnado: TICs (teléfonos y tabletas).

Espacios: Aula ordinaria, pudiendo emplear los recursos disponibles (ordenadores y dispositivos móviles).

Secuenciación de actividades

Criterio de evaluación – C4

Agrupamiento – Cooperativos (3 o 2 personas)

Tiempo estimado – 1 hora

Parte 1- Introducción a la actividad

1. - 10 minutos. Se presenta la sesión al grupo. Se retomará brevemente algunos cabos teóricos alrededor de los puntos iniciados en torno a lo dicho (denotativo) y lo interpretado (connotativo). Acto seguido, se procederá a presentar la actividad. Previo comienzo de la actividad se procederá a solicitar a la clase que conforme grupos de 3 o, excepcionalmente, 2 personas.

Tras ello, se explicará el funcionamiento de la dinámica, donde el profesorado habrá preparado distintas situaciones donde un equipo debe atender la demanda de un cliente para generar un contenido para redes sociales. Estas situaciones, que se seleccionarán aleatoriamente dentro de una bolsa por cada grupo, incluirán escenarios positivos donde se realiza una solicitud éticamente adecuada y otras que, por el contrario, lanzan una solicitud que pone en tensión los esquemas conceptuales de un individuo que distingue lo positivo y lo negativo.

En todos los casos, al tratarse de vídeos, se pedirá que cada situación emplee una 'esquema' de vídeo dado por tendencias en redes como TikTok. Estos servirán como memes para productos audiovisuales como 'TikToks' 'o 'reels' de Instagram, debiendo cada grupo considerar y justificar la idoneidad de estos 'esquemas' dentro de sus propuestas. Finalmente, se debe concretar que este problema deberá ser resuelto con un vídeo de 15 segundos realizados en el tiempo dado y subidos a una tarea creada en el Campus Virtual.

Parte 2 – Realización de la actividad

2. - 40 minutos. Una vez explicada la actividad, el alumnado contará con 40 minutos para definir la estrategia a seguir, generar el contenido y editarlo. En cualquier caso, se dará algo de margen temporal para subir la actividad como tarea al Campus Virtual, si esto no fuese suficiente. El alumnado contará con total flexibilidad para emplear el aula e, incluso, espacios comunes del centro para la grabación de los materiales. La actividad pondrá a prueba los conocimientos del alumnado en materia de tendencias audiovisuales en redes, la idoneidad y sus usos, además de su capacidad de resolución de problemas.

Parte 3 – Retroalimentación y exposición virtual

5. - 10 minutos. Una vez se cumpla el tiempo para la realización de la actividad, se reunirá de nuevo al grupo para abordar algunas conclusiones sobre la utilidad de la práctica y los resultados obtenidos. Se hará especial énfasis en aquellos grupos con

situaciones donde se tensionaban sus valores con los del encargo. Se solicitará que la actividad sea acompañada con una breve memoria (500 palabras) indicando qué problema les fue plantado y cómo lo resolvieron.

Se comunicará al grupo que todas las actividades subidas recibirán una retroalimentación, además de la evaluación que más adelante se indica. De la misma forma, todos los trabajos corregidos formarán parte de una 'exposición' en el Campus Virtual, donde se compartirán los trabajos.

8. Cierre de la sesión y despedida.

Materiales del profesorado para las sesiones (Anexo 2)

PowerPoint sobre redes sociales y tendencias – Sesión única

Cartas con problemas – Sesión única

Actividad en el Campus Virtual – Sesión única

Espacio expositivo en el Campus Virtual – Sesión única

Evaluación

Se empleará una rúbrica que se valorará en una escala numérica del 1 al 10

Se incorpora la rúbrica a continuación

Rúbrica de la SA ‘15 segundos para solucionar el problema’

Ítem / Valor	Mucho (9-10)	Bastante (7-8)	Algo (5-6)	Nada (3-4)
C4 Solución propuesta (vídeo de 15 segundos)	Vídeo correcto El vídeo cumple dura 15 segundos, es coherente con el problema planteado, aborda con éxito la tarea y cumple con las hipotéticas demandas del cliente que propondría el ejercicio.	Vídeo con algunas correcciones El vídeo aborda con claridad la tarea, pero presenta problemas técnicos, no resulta totalmente coherente con la tarea.	Vídeo que requiere ser revisado El vídeo aborda superficialmente la tarea, no resulta poco coherente y requiere de algunas correcciones.	No realiza la actividad correctamente, el vídeo presenta importantes errores.
C4 Argumentación de la solución (memoria)	Memoria totalmente justificada La memoria aborda el problema con claridad y reconstruye el itinerario seguido por el grupo a la hora de construir el vídeo. Hay presencia de análisis crítico y apreciaciones entre lo connotado y lo denotado.	Memoria con revisiones El documento recoge claramente el problema, pero es incapaz de plasmar un enfoque crítico del producto realizado y el itinerario seguido	Memoria incompleta La memoria presenta déficits importantes en la presentación y documentación de las acciones realizadas.	El documento no cumple con los objetivos de la actividad, resulta inconclusa.
C4 Reflexión, argumentación y trabajo (observación del profesorado)	Grupo coordinado El equipo funcionó adecuadamente y respondió en tiempo y forma a la actividad, finalizándola en el tiempo dado	Grupo con necesidad de coordinación El grupo pudo trabajar, pero presentó algunos desafíos en su coordinación que afectaron a su trabajo.	Grupo descoordinado El grupo trabajó de forma atomizada, sin colaborar de forma activa en la creación del producto solicitado.	El grupo no cooperó ni trabajó adecuadamente.
Ortografía	Expresión fluida sin faltas de ortografía. El resultado es un texto claro e interesante.	Falta alguna tilde.	Hay algunas faltas de ortografía que dificultan la comprensión del argumento (puntos, comas y tildes).	Hay muchas faltas de ortografía y errores en la expresión que dificultan la comprensión del argumento.

Criterio de evaluación: C4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente. **Criterio de calificación:** 60% rúbrica, 40% entrega.

7.3.3. Primera actividad individual (Semana 2)

Datos técnicos de la situación de aprendizaje

Título - *¡Somos un meme! Creación publicitaria para tu centro*

Ciclo - Ciclo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria

Módulo - Teoría de la Imagen (1º)

Unidad de trabajo – 7. La comunicación visual. Retórica de la imagen. El proceso comunicativo

Identificación

Sinopsis – El alumnado desarrollará distintos elementos de una campaña de publicidad para el centro en el que estudian. El profesorado habilitará un marco de trabajo en el que cada individuo trabajará un elemento concreto de la campaña, un producto distinto, con sus propias necesidades y requerimientos. Para garantizar la transparencia en la asignación de tareas, se realizará la distribución de forma aleatoria. El resultado deberá ser productos concretos, con cierto margen de creatividad delineado por las redes sociales del centro a las que sean destinadas las piezas. El trabajo formará parte de la evaluación de este proyecto, recibiendo una valoración cuantitativa que se derivará de una rúbrica.

Justificación – Esta actividad permite al grupo desarrollar productos profesionales a través de una metodología de aprendizaje-servicio, donde los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje tienen una finalidad concreta y útil en el marco social, como es la promoción del centro de estudios al mismo tiempo que se realiza difusión de su talento. Esta última variable resulta de gran interés en tanto que puede fomentar el interés del alumnado gracias al apoyo que esto demostraría a su trabajo. Es crucial recalcar la dimensión profesionalizante de las enseñanzas profesionales de ciclo, por lo que esta actividad en el curso de primero le da la oportunidad al grupo de dinamizar sus habilidades y afrontar retos concretos que podrían encontrar en el mundo laboral. Igualmente, la dimensión teórica de la imagen y del meme en el

contexto digital supone una oportunidad de evaluar los contenidos abordados anteriormente, escalándose de esta forma el grado de exigencia y concatenando los contenidos que hasta ahora han sido abordados.

Fundamentación curricular

Criterio de evaluación - **C5**. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente

Contenidos asociados al módulo destacados en esta SA

La comunicación visual. Retórica de la imagen. El proceso comunicativo – Se valorará la capacidad del alumnado para comprender de forma holística el proceso comunicativo aplicado a la formación en gráfica publicitaria y dimensiones anexas, como el marketing y la comunicación organizacional. El alumnado deberá desarrollar productos publicitarios concretos que se presentan al estilo de encargos o retos que podrían encontrarse en el ámbito profesional.

Objetivos destacados del módulo

- 3.** Interpretar los códigos significativos de la imagen
 - 5.** Identificar y analizar las estrategias de comunicación en imágenes de diversos ámbitos
-

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: Metodología activa.

Fundamentos metodológicos: Empleo de la metodología de aprendizaje-servicio y aprendizaje basado en proyectos.

Contribución al desarrollo de los contenidos: En tanto que los resultados serán de utilidad para el centro en sus procesos comunicativos, el aprendizaje-servicio es una opción viable y de gran interés para esta SA. Todo ello queda englobado en una metodología de aprendizaje basada en proyectos donde el alumnado realiza tareas de desarrollo y creación.

Agrupamientos: Individual.

Recursos del alumnado: TICs (teléfonos y tabletas).

Espacios: Aula ordinaria, empleando ordenadores y dispositivos móviles (teléfonos móviles y tabletas), además de espacios comunes.

Secuenciación de actividades

Criterio de evaluación - C5

Agrupamiento – Individual

Tiempo estimado – 2 horas (2 sesiones conjuntas)

Parte 1- Introducción

1. - 5 minutos. Se introduce la sesión al grupo, explicando el desarrollo de la actividad y los tiempos estimados de trabajo. Se debe explicar que el grupo trabajará individualmente, pero pudiendo colaborar entre ellos.

2. - 15 minutos. Se realizará una breve sesión magistral donde el profesorado abordará algunos casos de éxito en el uso del meme con fines publicitarios en distintos tipos de organismos. Se pondrá especial énfasis en el valor de la imagen en su contexto, comprendiendo qué puede ser compartido y qué tendencias deben ser ignoradas, partiendo de conceptos como la responsabilidad social de las organizaciones y el compromiso con la diversidad y las problemáticas subyacentes

en los entornos digitales. Será de especial interés la participación del grupo para identificar otros casos de ejemplo. Todo ello servirá para fundamentar el trabajo que deberán realizar a continuación.

Parte 2 - Creación

3. - 5 minutos. Una vez finalizada la demostración magistral, se invitará al alumnado a extraer una tarjeta de forma aleatoria donde figura un encargo concreto. En ese encargo, creado por el profesorado 'a priori', figurará una solicitud de producto para alguna de las redes sociales del centro, página web, etc. El alumnado deberá comprender las características de cada plataforma, sus tendencias o problemáticas y proceder a concretar una solución funcional.

