

Universidad Católica de Santa María
Escuela de Postgrado
Maestría en Educación con Mención en Gestión de los
Entornos Virtuales para el Aprendizaje



**USO DE LOS MEMES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DIGITALES EN LOS
ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO
DE LA I.E ALMIRANTE MIGUEL GRAU, MAJES - AREQUIPA
2017**

Tesis presentado por el Bachiller:

Copacondori Cuno, Elmer

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Educación con Mención en
Gestión de los Entornos Virtuales para el
Aprendizaje**

Asesor:

Dr. Gutiérrez Aguilar, Olger

**Arequipa – Perú
2019**

301B

DICTAMEN

SEÑOR DIRECTOR DE LA UNIDAD DE POSTGRADO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

ASUNTO: Dictamen de TESIS para optar el grado académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Dando cumplimiento a la boleta de nombramiento 302 SOBRE EL BORRADOR DE TESIS que presentan los bachilleres: **Copacondori Cuno, Elmer**, con el título: **Uso de los memes como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades digitales en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la I:E Almirante Miguel Grau, Majes-Arequipa 2017**, para optar el grado académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE, cumpro con informar lo siguiente:

El trabajo de investigación tiene los requisitos básicos alcanzados para pasar a ser defendidos en la exposición del mismo.

Debó manifestar que la tesis en mención tiene limitaciones en el sentido de ortografía, esto es de orden formal por lo que soy de la opinión de APROBAR el borrador de tesis, salvo mejor parecer.

Arequipa, 2019 julio 24


KLINGE ORLANDO VILLALBA CONDORI



3070

**DICTAMEN DEL INFORME FINAL DE TESIS N°11-2019 - UCSM-
EP/BECA3.0OGA/LCCC**

A : Dr. JOSÉ VILLANUEVA SALAS
Director de la Escuela de Postgrado de la UCSM

DE : Dr. Olger Gutiérrez Aguilar
Dra. Liz Candy Carcausto Cortez
Docentes de la Escuela Docentes de la Escuela de Postgrado de
la UCSM

ASUNTO : Emisión de Dictamen del Informe final de Tesis del graduando:
• Bach. Copacondori Cuno, Elmer

Referencia : Expediente N° 201816238
Fecha : Arequipa, 04 de Julio del 2019

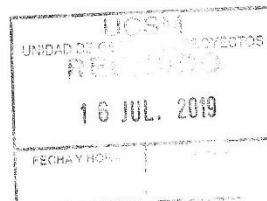
Mediante el presente me dirijo a usted para informarle acerca de la revisión del Borrador de Tesis antes mencionado con número de expediente 201816238 para que puedan optar el grado académico de Maestro en Educación con Mención en los Entornos Virtuales para el Aprendizaje; por lo expuesto, salvo mejor opinión, este jurado dictaminador procede a la APROBACIÓN EL INFORME FINAL DE TESIS.