4. - 45 minutos. Durante este tiempo, el alumnado realizará los encargos solicitados y realizará un producto final que deberá ser subido a la tarea correspondiente del Campus Virtual.

Parte 3 - Defensa

5. - 20 minutos. Una vez finalizado el tiempo de desarrollo, se le explicará al alumnado que deberá preparar proyectar y preparar una breve defensa de 2 minutos para sus creaciones.

6. - 25 minutos. Tras el tiempo de preparación de las exposiciones, cada individuo deberá realizar su presentación. En ella, contará con un breve periodo de tiempo y, tanto el profesorado, como los compañeros, darán sus respectivas valoraciones técnicas del trabajo, el encuadre en las tendencias del momento para las redes sociales, su idoneidad para el tipo de organismo al que se dirige, etc.

7. – 5 minutos. Se procede a resolver dudas y claurar la sesión. Asimismo, se le recordará al grupo que sus propuestas serán remitidas a la dirección para valorar su publicación en los perfiles sociales del centro como parte de su comunicación.

Materiales del profesorado para las sesiones (Anexo 3)

PowerPoint con ejemplos de campañas – Sesión única

Actividad en el Campus Virtual – Sesión única

Cartas con encargos – Sesión única

Evaluación

Se empleará una rúbrica que se valorará en una escala numérica del 1 al 10. Las valoraciones tras las defensas serán parte de una retroalimentación dada a través de la tarea del Campus Virtual.

Se incorpora la rúbrica a continuación

Rúbrica de la SA '¡Somos un meme! Creación publicitaria para tu centro'

Ítem / Valor	Mucho (9-10)	Bastante (7-8)	Algo (5-6)	Nada (3-4)
C5 Encargo (producto realizado)	Logrado El ejercicio cumple con la totalidad de los objetivos marcados. Es especialmente visual, atractivo y adecuado	Bien realizado La tarea se entrega y cumple sobradamente con las demandas, aunque requiere algunas revisiones	Necesita algunas mejoras El ejercicio es entregado, pero con importantes déficits que dificultan el objetivo de la tarea	No cumple El producto no cumple con las demandas de la actividad
C5 Defensa del encargo	Defensa óptima La defensa cumple con todos los objetivos marcados, siendo clara, directa y atractiva. Las habilidades comunicativas y expresivas destacan	Bien defendido El trabajo es bien defendido, indicando la mayor parte de los aspectos solicitados y resultando convincente	Defendido, aunque con algunas dificultades El trabajo es defendido, aunque no de forma clara y efectiva	No defendido El individuo no defiende su actividad
C5 Resultados de la transmisión	Muy efectivo El producto es totalmente efectivo. Logra convencer y resulta interesante como producto profesional dado el encargo	Efectivo El proyecto es efectivo, pero podría haberse potenciado mucho más la respuesta con otro enfoque	Debe ser revisado La tarea cumple, pero la transmisión del mensaje no es del todo efectiva	No es efectivo El trabajo no tiene efecto alguno

Criterio de evaluación: C5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente. **Criterio de calificación:** 100% evaluación de rúbrica.

7.3.4. Segunda actividad individual (Semana 3)

Datos técnicos de la situación de aprendizaje

Título - *Lecturas públicas, lecturas visuales*

Ciclo - Ciclo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria

Módulo - Teoría de la Imagen (1º)

Unidad de trabajo – 5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación

Identificación

Sinopsis – Esta situación invita al alumnado a reflexionar y valorar críticamente la imagen a través de un taller de coevaluación donde cada uno propondrá una interpretación y análisis de las imágenes preparadas por el profesorado para la actividad. Durante una hora, cada individuo trabajará de forma completamente aislada, para identificar una serie de atributos en las imágenes, argumentarlos y remitirlos al taller de coevaluación que se dispondrá en el aula. Cada uno deberá revisar los trabajos de sus compañeros para asignarles una evaluación cuantitativa y retroalimentación a partir de la rúbrica que se adjunta en esta situación de aprendizaje.

Justificación – Esta actividad plantea un escenario de mayor introspección respecto a las acciones llevadas a cabo anteriormente. El alumnado deberá realizar un análisis personal que reflejará su forma de ver y comprender la realidad. El diseño empleará distintos recursos gráficos con los que estimular una respuesta variada y contrastable a través de la coevaluación propuesta. De la misma forma, este sistema de evaluación le permitirá al grupo identificarse en un rol distinto, encadenando su motivación y promoviendo el intercambio de las reflexiones a través de la necesaria lectura de los trabajos. Precisamente, la retroalimentación entre el alumnado se propone con el ánimo de que desarrollen sus capacidades críticas respecto a la otredad que plantea una visión externa de las cosas.

Fundamentación curricular

Criterio de evaluación – **C2**. Analizar imágenes de acuerdo con los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y a su significado

Contenidos asociados al módulo destacados en esta SA

El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación – Se valorará la capacidad del alumnado para leer las imágenes desde la definición de elementos visibles al análisis y conjugación de todos ellos. El alumnado deberá ser capaz de extraer la información por capas de una imagen dada, describiendo lo visto y lo interpretado para dar lugar a una reflexión más extensa que aborde la dimensión ecológica e impactos del recurso.

Objetivos destacados del módulo

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: Metodología activa.

Fundamentos metodológicos: Se plantea un proceso de aprendizaje deductivo.

Contribución al desarrollo de los contenidos: El alumnado partirá de una serie de reglas y concreciones generales ofrecidas a lo largo de la intervención, dándole la oportunidad de continuar definiendo a partir de la generalidad los casos concretos de análisis de la imagen, haciendo hincapié en una casuística extensa donde es más complicado partir de lo inductivo para comprender la generalidad.

Agrupamientos: Individual.

Recursos del alumnado: TICs (teléfonos y tabletas).

Espacios: Aula ordinaria, empleando ordenadores y dispositivos móviles (ordenadores y tabletas).

Secuenciación de actividades

Criterio de evaluación – C2

Agrupamiento – Individual

Tiempo estimado – 1 hora

Parte 1- Introducción

1. - 10 minutos. Se presenta la sesión al grupo para iniciarles, recapitulando algunos de los contenidos abordados en la primera actividad cooperativa, donde se empleó esta misma unidad de trabajo durante la SA propuesta. Se explicará la actividad y se prestará especial énfasis a la explicación del sistema de coevaluación que estará disponible en el taller habilitado en el Campus Virtual. Se concretará que este análisis tendrá una extensión de 500 palabras y quedará delimitado por una plantilla digital y cuestiones específicas que se subirá como tarea al taller.

Parte 2 - Análisis

2. - 5 minutos. El alumnado seleccionará aleatoriamente una imagen de forma individual. Con deberán trabajar el análisis propuesto. La selección de imágenes debe facilitar en alguna medida una relación con el contexto inmediato del alumnado, situando el aprendizaje y facilitando una reflexión de experiencias que puedan ser familiares de alguna manera.

3. - 40 minutos. El alumnado trabajará individualmente el análisis a partir de las cuestiones concretadas por el profesorado. Para garantizar la mayor introspección posible se evitará que el alumnado comparta sus impresiones durante la redacción, trabajando de forma aislada.

Parte 3 - Corrección

4. - 5 minutos. Tras finalizar la redacción del análisis, el grupo deberá subir sus trabajos al taller del Campus Virtual. Inmediatamente después del fin de la sesión, tendrán acceso a la fase de evaluación de los compañeros en el taller, asignándoles dos correcciones a cada individuo. Se dará una semana de margen para realizar esta coevaluación como trabajo autónomo. Cumplida la semana, se harán visibles las correcciones y evaluaciones del alumnado, pudiendo comentarse en el aula con el profesorado las impresiones en cualquier momento como forma de generar debate e torno a la percepción y las tensiones suscitadas con este ejercicio.

Materiales del profesorado para las sesiones (Anexo 4)

Selección de imágenes para analizar – Sesión única

Taller de coevaluación en Campus Virtual – Sesión única

Rúbrica (Anexada a continuación) – Sesión única

Evaluación

Se empleará una rúbrica para la coevaluación se valorará en una escala numérica del 1 al 10, acompañada de una retroalimentación cualitativa.

Se incorpora la rúbrica a continuación

Rúbrica de la SA 'Lecturas públicas, lecturas visuales'

Ítem / Valor	Mucho (9-10)	Bastante (7-8)	Algo (5-6)	Nada (3-4)
C2 Análisis denotativo (Objetivo)	Análisis profundo Se analiza la práctica totalidad de los contenidos, además, es capaz de agruparlos y crear unidades de sentido	Análisis adecuado El análisis retrata con bastante detalle los contenidos de la imagen	Análisis suficiente El análisis retrata el contenido más visible, sin profundizar	Sin análisis La entrega no realiza este análisis o resulta inconcluso
C2 Análisis connotativo (Interpretación)	Interpretación cruzada Realiza una interpretación casi completa, siendo capaz de cruzar los contenidos con fenómenos recientes, contextualizando en el tiempo y el espacio lo que se ve.	Interpretación esencial Se realiza una interpretación bastante completa, pero no es capaz de contextualizarla con la actualidad, las experiencias, etc.	Interpretación suficiente Se construye de forma sutil una interpretación general que no engloba la mayor parte de los elementos	Sin análisis La entrega no realiza este análisis o resulta inconcluso
C2 Análisis crítico	Visión panorámica El análisis resulta completo, siendo capaz de contextualizar y combinar distintas visiones sobre el mismo contenido	Visión sesgada El análisis da una visión algo completa, pero se puede interpretar algún sesgo que dificulta un análisis crítico y completo	Visión revisable El análisis da una visión errónea o con muchos déficits sobre el fenómeno retratado en el contenido	Sin análisis La entrega no realiza este análisis o resulta inconcluso
Ortografía	Expresión fluida sin faltas de ortografía. El resultado es un texto claro e interesante.	Falta alguna tilde.	Hay algunas faltas de ortografía que dificultan la comprensión del argumento (puntos, comas y tildes).	Hay muchas faltas de ortografía y errores en la expresión que dificultan la comprensión del argumento.

Criterio de evaluación: C2. Analizar imágenes de acuerdo con los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y a su significado . **Criterio de calificación del taller:** 40% entrega, 60% coevaluación.

7.3.5. Segunda actividad cooperativa (Semana 3)

Datos técnicos de la situación de aprendizaje

Título - *Viéndonos en la otredad digital*

Ciclo - Ciclo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria

Módulo - Teoría de la Imagen (1º)

Unidad de trabajo – 4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas

Identificación

Sinopsis – Se propone al alumnado conocer la otredad mediante falsas informaciones promulgadas a través de las redes sociales en forma de memes. Se realizará una acción de análisis y crítica conjunta donde el alumnado deberá abordar cooperativamente el reto de combatir a las mentiras en internet. Esta situación de aprendizaje, tras conocer algunos ejemplos, les invitará a crear una infografía, carrusel o cualquier otro elemento gráfico que sea capaz de emplearse para desmentir una información falsa. La otredad es central en esta SA porque se emplearán casos que pueden resultar de interés al grupo por su cercanía generacional en asuntos como la identidad de género, la sexualidad, la etnia o la raza, entre otros muchos temas.