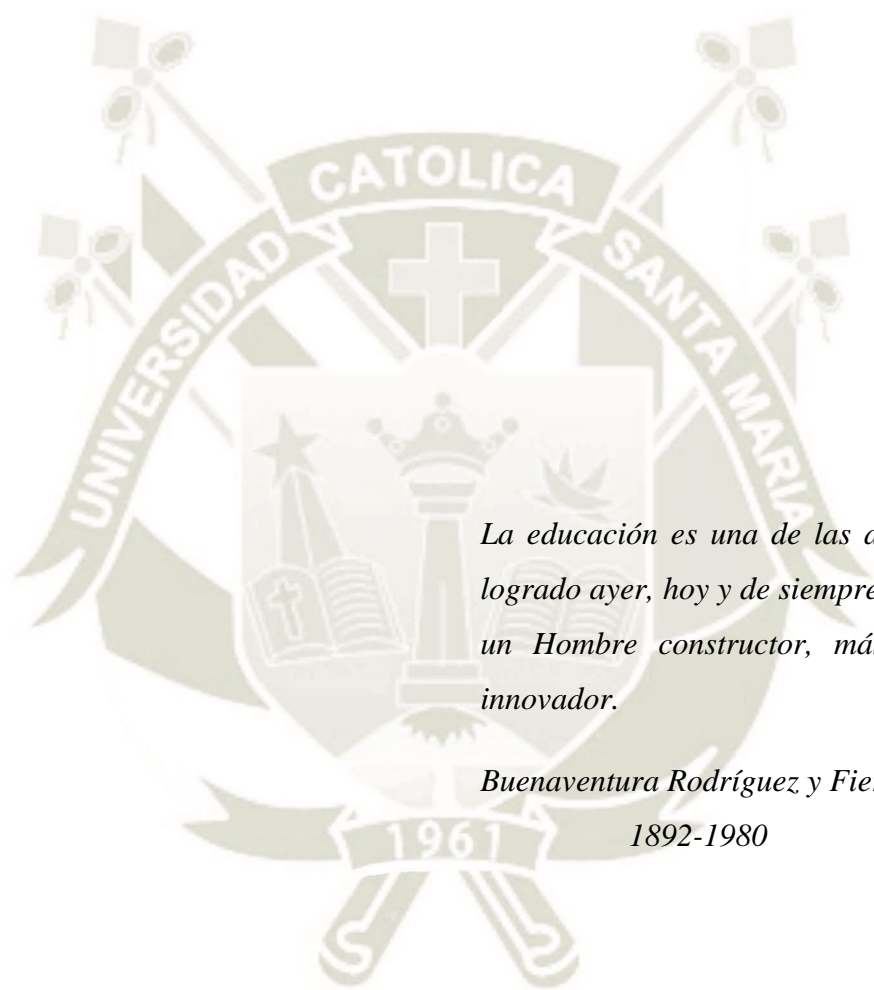
Es todo cuanto tengo que informar a usted para su conocimiento y fines.

Atentamente,


Dra. LIZ CANDY CARCAUSTO CORTEZ
Jurado Dictaminador

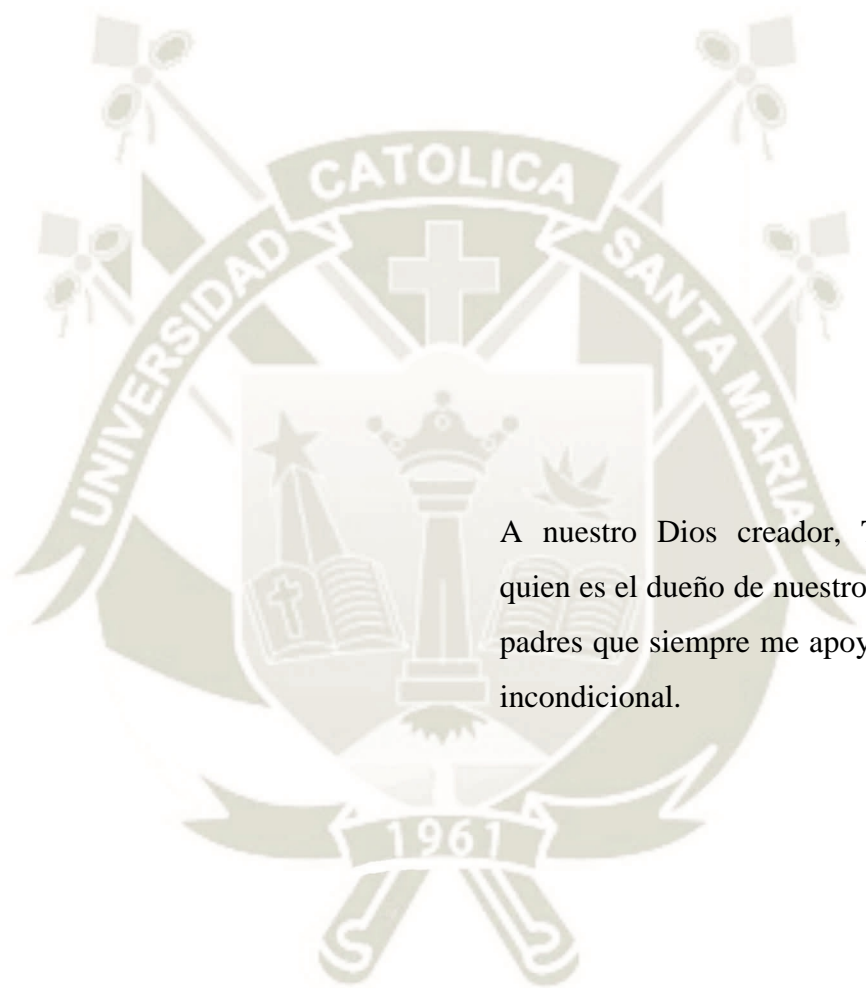

Dr. OLGIER GUTIÉRREZ AGUILAR
Jurado Dictaminador





*La educación es una de las armas que ha
logrado ayer, hoy y de siempre, en formar a
un Hombre constructor, más sociable e
innovador.*

*Buenaventura Rodríguez y Fierro
1892-1980*



A nuestro Dios creador, Todopoderoso,
quien es el dueño de nuestro destino, a mis
padres que siempre me apoyaron en forma
incondicional.

RESUMEN

Este trabajo de investigación “Uso de los memes como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades digitales en los estudiantes de segundo grado de secundaria de a I.E Almirante Miguel Grau del Pedregal, 2017”, se realizó con el objetivo de determinar la relación existente entre el uso de los memes y el desarrollo de las habilidades digitales .

La presente investigación es de nivel relacional de tipo no experimental de campo; se utilizó la técnica de la observación y el instrumento de la rúbrica para evaluar las habilidades digitales y el uso de los memes como estrategia didáctica para una muestra de 180 estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Almirante Miguel Grau del Pedregal.

Las habilidades digitales evaluadas fueron la de búsqueda y selección de información, edición de contenido y publicación en las redes sociales. Simultáneamente se evaluó el uso de los memes en formatos de imagen, texto, comic, video y gif; luego se realizó el cruce de variables por cada indicador obteniendo un $pvalue < 0.05$, es decir el uso de los memes está relacionado con el desarrollo de las habilidades digitales.

Podemos afirmar que se ha cumplido nuestros objetivos y la hipótesis ha sido comprobada.

Palabras claves: Memes, Estrategia didáctica, Habilidades digitales.

ABSTRACT

This research work “Use of memes as a didactic strategy for the development of digital skills in second grade secondary school students at IE Almirante Miguel Grau of Pedregal, 2017”, was carried out with the objective of determining the relationship between the use of memes and the development of digital skills.

The present investigation is of a relational level of non-experimental field type; the observation technique and the rubric instrument were used to evaluate digital skills and the use of memes as a didactic strategy for a sample of 180 second grade students Secondary School of the Admiral Miguel Grau of Pedregal.

In digital skills, 36.0% of the students obtained the achievement level, 28.0% at the process level and 36.0% at the beginning. Simultaneously, the use of memes was evaluated, obtaining 31.0% at the High level, 26.0% at the medium level and 43.0% at the Low level. The crossing of variables was also obtained obtaining a pvalue <0.05 , that is, the use of memes is related to the development of digital skills.

We can affirm that our objectives have been met and the hypothesis has been proven.

Keywords: Memes, Teaching strategy, Digital skills.

INDICE

RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	1
HIPOTESIS PRINCIPAL.....	3
OBJETIVOS	3
CAPITULO I 1.MARCO CONCEPTUAL	4
1.1. Bases teóricas.....	4
1.1.1. Internet y la cultura visual.....	4
1.1.2. Las Redes Sociales	6
1.1.3. Tecnologías de la Información y Comunicación en la Escuela.....	8
1.1.4. Herramientas Digitales	10
1.1.5. Estrategia Didácticas y Entornos Virtuales del Aprendizaje.....	11
1.1.6. El Meme como Estrategia Didáctica	13
1.2. Meme	15
1.2.1. Clases de meme	16
1.2.1.1. Rage comic o memes viñeta.....	16
1.2.1.1.1. Narrativa de los Rage-Comics.....	18
1.2.1.2. Meme de Imagen Texto.....	20
1.2.1.2.1. Figuras Retóricas en los Memes.....	24
1.2.1.3. Meme Videos	27
1.2.1.3.1. Movie Maker	28
1.2.1.4. Meme GIF	29
1.3. Habilidades Digitales.....	31
1.3.1. Búsqueda y Selección de Información en la Web.....	32
1.3.2. Edición de Contenidos.....	33
1.3.3. Publicación en las Redes Sociales	36