Justificación – Esta actividad aproxima al alumnado a la dimensión más social y cruda de la imagen. Con la actividad se busca canalizar su atención hacia polémicas que nacen en redes al calor de las mentiras, incendiando batallas sociales y creando escenarios problemáticos para comunidades sociales vulnerables. Por este motivo, la actividad tiene una finalidad muy social que permitirá adentrarse en la otredad, en lo desconocido o, al menos, lo que hasta entonces resultaba indiferente. Es una acción crucial en el marco del programa y que, previa a la actividad final, dará al alumnado un impulso vital en la confección de un pensamiento crítico y una alfabetización mediática necesaria respecto a las imágenes que se comparten.

Fundamentación curricular

Criterio de evaluación – **C4**. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente

Contenidos asociados al módulo destacados en esta SA

La visualización de la realidad. Teorías perceptivas – Se valorará la capacidad del alumnado analizar las imágenes como se ha hecho hasta ahora. Se incorpora una capa adicional dedicada a la sensibilización o educación social que se produce a través de la toma de conciencia que el ejercicio crítico estimula. Partiendo de ahí, se valorará la visión integral, sensible y medida de las experiencias que a través de sus conocimientos y percepciones plasmen.

Objetivos destacados del módulo

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis
 4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto
-

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: Metodología expositiva (deductiva) y activa.

Fundamentos metodológicos: Preferentemente activas para la exposición teórica inicial y necesariamente participativas para el ejercicio propuesto.

Contribución al desarrollo de los contenidos: Mediante la exposición se recapitulan conocimientos impartidos previamente, orientado al alumnado en el desarrollo de la sesión e introduciéndolo en los nuevos contenidos a través de deducciones personales fomentadas con un cuestionamiento constante de las cosas, en otras palabras, a través de las preguntas.

Agrupamientos: Cooperativo e indeterminado, a elección de cada individuo.

Recursos del alumnado: TICs (teléfonos y tabletas).

Espacios: Aula ordinaria, empleando ordenadores y dispositivos móviles (teléfonos móviles y tabletas).

Secuenciación de actividades

Criterio de evaluación – C4

Agrupamiento – Cooperativos, no determinados

Tiempo estimado – 1 hora

Parte 1 – Introducción

1. - 5 minutos. Se realizará una breve recapitulación de las sesiones previas. El objetivo es darle a comprender al alumnado el viaje que han realizado desde las interpretaciones más simples sobre la imagen hasta obtener las herramientas necesarias con las que realizar un análisis crítico integral de los estímulos gráficos que reciben a través de los entornos digitales, como las redes sociales.

Se aprovechará para explicar la actividad, donde deberán primero analizar la propuesta del profesorado, la cual aborda temas sociales que al grueso de la sociedad le resultan ajenos como, por ejemplo, las dificultades que la comunidad trans afronta en los entornos digitales, materializándose en odio, desinformación o burlas. Este tipo de ejemplos son el reflejo de una otredad a la que se busca acercar al alumnado mediante una reflexión crítica de lo que están viendo.

Parte 2 – Análisis cooperativo

2. - 20 minutos. El grupo recibirá un meme en su contexto ('feed', publicación, fecha, lugar, etc.). El profesorado habrá preparado una pequeña batería de preguntas

orientadas a fomentar el análisis y la crítica sensible hacia ello. Durante el tiempo delimitado, debatirán y tomarán notas de las reflexiones alcanzadas y contrastes informativos detectados, es decir, la información real frente a la falsa y sus fuentes. Esto implica que mientras algunos individuos debaten, otros deberán buscar información, procesarla y compartirla, generando un debate bastante ágil.

Parte 3 - Solución

3. - 20 minutos. Una vez finalizado el debate, el grupo deberá empezar a trabajar en una infografía digital de libre formato que reúna las principales conclusiones alcanzadas. Esto se propone como una forma de combatir falsa información, posicionando al grupo en el hipotético escenario de tener que apoyar y estar junto a una comunidad vulnerable en un conflicto digital como el propuesto.

En tanto que el tiempo es limitado, parte de la actividad se reserva como trabajo autónomo. Esto significa que el grupo deberá finalizar la actividad después de la sesión. Asimismo, deberán subir el resultado a una actividad creada en el Campus Virtual. Para ello se dispondrá de cierto margen temporal para finalizar la tarea.

4. - 5 minutos. Finalmente, antes de cerrar la sesión, el grupo compartirá a voz alzada sus sensaciones y visión respecto a la otredad propuesta desde el análisis crítico.

Materiales del profesorado para las sesiones (Anexo 5)

Propuesta de análisis – Sesión única

Actividad en el Campus Virtual – Sesión única

Evaluación

Se empleará una rúbrica que se valorará en una escala numérica del 1 al 10

Se incorpora la rúbrica a continuación

Rúbrica de la SA 'Viéndonos en la otredad digital'

Ítem / Valor	Mucho (9-10)	Bastante (7-8)	Algo (5-6)	Nada (3-4)
C4 Argumentación del problema	Argumentación completa El proceso argumentativo se ha realizado prácticamente sin errores, afrontando los retos planteados con agilidad y llevando a cabo procesos de contraste e uso de información en profundidad	Argumentación rica La argumentación es más que suficiente, integrando los elementos clave con cierta profundidad y contrastando informaciones, aunque con algunos errores	Argumentación suficiente La argumentación dada es suficiente, integra los elementos más importantes, pero no hay profundidad ni contraste	Sin argumentación La argumentación es insuficiente o resulta inconclusa
C4 Resolución (Infografía)	Infografía completa La resolución propuesta recoge todos los elementos abordados en el aula y resulta sensible y crítica con los contenidos abordados	Infografía diversa La infografía recoge la mayor parte de los elementos abordados, pero adolece de ciertos contenidos y técnicas para hacerla comprensible	Infografía incompleta La propuesta es incompleta, recoge las ideas esenciales, pero están ausentes muchas claves	Sin resolución La entrega no resuelve, la resolución no responde a lo planteado
Ortografía	Expresión fluida sin faltas de ortografía. El resultado es un texto claro e interesante.	Falta alguna tilde.	Hay algunas faltas de ortografía que dificultan la comprensión del argumento (puntos, comas y tildes).	Hay muchas faltas de ortografía y errores en la expresión que dificultan la comprensión del argumento.

Criterio de evaluación: C4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente. Criterio de calificación del taller: 50% entrega, 50% rúbrica.

7.3.6. Tercera actividad cooperativa (Semana 4)

Datos técnicos de la situación de aprendizaje

Título - *¡Analizar! ¡Resetear! ¡Transformar!*

Ciclo - Ciclo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria

Módulo - Teoría de la Imagen (1º)

Unidad de trabajo - 7. La comunicación visual. Retórica de la imagen. El proceso comunicativo

Identificación

Sinopsis - Esta situación de aprendizaje plantea el uso del meme como herramienta para fomentar la alfabetización digital y habilitar vías para el pensamiento crítico. Se abordará una breve explicación teórica donde repasar algunos conceptos clave y ejemplificar el efecto de los memes para lograr los objetivos indicados a continuación. Esta situación partiría de un aprendizaje contextualizado, cuyos materiales de trabajo se elaborarán a partir de memes, lenguajes e iconos digitales de potencial relación con una audiencia joven, como la que podría formar parte de la formación a la que se dirige esta SA. Con ello se continuaría hacia una sesión más práctica en la que el alumnado analizará sus memes favoritos, contextualizarlos, entenderlos y compartirlos con el grupo, recuperados directamente desde sus galerías, redes sociales, etc. Con ello, se les propondrá que reformulen los significados de esos memes seleccionados. Para realizar esto deberán partir de un análisis crítico de lo que se ve y se entiende para, a continuación, ‘resetear’ la significación y lectura del objeto.

Justificación - En un contexto donde la exposición a los medios de comunicación digitales y el consumo de información a través de las redes sociales se incrementa, es de vital importancia articular herramientas y técnicas con las que habilitar mecanismos de alfabetización mediática y pensamiento crítico. Frente a una coyuntura sociocultural compleja, de hondas crisis y rupturas históricas tanto

positivas como negativas, es esencial desenvolverse con criterio propio en los entornos digitales y mediáticos. En el contexto particular del módulo de Teoría de la Imagen, se parte del estudio semiótico para resolver posibles conflictos entre lo visto y lo comprendido, entre lo significado y lo posible. En esa brecha se vislumbra el meme como un instrumento pedagógico, pero también creativo y expresivo donde el alumnado puede transformar mensajes y tener un impacto positivo en el escenario digital. En última instancia, se busca potenciar la voz del alumnado y empoderarles en una comprensión crítica de los estímulos que reciben, al mismo tiempo que se les motiva para accionar palancas de cambio hacia mejores formas de coexistencia digital y fáctica.

Fundamentación curricular

Criterio de evaluación - **C5**. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente

Contenidos asociados al módulo destacados en esta SA

La comunicación visual. Retórica de la imagen. El proceso comunicativo – Se valorará la capacidad del alumnado para comprender de forma holística el proceso comunicativo aplicado a la formación en gráfica publicitaria y dimensiones anexas, como el marketing y la comunicación organizacional. El alumnado deberá desarrollar productos y comprender procesos integrales de ideación, concreción, desarrollo y testeo con el que entrenar competencias profesionales clave en sus acciones formativas.

Objetivos destacados del módulo

3. Interpretar los códigos significativos de la imagen
 4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto
-

Fundamentación metodológica

Modelos de enseñanza: Metodología expositiva (deductiva) y activa.

Fundamentos metodológicos: Preferentemente activas para la sesión magistral y necesariamente participativas para el ejercicio.

Contribución al desarrollo de los contenidos: Mediante la ejemplificación magistral participada por el alumnado (deductivo) se integra la parte teórica. A partir de ahí, las metodologías activas se manifiestan en las acciones prácticas de transformación semántica de las imágenes.

Agrupamientos: Cooperativo e indeterminado, a elección de cada individuo.

Recursos del alumnado: TICs (teléfonos y tabletas).

Espacios: Aula ordinaria, empleando ordenadores y dispositivos móviles (teléfonos móviles y tabletas).

Secuenciación de actividades

Criterio de evaluación - C5

Agrupamiento – Cooperativos, no determinados

Tiempo estimado – 2 horas (2 sesiones conjuntas)

Parte 1- ¡Analizar!