1.4. Teorías del Aprendizaje que Sustenta el Uso de los Memes como Estrategia Didáctica	38
1.4.1. Conductismo.....	38
1.4.2. Constructivismo.....	38
1.4.3. Constructivismo Social.....	38
1.4.4. Cognitvismo	39
1.4.5. Humanismo.....	39
1.4.6. Conectivismo.....	39
2. Análisis de Antecedentes Investigativos	42
CAPITULO II MARCO METODOLOGICO	45
2. Planteamiento Operacional.....	45
2.1. Técnicas, instrumentos y Materiales de Verificación	45
2.1.1. Técnicas e Instrumentos	45
2.1.2. Encuesta Exploratoria.....	51
2.2. Campo de Verificación	52
2.2.1. Ubicación Espacial	52
2.2.2. Ubicación Temporal	52
2.3.Unidades De Estudio	52
2.4. Estrategia de Recolección de Datos	53
2.4.1. Organización.....	53
2.5. Recursos	53
2.6. Nombre de la Recogida de Datos.....	55
2.7. Criterios para el Manejo de Resultados	55
2.8. Validación de los Instrumentos.....	55
CAPITULO III RESULTADOS DE LA INVESTIGACION.....	60
3.1. Elabora un Moodboard para Comunicarse	61
3.2. Elabora un Organizador Visual para Comunicarse.....	63
3.3. Elabora Comics para Comunicarse.....	65

3.3.1. Narrativa e imagen.....	65
3.3.2. Pertinencia del mensaje	67
3.4. Elabora videos para presentaciones	69
3.4.1. Resolución de imagen.....	69
3.4.2. Calidad de Audio.....	71
3.4.3. Orden Secuencial.....	73
3.5. Elabora Memes de Imagen y Texto	75
3.5.1. Ortografía y gramática.....	75
3.5.2. Claridad y coherencia de la imagen.....	77
3.5.3. Uso de Figuras Retóricas.....	79
3.5.4. Economía del texto	81
3.6. Elabora GIF para comunicarse	83
3.6.1. Congruencia con el mensaje	83
3.7. Búsqueda y selección de información	85
3.7.1. Dialogo, análisis y reflexión compartida en clase	85
3.7.1.1. Comparte información relevante	85
3.7.1.2. Comenta publicaciones del foro	87
DISCUSION DE RESULTADOS	119
CONCLUSIONES	121
SUGERENCIAS	123
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.....	124
ANEXOS	128

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Nivel de elaboración de un moodboard	61
TABLA 2 Nivel de elaboración de un organizador visual.	63
TABLA 3 Nivel de narrativa e imagen en el comic	65
TABLA 4 Nivel de pertinencia en el comic.	67
TABLA 5 Nivel de resolución de imagen en lo videos	69
TABLA 6 Nivel de calidad de audio en el video	71
TABLA 7 Nivel de orden secuencial en el video	73
TABLA 8 Nivel de ortografía y gramática	75
TABLA 9 Nivel de claridad y coherencia	77
TABLA 10 Nivel de uso de figuras retoricas	79
TABLA 11 Nivel de economía del texto	81
TABLA 12 Nivel de congruencia del mensaje .	83
TABLA 13 Nivel de información relevante .	85
TABLA 14 Nivel de comentario de publicaciones del foro	87
TABLA 15 Nivel de selección de imágenes	89
TABLA 16 Nivel de clasificación de imágenes	91
TABLA 17 Nivel de clasificación de información	93
TABLA 18 Nivel de manejo del editor moviemaker	95
TABLA 19 Nivel de manejo del editor pिकासion	97
TABLA 20 Nivel de manejo del editor memegenerator	99
TABLA 21 Nivel de manejo del editor ragegenerator	101
TABLA 22 Nivel de manejo del editor ragegenerator	103

TABLA 23 Nivel de elaboración de moodboard y desarrollo de la habilidad digital de	
Búsqueda y selección de información	105
TABLA 24 Nivel de elaboración del mapa conceptual y desarrollo De la habilidad digital	
de Búsqueda, selección y clasificación de información	107
TABLA 25 Nivel de elaboración del comic y la habilidad digital de la edición de	
contenido	109
TABLA 26 Nivel de elaboración de video-meme y la habilidad digital de la edición de	
contenido	111
TABLA 27 Nivel de elaboración del meme imagen/texto y la habilidad digital de la	
edición de contenido.	113
TABLA 28 Nivel de elaboración del meme gif y la habilidad digital de la edición de	
contenido	115
TABLA 29 Cantidad de memes publicados y la habilidad digital de la publicación en	
las redes sociales	117

ÍNDICE DE GRAFICOS

GRAFICO 1	Porcentaje de elaboración de un moodboard.....	61
GRAFICO 2	Porcentaje de elaboración de un organizador visual	63
GRAFICO 3	Porcentaje de nivel de narrativa e imagen.....	65
GRAFICO 4	Porcentaje de pertinencia en el comic	67
GRAFICO 5	Porcentaje de resolución de imagen	69
GRAFICO 6	Porcentaje de calidad de audio	71
GRAFICO 7	Porcentaje del nivel de orden secuencial.....	73
GRAFICO 8	Porcentaje de nivel de ortografía y gramática.....	75
GRAFICO 9	Porcentaje de nivel de claridad y coherencia	77
GRAFICO 10	Porcentaje del nivel de uso de figuras retóricas	79
GRAFICO 11	Porcentaje de nivel de economía del texto	81
GRAFICO 12	Porcentaje del nivel de congruencia del mensaje.....	83
GRAFICO 13	Porcentaje de nivel de información relevante	85
GRAFICO 14	Porcentaje del nivel de comentario de publicaciones.....	87
GRAFICO 15	Porcentaje del nivel de selección de imágenes.....	89
GRAFICO 16	Porcentaje del nivel de clasificación de imágenes	91
GRAFICO 17	Porcentaje del nivel de clasificación de Información.....	93
GRAFICO 18	Porcentaje del nivel de manejo del editor moviemaker	95
GRAFICO 19	Porcentaje del nivel de manejo del editor picasion	97
GRAFICO 20	Porcentaje del nivel de manejo del editor meme.....	99
GRAFICO 21	Porcentaje del nivel de manejo del editor ragegenerator	101
GRAFICO 22	Porcentaje del nivel de publicación de memes en facebook	103

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema de los memes en el quehacer educativo para desarrollar habilidades digitales; así en este contexto se presenta el nuevo currículo nacional que considera la competencia transversal N°28 “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”, puesto que los estudiantes están familiarizados en entornos digitales con movilización de dispositivos, plataformas y aplicaciones en nuevos espacios educativos. Estas transformaciones presentan nuevos paradigmas educativos con emergentes competencias y habilidades que integran las tecnologías de información y comunicación.

Actualmente los estudiantes poseen algunas habilidades digitales básicas para poderse comunicar cuando utilizan las computadoras, celulares y tabletas. Es por esta razón que la presente investigación surge al proponer mejorar la eficiencia en la búsqueda y selección de información, edición de contenido y publicación en las redes sociales a través del uso de los memes como estrategia didáctica., por consiguiente el presente estudio tiene por finalidad establecer la relación que existe entre el uso de los memes como estrategia didáctica y el desarrollo de las habilidades digitales en los estudiantes de la IE. Almirante Miguel Grau-Pedregal.

El presente estudio está organizado en tres capítulos; en el primero se desarrolla la descripción del problema señalando de manera objetiva las características de la problemática, los hechos y los acontecimientos que están en el entorno social. En el segundo capítulo tenemos al marco metodológico con la explicación de los mecanismos utilizados para el análisis; por último, el tercer capítulo muestra los resultados

estadísticos de la investigación considerando la variable 1 y la variable 2 con el cruce de variables.

En el anexo 1 se encuentran los resultados de la encuesta exploratoria realizada a 165 estudiantes, para conocer sus hábitos con las herramientas digitales.