1. - 5 minutos. Se presenta la sesión al grupo para iniciarles en el fenómeno del meme como lenguaje visual, sus connotaciones y necesidades concretas para ser leído desde el pensamiento crítico.

2. - 15 minutos. Se dispone una breve lección magistral donde se introduce la definición del meme, el carácter identitario, su relación con el discurso social y, además, la dimensión analítica. Esta última partirá de una lectura a través de los tres valores clave, mediante los cuales se desarrollará una actividad de lectura guiada de varios ejemplos propuestos.

Parte 2 - ¡Resetear!

3. - 5 minutos. Introducción a la actividad, con una explicación de la tarea a realizar. El alumnado deberá trabajar individualmente o en grupo, empleando el espacio, como condición inherente a la actividad, para generar algún tipo de meme, ya sea con o sin texto, con libertad de formato (vídeo, imagen estática, ilustración, etc.).

4. - 30 minutos. Durante este tiempo, el alumnado podrá moverse por todo el centro empleando sus dispositivos móviles para realizar los memes.

Parte 3 - ¡Transformar!

5. - 20 minutos. Una vez finalizado el tiempo de desarrollo, el alumnado tendrá 20 minutos para editar y transformar sus brutos en un meme. También deberán pensar en la forma en que defender sus respectivas creaciones. Deberán subir sus productos al Campus Virtual, a una entrega abierta 'ad hoc'.

6. - 25 minutos. En este último bloque, cada alumno podrá defender sus creaciones con el resto de los compañeros, debiendo defenderla desde los valores de la imagen, desgranando la lectura de las imágenes.

7. – 10 minutos. Finalmente, se repartirá una encuesta de satisfacción sobre la actividad al alumnado.

8. Cierre de la sesión y despedida.

Materiales del profesorado para las sesiones (Anexo 6)

PowerPoint sobre el meme y su análisis visual (Se adjunta al completo dado su valor representativo de los objetivos del proyecto) – Sesión única

Encuesta de satisfacción con la actividad – Sesión única

Taller en el Campus Virtual – Sesión única

Otros materiales – Sesión única

Evaluación

Se empleará una rúbrica que se valorará en una escala numérica del 1 al 10

Se incorpora la rúbrica a continuación

Rúbrica de la SA ‘¡Analizar! ¡Resetear! ¡Transformar!’

Ítem / Valor	Mucho (9-10)	Bastante (7-8)	Algo (5-6)	Nada (3-4)
C5 Mensaje connotado (Interpretación)	Extrae más de 5 conceptos asociados a la imagen y los explica argumentadamente de forma coherente, vinculando los aspectos denotativos con los connotativos : habla del significado de los elementos por separado profundizando en cada uno, sin olvidar el contexto/origen de la imagen de la que proviene el meme.	Extrae entre 3 o 4 conceptos , los explica de forma coherente y argumentada, pero no desfragmenta la imagen por lo que no habla por separado del significado de los elementos , ni vincula los aspectos denotativos con los connotativos.	Extrae sólo 1 o 2 conceptos , y analiza el meme de forma superficial, no profundiza ni obtiene posibles significados .	No extrae conceptos ni explica el significado global del meme.
C5 Mensaje denotado (Objetivo)	Desfragmenta la imagen (apoyándose en fotografías) y describe de forma literal y objetiva todos los elementos de la imagen, sin olvidar ninguno: fondo-figura, expresión facial y corporal personaje o elemento, etc. Utiliza una estructura clara para hablar de cada elemento.	No desfragmenta la imagen , por lo que se olvida de analizar algunos elementos importantes, pero menciona la gran mayoría .	Describe algunos elementos de forma literal y objetiva, pero mezcla el contenido denotativo con el connotativo .	Mezcla el análisis denotativo con el connotativo, tampoco se aprecia una estructura .
C5 La función del texto. Relevo o anclaje, Barthes (1986)	Explica la función del texto en relación con la imagen, argumentando porqué se trata de un texto de relevo o de anclaje , y cómo se genera o no un nuevo sentido a través de éste.	Explica la función del texto, y comenta si es de relevo o anclaje, pero no comenta cómo se genera o no un nuevo sentido .	Copia el texto literal, pero no hace referencia a su función , por lo que no lo categoriza ni analiza.	No menciona la función del texto , ni explica nada sobre éste.
Ortografía	Expresión fluida sin faltas de ortografía . El resultado es un texto claro e interesante.	Falta alguna tilde.	Hay algunas faltas de ortografía que dificultan la comprensión del argumento (puntos, comas y tildes).	Hay muchas faltas de ortografía y errores en la expresión que dificultan la comprensión del argumento.

Criterio de evaluación: C5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente. **Criterio de calificación:** 60% entrega, 40% evaluación.

7.4. Evaluación de la propuesta

Con el ánimo de dar una visión global del proceso y motivo de la evaluación durante este proyecto, se desarrollan en este epígrafe los elementos clave para comprender la forma en que se proporcionará al alumnado una calificación numérica y retroalimentación cualitativa. Si bien las medidas evaluadoras han quedado establecidas anteriormente en las situaciones de aprendizaje, aquí se fundamentará y organizará de forma más clara para facilitarle al profesorado la tarea.

Si bien es cierto que este proyecto toma elementos de distintas unidades de trabajo, sus objetivos son transversales y, por lo tanto, es posible afirmar que su encuadre se puede realizar con facilidad en cualquier trimestre, si bien es cierto que a partir del segundo el grupo contaría con más herramientas para agilizar su trayecto por esta experiencia formativa.

En relación con el valor global de esta evaluación en el marco del módulo, se recomendaría al profesorado sopesarlos en función del tiempo de desarrollo establecido, un mes. Partiendo de las horas requeridas y el esfuerzo del alumnado, el porcentaje respecto a una evaluación final debería acomodarse para garantizar que el alumnado reciba una evaluación justa y mesurada con la inversión temporal demandada tanto en horas de trabajo en el aula, como no presencial.

Más adelante, se aportará una visualización de los pesos orientativos que se les da a cada situación de aprendizaje, de modo que haya cierta flexibilidad a la hora de ajustar los baremos en función del desempeño real que se produzca con el grupo. Asimismo, se detallará qué herramientas se emplearán para evaluar.

7.4.1. Secuenciación de evaluaciones y detalles

En la página siguiente se adjunta una infografía que describe de forma clara cómo se procedería a evaluar cada una de las actividades que se formulan en este proyecto.

Información sobre la secuenciación de evaluaciones

Aquí se puede observar de forma clara el orden en que se realizan las evaluaciones de esta propuesta, además de qué recursos se deben preparar para poder ejecutar dichas evaluaciones. En cualquier caso, los pesos dedicados a cada evaluación deben ser considerados por el docente en el marco donde se integre este proyecto, los tiempos finales de ejecución y los resultados alcanzados



Actividad en el Campus Virtual



Debate o defensa pública



Encuesta de valoración



Retroalimentación a la actividad



Taller de coevaluación en el Campus Virtual

Introducción

Introducción al uso de memes para convivir en hábitats digitales

No evaluable
Esta actividad no se evalúa, en tanto que es una introducción y aproximación al tema. Se valorará como 'Participa / No participa'



Primera actividad cooperativa

15 segundos para solucionar el problema

Actividad evaluable mediante la rúbrica proporcionada, que se integrará en la actividad, junto a una retroalimentación



Primera actividad individual

¡Somos un meme! Creación publicitaria para tu centro

Tarea evaluable mediante la rúbrica proporcionada, que se integrará en la actividad, junto a una retroalimentación. En este caso, también se llevará a cabo una defensa y un debate grupal



Segunda actividad individual

Lecturas públicas, lecturas visuales

Actividad evaluable mediante la rúbrica proporcionada, que se integrará en un taller de coevaluación en el Campus Virtual



Segunda actividad cooperativa

Viéndonos en la otredad digital

Tarea evaluable mediante la rúbrica proporcionada, que se integrará en la actividad, junto a una retroalimentación. En este caso, también se llevará a cabo un debate grupal



Tercera actividad cooperativa

¡Analizar! ¡Resetear! ¡Transformar!

Actividad evaluable mediante la rúbrica proporcionada, que se integrará en un taller de coevaluación en el Campus Virtual. En este punto se realizará también una encuesta de satisfacción que forma parte de la evaluación que realiza el alumnado de la propuesta y su desempeño



Semana 1

Semana 2

Semana 3

Semana 4

7.4.2. Recursos de evaluación

Como se ha indicado a lo largo de las situaciones de aprendizaje y los objetivos de este proyecto, la intención es generar una experiencia de aprendizaje y docencia no solo motivada por el ecosistema digital, sino radicada en él. La evaluación empleará los recursos digitales que ofrecen los entornos Moodle que centros como el que inspira esta intervención ofrecen. En concreto, se emplearán los siguientes recursos del entorno:

- **Calificador del Campus Virtual.** El entorno Moodle ofrece un calificador global. Se propone abrir una carpeta específica con un peso global a considerar por el profesorado respecto a la calificación general para el trimestre. Esta carpeta contendría todos los recursos evaluables en forma de tareas, talleres, valoraciones, etc. que se realizasen durante la intervención.

Las ventajas de este sistema son evidentes. La primera de todas es la transparencia con el alumnado, puesto que recibe toda la información y justificación (rúbricas empleadas) en sus respectivos espacios de trabajo. El segundo aspecto crucial es que se trabaja en tiempo real y se pueden automatizar algunos flujos de trabajo en las correcciones, lo que permite corregir más fácilmente a la vez que el alumnado recibe sus evaluaciones mucho más rápido.

- **Sistemas de evaluación.** Esta intervención y sus situaciones de aprendizaje contemplan, esencialmente, dos sistemas de evaluación. El primero de ellos es el de las evaluaciones ordinarias, donde el profesorado lleva a cabo una evaluación objetiva (rúbricas) y valorativa (retroalimentación) de las actividades encomendadas al alumnado. Este modelo es el más común a lo largo de las situaciones de aprendizaje propuesta. El segundo es el sistema de coevaluación, donde el alumnado se evalúa mutuamente, haciéndoles partícipes y responsables del proceso de corrección y valoración de los compañeros.

- **Herramientas del Campus Virtual.** Para llevar a cabo las evaluaciones a través de los modelos indicados, el espacio Moodle ofrece distintos recursos que, en este caso, se concretan en dos. En primer lugar, las evaluaciones ordinarias se ejecutarán a través de las 'Actividades', donde el alumnado sube una tarea y el profesorado configura la rúbrica y sus valores para corregirlo. En segundo lugar, se emplearán los 'Talleres'. Este recurso, algo más complejo en su configuración, permite realizar actividades de coevaluación, aunque demandan una comunicación mucho más clara de las instrucciones y tiempos con el grupo. En ambos casos, los pesos de estas herramientas en el Calificador pueden ser configurados atendiendo a los criterios indicados anteriormente que, en gran medida, se dejan a elección del profesorado, el desarrollo de la propuesta y los resultados preliminares, de modo que no se perjudique al alumnado con este proyecto piloto.
- **Lenguaje y sensibilidad.** Un aspecto importante de esta propuesta es que plantea una innovación, un cambio o una introducción respecto a algo que no estaba presente anteriormente o lo estaba de forma muy débil. Ello significa que los resultados pueden no ser los esperados y, por lo tanto, requerir de cambios y mejoras. El profesorado debe ser consciente de ello y prestarle atención al alumnado en este itinerario. De la misma forma, procurando no perjudicarlo, se debería emplear un lenguaje mesurado y sensible durante las correcciones de las tareas.

Esta orientación se vuelve especialmente importante dados los objetivos y naturaleza del trabajo que, si bien es la de fomentar un pensamiento y alfabetización digital críticos, es educar a personas sensibles y socialmente comprometidas. La evaluación es un momento crítico que en el análisis de imágenes es delicada, pero se debe cultivar con la experiencia, de ahí la necesidad de que las evaluaciones motiven el crecimiento y nunca coarten al alumnado a través de los errores o déficits de sus tareas.

Asimismo, haciendo acopio de las anotaciones dadas alrededor de la diversidad y los lenguajes derivados de entornos digitales, el profesorado tiene la oportunidad de aprender a comunicarse mediante estos códigos, generando

sinergias, cercanía y confianza con el alumnado, algo que, sin duda, sería beneficioso para el desempeño global de la propuesta.

7.5. Recursos para el desarrollo de la intervención

Como se ha indicado en todo momento, este plan de intervención es, esencialmente, digital. Esto significa que la mayoría de los recursos están afincados y pertenecen al ecosistema digital. Como se ha venido trabajando hasta ahora, ello queda justificado en la necesidad de converger hacia modelos de trabajo y análisis más ágiles que solo así pueden lograrse. En este epígrafe se mencionará qué elementos deberá preparar el profesorado para ejecutar este plan de intervención.

- **Campus Virtual.** El entorno virtual es la piedra angular de esta construcción. Si bien el aula es el espacio fáctico donde sucede todo, este campo digital es el segundo hogar, donde se alojan los contenidos, se comparte la información y se producen los intercambios y comunicaciones, además de evaluaciones entre el alumnado y el equipo profesorado.

En este caso, se asume el empleo de un entorno Moodle, dada la experiencia con las prácticas curriculares. Por ello, se debería abrir una Unidad o espacio dividido de trabajo en el entorno para ejecutar este plan de intervención. En él se desplegarán los contenidos, foros, recursos adicionales y, evidentemente, los recursos de evaluación indicados anteriormente. Asimismo, como se comentó, el calificador del entorno será relevante y deberá ponerse en uso para que el alumnado reconozca sus avances y se procure un proceso de evaluación transparente y justo.

- **Presentaciones.** Las situaciones de aprendizaje comienzan siempre con una pequeña recapitulación, exposición magistral o presentación de la actividad. En todos estos casos es necesario elaborar una presentación que se adapte al tiempo y la necesidad explicada. De este modo, como se observa en el Anexo 6, el alumnado puede ser consciente de la tarea y ejecutarla con la

mayor facilidad posible, de modo que no se deba preocupar por las logísticas de la entrega y el proceso, sino en el propio contenido a elaborar.

Estas presentaciones deberán ser ágiles y permitir el diálogo a través de preguntas, afirmaciones y recursos que, además, deberán estar contextualizados en el marco de los intereses e inquietudes plasmados por el alumnado durante la primera sesión de introducción, facilitando así un aprendizaje contextualizado y significativo.

- **Recursos de apoyo.** Si bien es cierto que se ha declarado la intención de diseñar un plan completamente digital, en algunas ocasiones se emplearán recursos físicos. En concreto, se hace referencia a las tarjetas que se sugieren en algunas situaciones de aprendizaje con el ánimo de gamificar la experiencia. Si bien es cierto que podría realizarse de forma digital, estos recursos pueden agilizar el proceso y generar cierta simpatía con las conexiones que puedan establecerse 'in situ' a través de estas experiencias.
- **Foro.** El entorno digital es un repositorio ideal de ideas. Por ello, al comienzo de la intervención se abrirá un foro general en el Campus Virtual que recoja todos los intereses, inquietudes, dificultades y recursos. De esta forma, se facilitará que el aula sea más activa y dinámica, solucionando y compartiendo recursos en las horas de trabajo autónomo, algo que podría equipararse a una dinámica de 'clase invertida', donde el aula se vuelve eminentemente práctica y experiencial.
- **Encuesta de valoración.** A la finalización de la intervención se recogerán las impresiones del alumnado sobre el desarrollo de la propuesta. Para ello, se realizará una encuesta donde verter sus impresiones, recomendaciones y deseos. Esta encuesta debería ser preparada con antelación, al igual que todos los materiales. En este caso, este recurso se ha preparado como demostración y puede consultarse a través del código QR que se encuentra en el Anexo 6.

- **Otros materiales.** En el transcurso de las acciones es posible que sea necesario configurar materiales de apoyo y refuerzo en base a las necesidades detectadas, así como cualquier otro elemento que sea de interés, junto a las propuestas y recomendaciones lanzadas y facilitadas por el profesorado.

8. Plan de seguimiento

Este proyecto está acompañado de un plan de seguimiento que tiene por objeto corregir desviaciones y nutrir el proyecto con las experiencias y aprendizajes obtenidos en cada una de sus ejecuciones. Este sentido de mejora lo refleja González en 'Organización y Gestión de centros escolares: dimensiones y procesos' (2003, p.285):

En sí mismo, cualquier ciclo de autoevaluación pretende ser educativo para el profesorado en su forma de desarrollarse, a condición de que centre su atención en el valor educativo que la mejora tenga para los alumnos y sus familias. Este reto, en principio, puede abordarse con una buena predisposición y un firme deseo de mejorar junto a los demás, pero con frecuencia requerirá actuaciones complementarias que lo faciliten deliberadamente, encaminadas a construir condiciones que favorezcan la movilización, la gestión y el apoyo al esfuerzo de mejora en un contexto peculiar.

No obstante, como añade González más adelante (2003, p.285), estos procesos son poco frecuentes, consumiendo un importante esfuerzo humano y requiriendo de horas de realización, análisis y corrección. Por ello, se propone un plan de seguimiento que, en gran medida, estandarice y automatice la mayor parte de los datos, de modo que puedan ser procesados y, adicionalmente analizados a efectos cualitativos. Esto podría ayudar al correcto funcionamiento del proceso de seguimiento tanto para el equipo docente, como el alumnado.

A continuación, se describirán las acciones y herramientas asociados al seguimiento de esta propuesta. De la misma forma que González (2003) aborda la labor de automejora que engloba la evaluación de los procesos, debe mencionarse en la clara finalidad de crecer e integrarse con otros módulos y ciclos, abriendo la puerta a una formación transversal y común con la que afrontar los desafíos del presente a través de la formación académica y profesional sobre la que gira este proyecto.

8.1. Obtención de datos del alumnado

Como se ha indicado, se propone un método práctico y directo con el que evaluar el impacto del proyecto. Debe mencionarse que serán de consideración las impresiones previas sobre el alumnado que tenga el profesorado al comienzo de la intervención, sin embargo, para el caso, son de mayor valor los avances logrados, de ahí que sea de interés centrarse en los resultados que de aquí devengan. Para lograrlo y hacerlo en consonancia con los objetivos del proyecto, se realizará mediante métricas obtenidas mediante los siguientes instrumentos, los cuales se aplicarán en distintos tiempos para esbozar una imagen a largo plazo de las acciones planteadas y sus efectos.

1. **Cuestionario final de evaluación.** Como se indicó en la última situación de aprendizaje, se le solicita al alumnado que realice un cuestionario para valorar brevemente las acciones llevadas a cabo durante el mes que ha durado la propuesta. Este cuestionario emplea variables cuantitativas en su mayoría con las que obtener una imagen alrededor de las valoraciones sistematizadas del alumnado. Algunas de las variables solicitadas son la originalidad de los contenidos, el desempeño del profesorado durante las sesiones prácticas y teóricas, el desempeño de los propios contenidos en las sesiones teóricas y prácticas, la idoneidad de los materiales, etc.

Este cuestionario se realizaría por una plataforma virtual que, en este caso, sería el Campus Virtual a través de un formulario anónimo. Con los datos brutos se prepararán representaciones visuales de los datos y se completará un breve informe donde se describa los grupos de variables con una descripción valorativa y experiencial de los resultados obtenidos.

El cuestionario, por simple que parezca, permitirá al profesorado obtener una primera imagen de las sensaciones del alumnado sobre la formación y sus cuestiones metodológicas, no tanto de los conocimientos y habilidades obtenidas. Esto estará sujeto a otros resultados que el módulo ofrece en su itinerario ordinario y que son las pruebas o exámenes que se realizan con cada unidad de trabajo, como se señalará a continuación.

2. Pruebas del módulo. El valor de los conocimientos obtenidos se debería reflejar en las pruebas de evaluación del módulo. Para ello, el profesorado del módulo debería facilitar hasta el final del curso académico los resultados de las pruebas para realizar un seguimiento de las calificaciones del alumnado e, incluso, impresiones del equipo docente. Las habilidades trabajadas son transversales y de especial valor para el módulo de Teoría de la Imagen, por lo que aquí se debería observar cuánto ha cambiado el escenario tras la intervención.

Estos resultados formarán parte del informe de evaluación general donde se describa esta dimensión del alumnado tras el proyecto. Si bien las métricas cuantitativas son cruciales, también lo es la valoración del profesorado, que será de gran valor y apoyo en la correcta mejora del proyecto en otras ediciones.

3. Cuestionario a largo plazo. De cara a conocer el impacto que este proyecto ha tenido en el alumnado a medio plazo y en el marco de su formación, se le solicitará realizar un breve cuestionario trascurridos, al menos, 2 meses después de la intervención e, incluso, en el segundo año del ciclo. Con esto se busca que el alumnado reconozca la ayuda real que esta intervención ha tenido sobre sus vidas y recorridos académicos.