En el anexo 2 las evidencias del aula virtual diseñada para desarrollar las habilidades digitales y algunos ejemplos de memes elaborados en clase



HIPOTESIS PRINCIPAL

“Dado que los memes movilizan habilidades, conocimientos y actitudes; es probable que exista un alto grado de relación entre la elaboración de memes en diferentes formatos y el desarrollo de las habilidades digitales en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E Almirante Miguel Grau-Arequipa durante el año 2017”

HIPÓTESIS Estadística

Hipótesis Nula

Ho: No existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de los memes y el desarrollo de las habilidades digitales de los estudiantes de Segundo Grado del nivel secundario de la I.E Almirante Miguel Grau. Majes - Arequipa. 2017

Hipótesis Alternativa

Ha: Existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de los memes y el desarrollo de las habilidades digitales de los estudiantes de Segundo Grado del nivel secundario de la I.E Almirante Miguel Grau. Majes - Arequipa. 2017.

OBJETIVOS

- Determinar el nivel del uso de los memes en los estudiantes de segundo grado del nivel secundario de la I.E Almirante Miguel Grau-Pedregal.2017
- Determinar el nivel de las habilidades digitales en los estudiantes de segundo grado del nivel secundario de la I.E Almirante Miguel Grau-Pedregal.2017
- Determinar la relación del Uso de los memes como estrategia didáctica y el desarrollo de las habilidades digitales en los estudiantes de segundo grado del nivel secundario de la I.E Almirante Miguel Grau-Pedregal.2017

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

1. MARCO CONCEPTUAL

Se expone y analiza las referencias teóricas constituido por las investigaciones confiables, también se integra el orden teórico que guía el estudio relacionados con el problema de estudio

1.1. Bases teóricas

1.1.1. Internet y la cultura visual.

El medio preferido y utilizado es una red inmensa de usuarios hiperconectados, esto ha establecido nuevas tendencias y estilos de comunicación en nuestra cultura. Padra (como se cita en Lozano, 2010) señala que la saturación de imágenes disponibles facilita crear imágenes digitales en montajes, combinación y transformación.. Así tenemos que la red nos integra en una oportunidad de participar produciendo o reenviando memes, contribuyendo a viralizar un contenido significativo; el surgimiento del “prosumidor” que no es más que consumidor y productor a la vez.

Esta preponderancia de la imagen es una expresión de la postmodernidad que esta desencantada con la realidad y lo representa a través de la ironía. Para Tofler (1980) esto se debe a que una etapa anterior la segunda revolución industrial utilizo todos los medios de comunicación disponibles para reforzar el poder del sistema en forma de iconos.

El niño no recibía ya sus imágenes exclusivamente de la Naturaleza o de las personas, sino también de los periódicos, las revistas, la Radio y, más tarde, de la

Televisión. Por regla general, la Iglesia, el Estado, el hogar y la escuela continuaban hablando al unísono, reforzándose mutuamente. Tofler (1980) afirma: “Esta imaginaria centralmente producida, inyectada por los medios de comunicación en la “mente de la masa”, ayudó a lograr la uniformización de Comportamiento requerida por el sistema industrial de producción” (p.104).

El desencantamiento de lo absoluto libera lo monotemático de los iconos , ahora se tornan divergentes ,puesto que filtramos información y actualizamos constantemente nuestro archivos de imágenes, con la sensación que nada es absoluto, más bien, como temporal o relativo ; así tenemos que las teorías científicas son sustituidas y las ideologías no permanecen . Tofler (1980) refiere que la cultura destellar propone la desmasificación de la comunicación y la repercusión directa en nuestras mentes, ya no es posible un consenso general o “ideas absolutas”; cada vez hay más grupos desmasificados en una diversidad muy rica desde música hasta política.

En conclusión estamos rodeados de destellos de realidad dispersos, es común mirar un noticiero interrumpido por comerciales ,fragmentos de melodías o un vistazo al celular. La red y la comunicación móvil son los medios de entretenimiento e información donde el usuario tiene acceso a juegos, aplicaciones, series de televisión, música, chats, foros, galerías de fotos, tiendas virtuales; además el usuario puede gestar información y conocimientos en internet a través de la publicación de videos, comentarios ,artículos y blogs.