El cuestionario, lejos de medir sus impresiones sobre la formación recibida, como el primero, se deberá centrar en la reflexión alrededor de situaciones prácticas y ordinarias que hayan podido enfrentar en sus vidas cotidianas. Por ejemplo, una cuestión puede estar asociada a algún evento de la actualidad reciente de su entorno próximo y formularse de la siguiente manera: ‘¿Has sido capaz de analizar las recientes imágenes sobre [...] con una perspectiva crítica?’. Al igual que con los memes, otra pregunta debe ir asociada con la lectura de alguna tendencia próxima en el tiempo en redes sociales y cómo se ha ayudado del proyecto para entender esa realidad de una forma más crítica.

Este sondeo sería el tercer y último elemento de la evaluación que el profesorado realiza al alumnado para obtener información sobre sí mismo en su labor, la formación y las impresiones del alumnado. Este informe, por la naturaleza del proyecto, debería formalizarse en un documento breve y visual que se centre en las medidas a tomar a partir de las tendencias detectadas en los resultados, en lugar del mero análisis de métricas. El fundamento crítico que se aplica sobre las imágenes también debe verterse sobre los datos y, por tanto, normalizarse en propuestas prácticas concretas, directas y realizables.

8.2. Obtención de datos del profesorado

La experiencia del profesorado también es muy valiosa y debe ser recogida en todo momento. Si bien es cierto que estos valores son más complicados de recoger ya que están atravesados por la experiencia personal del profesional, siguen siendo de interés para el desarrollo de mejoras.

1. **Notas del profesorado.** Es lo más común, sencillo y directo. Las anotaciones del equipo docente deberían recoger las dificultades e hitos alcanzados durante la puesta en marcha de las propuestas. La visión profesional suele sesgar los resultados, por ello, estas notas deben ser cotejadas con los cuestionarios indicados anteriormente, como se indicó. El objetivo es recoger de forma normalizada y breve los acontecimientos que tengan lugar durante la ejecución del proyecto.
2. **Entrevistas al profesorado.** El proyecto es realizado en el marco del módulo de Teoría de la Imagen, pero como muchas otras enseñanzas, los contenidos se cruzan y resulta de interés saber de los cambios detectados en el alumnado durante el desarrollo y tras la finalización de las actividades.

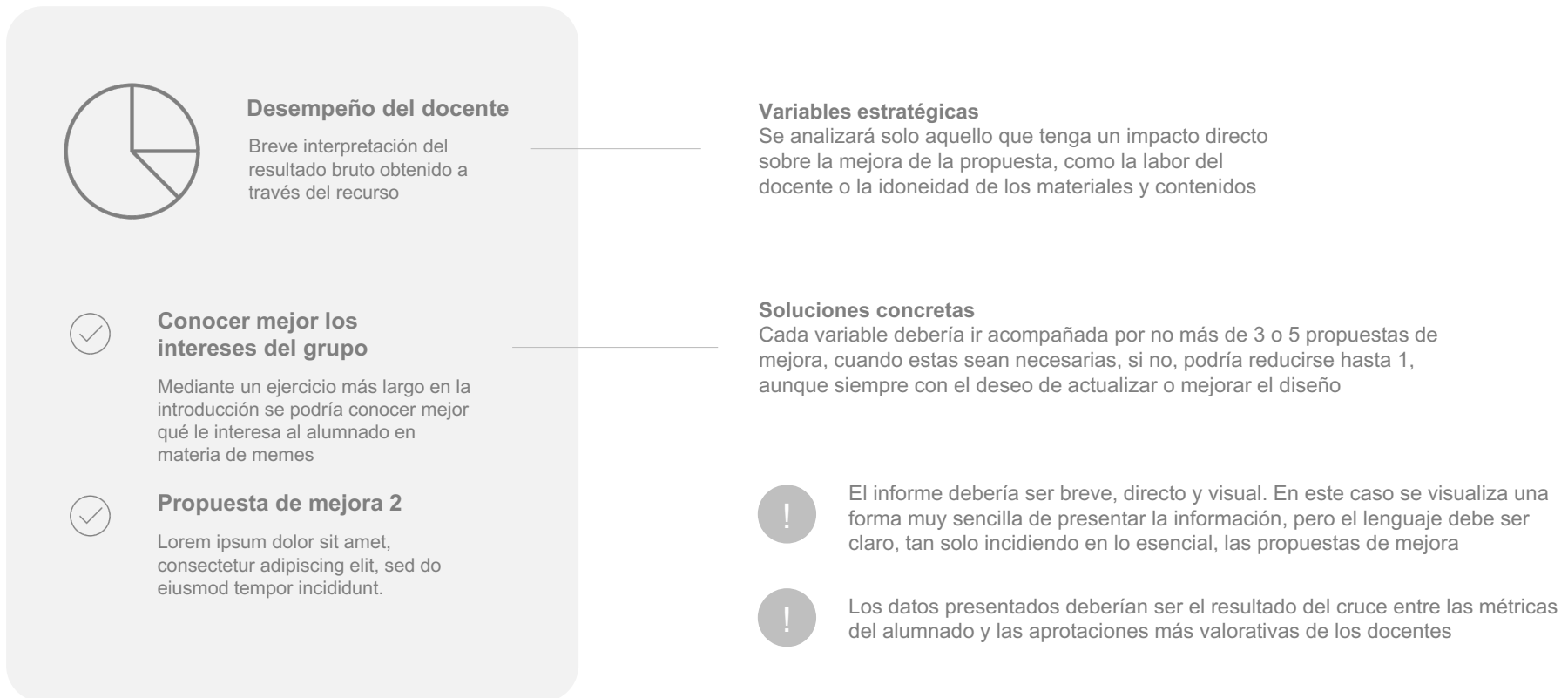
Por ello, se propone la realización de entrevistas de respuesta principalmente cerrada al profesorado de áreas afines para ampliar el retrato dibujado por las notas del profesorado que lleva a cabo el proyecto. Se debería realizar un cuestionario alojado como encuesta digital que sistematice las respuestas

instantáneamente, pudiendo obtener imágenes en tiempo real de los resultados y cotejando sencillamente con otros datos.

8.3. Informe final

El informe final debería ser bastante claro y directo, aunque permitiendo documentar los resultados y facilitando la transferencia de resultados entre el profesorado. A efectos prácticos, debería ser de lectura rápida, centrado en la resolución de dificultades o la mejora de las intervenciones cuando estas resulten insatisfactorias. Estas características quedan definidas en la siguiente infografía.

Características del informe de evaluación del proyecto



9. Conclusiones

Tras haber realizado una aproximación teórica a los fenómenos que dan forma a esta propuesta de intervención innovadora, se han identificado una serie de conclusiones alrededor del proceso y los resultados posibles de un proyecto de este estilo. Debe indicarse que no se trata de unas conclusiones devenidas de la puesta en práctica, sino de las expectativas y oportunidades que subyacen en este diseño y sus motivaciones. Por ello, a continuación, se adjuntan algunas valoraciones generales que sintetizan lo mencionado.

1. **Educar requiere de estar cerca de la actualidad.** El profesorado ejerce una labor atemporal como profesional que acompaña al alumnado en sus itinerarios formativos, prestándole las herramientas y contenidos necesarios para afrontar los retos particulares de sus carreras vitales y profesionales.

No obstante, eso no es suficiente, en tanto que el profesorado debe actualizar sus referencias y orientarse a sí mismo en un mundo que avanza muy rápido. Esta propuesta identifica un elemento novedoso y que tiende a renovarse constantemente a través de nuevas formas, contenidos virales y canales, como es el meme. Este es también un elemento de conexión con las personas más jóvenes a las que alude esta formación y, por tanto, una oportunidad de acercarse a sus inquietudes, significar lo aprendido y ayudarles a construir esquemas conceptuales nuevos.

El presente está repleto de cambios que, en muchas ocasiones, entorpecen esta labor, pero sigue siendo necesario, como mínimo, escuchar y observar con atención al alumnado para saber qué reciben, qué les motiva y, consecuentemente, valorar la introducción de materiales educativos a través de esos instrumentos. Este es el caso y así se ha procurado hacer a lo largo de este diseño.

2. **La capacidad de razonar es transversal.** Este proyecto ha trascendido alrededor de la capacidad de fomentar la alfabetización mediática y el

pensamiento crítico del alumnado mediante el uso de memes. Estas dos tareas, como se ha demostrado, son esenciales para afrontar los desafíos y las condiciones de formar parte del presente.

Estas capacidades que se desean fomentar no están aisladas ni vinculadas únicamente al módulo al que se asocia esta propuesta, sino que participan en áreas transversales y distantes, como pueden ser los módulos de las áreas de historia, dibujo o inglés. Los beneficios se comparten y se posibilitan sinergias que en primera y última instancia benefician al alumnado, apoyándole en la superación de sus estudios, pero también en la formación humanitaria y ética.

Por ello, esta propuesta vuelve a afirmar la necesaria formación orientada a estimular las capacidades de razonamiento crítico para leer textos, imágenes y sus propias experiencias. Sin duda, este plan ofrece una primera aproximación a este requerimiento que ya se ha formulado en la Ley Orgánica por la que se modifica la LOE de 2006 o, incluso, la Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual.

- 3. Las imágenes no hablan por sí solas, las personas sí.** Es menester recalcar cómo hay tareas que tan solo puede hacer un ser humano, donde todavía no ha llegado la inteligencia artificial o la Ciencia de Datos de forma plena. Comprender lo que dicen las imágenes es una tarea humana que depende de la valoración y conexión con lo observado y este proyecto refuerza una tarea que solo las personas pueden hacer.

Cuando se interpreta lo que se ve es posible generar opiniones, posicionamientos o, simplemente, comprender. La acción es uno de los últimos pasos en los que desemboca el análisis. Por ese motivo, la potencia de este proyecto radica en prestarle al alumnado herramientas de trabajo para hacer una labor que solo ellos pueden hacer y que, además, puede tener un enorme impacto en la calidad de sus producciones profesionales y como agente social.

- 4. El espacio de trabajo debe ser proactivo.** Esta máxima metodológica ha sido aplicada en la medida de lo posible a lo largo de las intervenciones. Analizar el meme, en este caso, es una acción que no puede ser entrenada meramente a través de la reflexión, sino que demanda de práctica, ensayo y asistencia.

Como se ha ejemplificado a lo largo de las situaciones de aprendizaje propuestas, el aula es el espacio de trabajo y desarrollo. El hogar, para este proyecto, se convierte en algo experiencial, de donde obtener recursos, experiencias en entornos digitales y la posibilidad de llevarlos al aula para reinterpretarlos y razonarlos, ese es el trabajo autónomo asociable a este plan.

Estos puntos recogen las grandes conclusiones que sugiere el plan que aquí se documenta. Con todo, este plan asienta una propuesta concreta y factible, al mismo tiempo que abre y circula por vedas de análisis académico con las que investigar posibles formas de construir procesos educativos más amplios, flexibles y modernos.