1.1.2. Las Redes Sociales

Las redes sociales surgen en la crisis informática del año 2003, en la que cerraban portales de internet por escasas visitas. Campos (2008) refiere que fueron tres norteamericanos a partir de los mensajes instantáneos y foros de discusión, crean empresas para que los usuarios interactúen, Tribe net, linkedin y friendster fueron las primeras redes sociales; se recuperó la economía digital, y los usuarios aumentaron saturando los servidores,

Las redes sociales virtuales amplía el sistema de relaciones interpersonales a través de servicios virtuales, Castañeda (2010) refiriéndose al concepto de redes sociales señala:

”El termino Red social nos referimos específicamente a aquellas herramientas telemáticas de comunicación que tiene como base la web, se organizan alrededor de perfiles personales o profesionales de los usuarios y tiene como objetivo conectar secuencialmente a los propietarios a través de categorías, grupos y etiquetados personales”. (p.90)

Las herramientas de las redes sociales promueven la expansión de la red, dentro de las más importantes tenemos las herramientas de búsqueda, sugerencia de contactos, importadores de contactos y envío de invitaciones; también existen otros mecanismos como las etiquetas de fotos, comentarios en los grupos, invitaciones .etc.

La interacción social paso del contexto presencial a la red; así tenemos que Instituto Nacional de Estadística e Informática (2017) señala que la mitad de la población peruana utiliza internet para comunicarse, esto impulsa transformaciones en las relaciones sociales interpersonales y las formas de interactuar; Villanueva (como se cita en Suparchin, 2016) señala a las redes sociales como nuevo canal comunicativo, esto

permite no vincularse directamente con efecto desinhibidor desde el anonimato, sin contacto visual. Pertener a una red social modifica el contacto de los adolescentes y jóvenes en aspectos importantes. Genera independencia en las relaciones interpersonales.

- Aleja el control de los padres.
- Acceso a información y contenidos triviales y/o prohibidos.
- Cambios de costumbres.

En la coyuntura de la web 1.0 y posterior 2.0, evoluciona la interacción que pasa de la gestión de información para comunicar a intervenir con el contenido; Castañeda(2010) remarca que a estas alturas los usuarios y creadores de website participan en la creación y gestión de contenidos. En conclusión, pasamos del modelo de información transmitida (1.0) al modelo de datos compartidos (2.0).

Las redes sociales cumplen un rol educativo por excelencia. De Haro (2010) indica que promueve la democracia activa, puesto que conoce la realidad desde el punto de vista social, cultural y político; todo esto teniendo en claro la diferencia entre información y opinión. La educación ante este fenómeno social no es indiferente dado que en la vida cotidiana surgen nuevos estilos y formas que debidamente identificadas serán utilizadas para finalidades educativas. De Haro (2010) señala dentro de las principales:

- Redes de áreas.- Para consultar dudas, realizar trabajos.
- Redes de centros educativos y comunidades internas:- A través de grupos internos de red.
- Grupos de consulta y actividades de cada Área.- Como sitio privado de estudiantes y profesor.
- Grupo como muro de anuncios del área.

- Grupos de alumnos

Dentro Las principales redes sociales que se utilizan en nuestro contexto. El Peruano (2017) señala:

- Facebook: cuenta con 18 millones de usuarios en el Perú, cuenta con la aplicación de mensajería instantánea Facebook Messenger con 1,200 millones de usuarios y 65 millones de negocios tienen página en Facebook.
- Instagram: cuenta con 700 millones de personas cada mes, posee 3.5 mil millones de “me gusta” cada día. 8 millones de negocios y marcas tienen perfil en Instagram.
- Linkendlin: Tiene 500 millones de usuarios en 200 países

1.1.3. Tecnologías de la Información y Comunicación en la Escuela

Las TIC en el siglo XXI no solo son una ayuda sino que se han convertido en necesario para desarrollarse en un mundo tecnológico, encaminados en situaciones de aprendizaje, pasan a convertirse en una herramienta indispensable para enfrentar nuevos retos en el mundo de hoy. Cejudo (2015) señala al respecto: “En la actualidad no podemos seguir pensando que el espacio formativo es el aula; por el contrario, en la actualidad es la red”, (p.12). De esta forma el uso de la tecnología en las Instituciones Educativas debe ser hoy en día de necesidad primaria para poder formar estudiantes para el futuro.