Bibliografía

Aguilar Bobadilla, M. del R. (2013). Educación, Diversidad e Inclusión: La educación intercultural en perspectiva. *Ra Ximhai*, 49-60.

<https://doi.org/10.35197/rx.09.01.2013.03.om>

Al-Rawi, A. (2021). Political Memes and Fake News Discourses on Instagram. *Media and Communication*, 9(1), 276-290. <https://doi.org/10.17645/mac.v9i1.3533>

Angenot, M., García, H. H., Dalmasso, M. T., & Fatale, N. (2012). *El discurso social: Los límites históricos de lo pensable y lo decible*.

Aprendizaje-servicio | RedApS. (s. f.). Recuperado 10 de agosto de 2022, de

<https://www.aprendizajeservicio.net/que-es-el-aps/>

Arceo, F. D. B. (2003). *Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo*. 5(2), 13.

Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación. (2021). *Marco General de los Medios de España 2021*.

Barthes, R., (1986). *La semiología*. Editorial Tiempo Contemporáneo.

Basar, S., Coupland, D., & Obrist, H. U. (2015). *The age of earthquakes: A guide to the extreme present*. Blue Rider Press.

Berger, J. (2016b). *Modos de ver: Basado en la serie de la televisión BBC en colaboración con John Berger*. <http://site.ebrary.com/id/11215205>

Blackmore, S. J. (2000). *The meme machine*. Oxford University Press.

Bourriaud, N. (s. f.). *Nicolas Bourriaud precarious constructions. Answer to Jacques Rancière on art an politics*.

Cambridge University Press. (s. f.). *Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus*. Recuperado 25 de julio de 2022, de <https://dictionary.cambridge.org/es/>

Comunidad Autónoma de Canarias. (2017, junio 9). *DECRETO 159/2017, de 31 de mayo, por el que se establecen los currículos de los Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño de la Familia Profesional Artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias*. [Boletín Oficial de Canarias núm. 110].

Elisa Sued, G. (2020). El algoritmo de YouTube y la desinformación sobre vacunas durante la pandemia de COVID-19. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 145, 163-180.

España. (2012, noviembre 3). *Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas*. [Boletín Oficial del Estado, Núm. 265].

España. (2020, diciembre 30). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. [Boletín Oficial del Estado, Núm. 340].

España. (2022, julio 8). *Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual*. [Boletín Oficial del Estado, Núm. 163].

Fernández-García, N. (2017). Una oportunidad para la alfabetización mediática. *Nueva Sociedad*, 269, 12.

Gonzalez Gonzalez, M. T. (2003). *Organización y Gestión de centros escolares: Dimensiones y procesos*. Pearson Prentice Hall.

- Gracia Calandín, J., & Gozávez, V. (2016). Justificación filosófica de la educación en valores éticos y cívicos en la educación formal. Análisis crítico de la LOMCE. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 28(1), 83-103.
<https://doi.org/10.14201/teoredu201628183103>
- Heller, S. (18/10/20218). *A Teacher Uses Memes to Grade Papers—And People Love It*. INSIDER. <https://www.insider.com/teacher-uses-meme-stickers-to-grade-papers-and-people-love-it-2018-10>
- León Carrascosa, V. (2017). Fundamentos de la investigación y la innovación educativa. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 307-308.
<https://doi.org/10.5209/RCED.57163>
- Ligarretto Feo, R. E. (2020). Meme educativo: Experiencia para una pedagogía de la cultura visual. *Revista Educación y Ciudad*, 39.
<https://doi.org/10.36737/01230425.n39.2020.2341>
- Lipovetsky, G. (2014). *Los tiempos hipermodernos* (A.-P. Moya, Trad.). Anagrama.
- Macías-Alegre, A. (2016). El Crossuser: La evolución del consumidor mediada por las tecnologías sociales y la hiperconectividad móvil. *Métodos de Información*, 7(12), 5-16.
- Maffesoli, M. (2004). *Elogio de la razón sensible: Una visión intuitiva del mundo contemporáneo*. Ediciones Paidós.
- Maragh-Lloyd, R. (2022, marzo 1). *Memes as nontraditional activism* [Washington University in St. Louis]. <https://artsci.wustl.edu/ampersand/memes-nontraditional-activism>
- McCrinkle, M., & Wolfinger, E. (2009). *The ABC of XYZ: Understanding the global generations*. UNSW Press.

- McCrindle Research Pty Ltd. (2019). *Understanding Generation Z: Recruiting, training and leading the next generation*. <https://nla.gov.au/nla.obj-2858359942>
- McCrindle Research Pty Ltd. (2020). *Understanding Generation Alpha*.
- McQuail, D. (2000). *Introducción a la teoría de la comunicación de masas* (P. Ducher, Trad.; 3a edición revisada y ampliada). Ediciones Paidós Ibérica.
- McQuail, D., Windahl, S., & López-Escobar, E. (1997). *Modelos para el estudio de la comunicación colectiva*. Ediciones Universidad de Navarra.
- Mesquita-Romero, W.-A., Fernández-Morante, C., & Cebreiro-López, B. (2022). Critical media literacy to improve students' competencies. *Comunicar*, 30(70), 47-57. <https://doi.org/10.3916/C70-2022-04>
- Milmo, D. (2022, julio 6). Boris Johnson's woes create a flood of memes. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/politics/2022/jul/06/boris-johnson-memes-social-media>
- Panke, S., & Stephens, J. (s. f.). *Beyond the Echo Chamber: Pedagogical Tools for Civic Engagement Discourse and Reflection*. 17.
- Quintana, Y., & Tascón, M. (2015). De los 'memes' a la construcción de una nueva narrativa. *Revista TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología)*, 100.
- Rogers, K. (2021). Meme. En *Encyclopædia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/meme>
- Rubio González, J., & Gómez Francisco, T. (2021). Aprendizaje contextualizado y expansivo: Una propuesta para dialogar con las incertidumbres en los procesos educativos. *Actualidades Investigativas en Educación*, 21(3), 1-23. <https://doi.org/10.15517/aie.v21i3.46241>

Sabbagh, D. (2022, julio 5). Two resignation letters, one theme: Johnson must go.

The Guardian. <https://www.theguardian.com/politics/2022/jul/05/two-resignations-letters-one-theme-johnson-must-go>

Scolari, C. A. (2016). Alfabetismo transmedia. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Telos: Cuadernos de Comunicación e Innovación*, 103, 12-23.

Una profesora arrasa en redes por usar memes para evaluar a sus alumnos. (2021, octubre 13). El Confidencial. https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2021-10-13/profesora-usa-memes-corregir-examenes-viral_3305653/

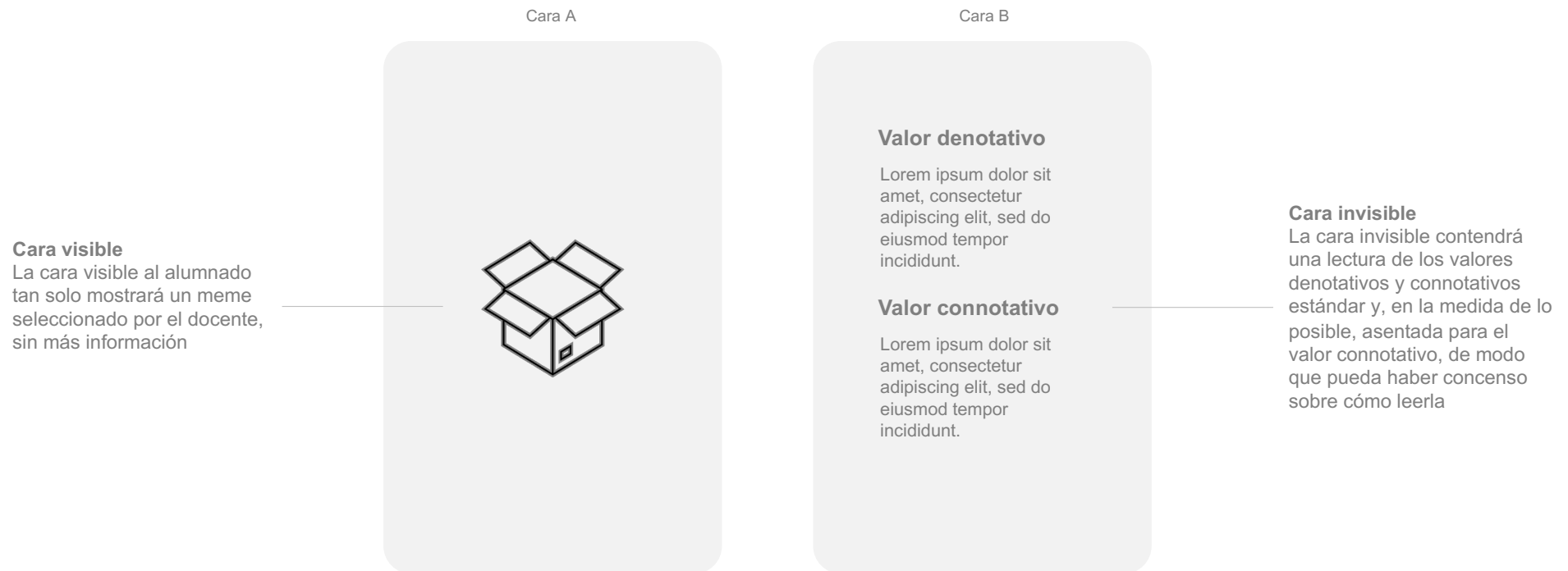
Universidad Internacional de Valencia. (2022). *En qué consiste la educación en valores*. <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/en-que-consiste-la-educacion-en-valores>

Zecchetto, V. (2003). *La danza de los signos: Nociones de semiótica general* (1. ed). La Crujía.

Zidani, S., & Moran, R. E. (2021). *Memes and the Spread of Misinformation: Establishing the Importance of Media Literacy in the Era of Information Disorder*. 9(1), 16.

Anexos

Anexo 1 – Demostración del juego de cartas



? Se incorporará dos cartas especiales donde un alumno deberá proponer su propio meme a otro compañero para que lo interprete

! Debería haber una carta por alumno, contando con un margen de error de 3 cartas adicionales

Anexo 2 – Ejemplo de problemas planteados



Situación 1

Una empresa regional te contrata que promociones su nueva estrategia para apoyar la diversidad de su plantilla con motivo del mes del Orgullo LGBTQ+, haciendo especial hincapié en las diversidades raciales, étnicas, identitarias, etc.

Situación positiva

Algunos de los escenarios propuestos trabajarán con escenas de marcado valor positivo. A pesar de esta ventaja de partida, se demandará una mayor precisión en las representaciones realizadas.



Situación 2

Un 'influencer' te contrata para promocionar sus nueva marca de complementos alimentarios para generar musculatura, solicita que tan solo aparezcan cuerpos normativos y cánones estéticos occidentalizados.

Situación negativa

Otros escenarios, por el contrario, partirán de un enfoque negativo, donde el grupo deberá trabajar con los requisitos dados y planteando formas de 'sortear' estos inconvenientes para procurar equilibrar el producto final o, en su defecto, documentarlo en la memoria.

Anexo 3 – Ejemplos de encargos

Encargo 1

Red social: Facebook

El centro te encarga una publicación para potenciar la captación de nuevo alumnado, haciendo especial hincapié en el nuevo ciclo formativo.

Debes crear: un copy y emplear algún meme de tendencia (imagen estática o vídeo de 15 segundos) para lograr el objetivo marcado.

Deducción

El alumnado debe ser capaz de deducir las características del encargo, como el formato, las tendencias, etc. Estas deducciones se reflejarán en el producto final y serán evaluadas como parte del mismo.

Encargo 2

Red social: TikTok

Súmate a alguna tendencia de la red social para dar a conocer el plan de apoyo a la diversidad en tu centro.

Debes crear: Crea una publicación breve (15 segundos) que refleje lo indicado, partiendo de las peculiaridades del plan y la sensibilidad de las personas que están en su amparo.

Lectura

La tarea invita a ser crítico con las tendencias para evitar caer en errores que podrían tener un impacto negativo en la organización, especialmente en contextos delicados como el que propone este encargo

Anexo 4 – Ficha de análisis

Parte 1 – Análisis denotativo

150 palabras aproximadamente

Describe qué ves

Parte 2 – Análisis connotativo

150 palabras aproximadamente

Analiza qué ves (percepción, contexto, valoraciones, etc.)

Parte 3 – Análisis crítico

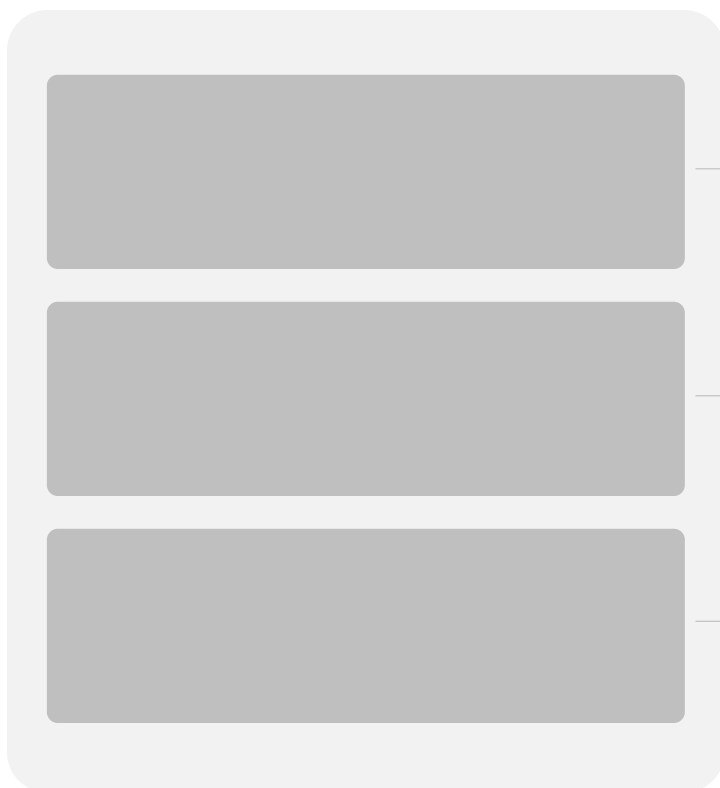
200 palabras aproximadamente

Reflexiona globalmente sobre lo que ves

Delimitado

El espacio de respuesta es delimitado, pero no implica que no pueda ampliarse. El objetivo es que esto resulte orientativo del tiempo y valor de cada apartado del análisis que se propone, al igual que de los elementos sugeridos en cada apartado

Anexo 5 – Propuesta de análisis del docente



La propuesta lanzada por el docente debe ser una y clara, pero abordar las tres claves siguientes

Socialmente vinculante

La pieza deberá abordar alguna problemática que la juventud pueda comprender por su proximidad y valor, contextualizando problemas generales en entornos relativamente cercanos cuando sea posible

Digital

El contenido a analizar debe ser recuperado de un entorno social, reflejando atributos que puedan ser reconocibles por el alumnado, desde los códigos visuales al lenguaje

Meme

El contenido deberá ser un meme con el ánimo de concienciar alrededor de cómo algo tan ordinario puede tener un efecto tan grande en comunidades vulnerables, pasando en muchas ocasiones como algo inadvertido

Taller de memética

¡Analizar! ¡Resetear! ¡Transformar!

1º de Teoría de la Imagen

Ciclo Formativo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria

El meme y la transmisión

Un elemento de la cultura que puede ser transferido por vías que no son genéticas, como, por ejemplo, la imitación.

Blackmore, S. J. (2000). *The meme machine*. Oxford University Press.

🤝 El meme y la **identidad**

Según Maffesoli (1988), los códigos comunes permiten hablar de la existencia de **comunidades de sentido**. En ellas se construyen referentes que sirven como unidades culturales. Y estas permiten la articulación de un conjunto particular de actos comunicativos, y que además **pueden proveer de sentidos identitarios**. En otras palabras, **los memes nos unen**.

Pérez Salazar, G., Aguilar Edwards, A., & Guillermo Archilla, M. E. (2014). El meme en internet: Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos* (México, D.F.), 27(75), 79-100.

Leer el meme

Una imagen es una visión que ha sido recreada o reproducida. Es una apariencia, o un conjunto de apariencias, que ha sido separada del lugar y el tiempo en que apareció por primera vez [...].
Toda imagen incorpora un modo de ver.

Berger, J. (2016). Modos de ver. Gustavo Gili.

¿El meme cambia el mundo?

Los memes han vuelto 'mainstream' la realidad de las personas que viven en las marginalidades. No siempre se hace con la finalidad adecuada, pero son capaces de generar 'ruido' en la hegemonía (Angenot, 2012) del discurso social predominante. La clave está en usarlo con **responsabilidad para participar en funciones del discurso social como la legitimación o la creación de identidades.**

Angenot, M., García, H. H., Dalmasso, M. T., & Fatale, N. (2012). El discurso social: Los límites históricos de lo pensable y lo decible.

Memos **sin** texto

Una imagen abierta establece muchas **dudas** en el receptor. Cada individuo **interpreta** una fotografía de acuerdo a su esquema perceptual si no se establecen, previamente, algunos elementos para su decodificación correcta.

+ capacidad de interpretación

Aparici, R., et al. (2009). La imagen: análisis y representación de la realidad. Editorial Gedisa.

Memos **con** texto

La complementariedad de las imágenes y de las palabras reside también en el hecho de que **se alimentan unas de otras**. No hay necesidad de una copresencia entre imagen y texto para que este fenómeno exista.

+ orientación del sentido

Joly, M. (2005). Introducción al análisis de la imagen. La Marca Editora.



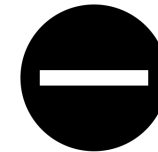
**Valor
representativo**

Representa cosas
concretas



Valor simbólico

Representa cosas
abstractas



Valor de signo

Representa algo que no
se refleja visualmente

Aumont, J., & López Ruiz, A. (2002). La imagen. Paidós Ibérica.



Meme 1 - Afirmación

Valor representativo / denotativo

Bugs Bunny haciendo un gesto como de apaciguamiento. En una capa superpuesta hay una bandera comunista. Se acompaña el texto 'Tenemos'.

Valor simbólico / connotativo

El conjunto de elementos representativos quiere aludir a la idea de compartir bienes.

Valor de signo

Se emplea para evidenciar la necesidad de compartir algo, normalmente en clave cómica en las redes sociales.



Meme 2 - Quote

Valor representativo / denotativo

Paris Hilton diciendo "Mañana tenemos que trabajar. Eso es tan deprimente". Se observa un espacio metálico con luces, quizá una discoteca. Entre sus brazos hay un chihuahua.

Valor simbólico / connotativo

La imagen transmite una sensación de inmersión en el mundo de alguien desprovisto de preocupaciones y con una cierta visión 'naif' de la realidad y sus rutinas. Pero todo desde la comedia de quienes viven en el lado opuesto a ese escenario.

Valor de signo

Se emplea en contextos de no querer trabajar, como una alegoría al cansancio de alguien que no hace nada.



Meme 3 - *Reaction o caption*

Valor representativo / denotativo

Belén Esteban observa algo muy cerca del punto de encuentro con la cámara. La mirada es de desprecio o enfado.

Valor simbólico / connotativo

La imagen transmite lo mismo que su representación, con la adición de poder emplear esta imagen como 'caption' o 'reaction', es decir, refuerzo del mensaje.

Valor de signo

Se emplea en contextos de querer resultar amenazante ante algo o alguien en el entorno de las redes sociales.



Meme 4 - Contrastes

Valor representativo / denotativo

Se ve a Greta Thunberg, icono del ecologismo, con una serie de elementos superpuestos sobre la imagen como pestañas postizas, manos falsas con uñas y argollas.

Valor simbólico / connotativo

La imagen emplea un contraste entre lo natural del personaje como promotor de un estilo de vida más sencillo con los ornamentos artificiales del movimiento BBL (Brazilian Butt Lift).

Valor de signo

Se emplea en contextos de burla, dado el gesto de tristeza, como queriendo emular una falsa tristeza que se relaciona con la falsedad del 'edit' y los propios ornamentos.

Práctica

Así se presentarían las actividades propuestas al alumnado a lo largo de la intervención, de forma clara y directa

ACTIVIDAD

Tenemos que **hacer un meme** de la siguiente forma

1

Debemos emplear el **espacio**, el edificio, como elemento central del meme. Algo de él debe ser el motivo del meme. Pueden desplazarse libremente por el centro. Cuentan con **30 minutos para hacerlo y total libertad de formato** (vídeo, imagen estática, ilustración, etc.).

2

Una vez cumplido el tiempo, pasaremos a **editarlo** en 20 minutos. En esta fase limpiaremos el bruto o colocaremos elementos simbólicos en nuestra imagen.

3

Finalmente, **explicaremos** los valores de la imagen que hemos visto y que hemos fijado en nuestro meme. Lo haremos brevemente entre todos los compañeros.

Encuesta disponible

Si escanea el código QR podrá acceder al recurso alojado en Google Forms, en tanto que se empleó para evaluar el rendimiento real de esta dinámica durante el periodo de prácticas curriculares

¡Genial!

Pero, antes de terminar, rellenen esta encuesta de satisfacción para saber qué les pareció la actividad.





¡Muchas gracias!