Por otro lado está la otra polaridad muy frecuente en las escuelas que se presentan como adicciones a video juegos y apps que distraen su aprendizaje y rendimiento. Carbonell (2010) indica: “(...) las TIC requiere aprendizaje y experiencia .Padres y educadores son necesarios para que los adolescentes puedan obtener el máximo beneficio de esta tecnología y limitar sus riesgos” (p. 19). Por esto es necesario tomar en consideración las actividades educativas que permitan el uso saludable de internet.

La escuela de hoy está en un nuevo escenario del Siglo XXI donde el flujo de información es abundante y las habilidades necesarias para digerir, comunicar son inminentes, las nuevas formas y estilos de comunicarse aparecen con un lenguaje propio y por supuesto la concepción postindustrial que privilegiaba la memorización queda relegada. Ahora participamos activamente, en una inteligencia colectiva que produce conocimiento.

1.1.4. Currículo Nacional y competencia transversal N°28

El Ministerio de Educación preocupado por los avances tecnológicos, vio por conveniente insertar en el nuevo currículo una competencia relacionada al desenvolvimiento de los entornos virtuales en los alumnos de Educación Básica Regular.

Esta competencia está enfocada a que los alumnos puedan hacer uso de estos entornos en bien de aprendizaje, es decir darle el uso adecuado para generar nuevos conocimientos a partir de programas y formatos que se puedan obtener ya sea utilizando internet o en formatos pre establecidos.

La competencia en el Currículo Nacional, es la competencia N° 28 que a la letra dice: “Se desenvuelven en los entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética”.

Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información, de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los mismos de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática. (Currículo Nacional, 2016)

Es necesario que los estudiantes puedan manifestar de manera organizada y coherente la utilización de los entornos virtuales, sobre todo cuando desarrollan sus actividades ya que ellas pueden llegar a ser significativas y permanentes si es que son ellos

las que las desarrollan, porque al buscar, seleccionar y evaluar la información permite que puedan tener un aprendizaje significativo.

Además la utilización de estos entornos virtuales permite que puedan ser creativos, haciendo uso de diferentes formatos, construyendo materiales digitales con diversos propósitos que tengan que intervenir en su aprendizaje.

1.1.5. Herramientas Digitales

Las herramientas digitales en las Instituciones Educativas son necesarias e indispensables, porque permiten desarrollar sesiones dinámicas, interesantes al estudiante y sobre todo interactivas, el estudiante va descubriendo nuevas estrategias que ayudan al docente a encaminarlos en el aprendizaje deseado. Prensky (2001) señala:

“Los Nativos Digitales están acostumbrados a recibir información muy rápidamente. Les gusta procesar en paralelo y la multi-tarea. Prefieren los gráficos antes que el texto y no lo contrario. Prefieren el acceso aleatorio (como el hipertexto). Funcionan mejor conectados. Prefieren los juegos al trabajo” (p.7)

Contar con herramientas digitales en una institución educativa permite un avance en el aprendizaje de los estudiantes, ya que es una fuente abierta de información y creatividad porque a través de la difusión de sus trabajos pueden tener un aprendizaje colaborativo y eficaz, además de compartir experiencias.

Podemos encontrar una gran variedad de programas y formatos que pueden ser utilizados para generar aprendizajes, no solo a un estudiante sino a grupos enteros, además pueden mejorar y descubrir cosas nuevas. Hay programas novedosos que se convierten en interesantes si se motiva adecuadamente a los estudiantes y hay entre ellos quienes más destacan y tiene conocimientos más avanzados que hay que saber aprovechar y explotar para beneficio de ellos mismos.

1.1.6. Estrategias Didácticas y Entornos Virtuales del Aprendizaje

El nuevo escenario virtual presenta nuevos retos y estrategias. Salinas (2004) señala que la apropiación de las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo implica nuevas metodologías en los entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje. Estos nuevos sistemas de enseñanza que giran en torno a las tecnologías interactivas redefinen los estilos tradicionales hacia uno más flexible.

El enfoque metodológico alternativo centrado en el alumno supera las deficiencias del enfoque tecnológico del periodo inicial que sugiere que la sofisticación eleva la calidad del proceso, a diferencia del enfoque de contenido que enarbola los materiales como solución. Salinas (2004) sugiere que este enfoque centrado en el alumno surge de líneas pedagógicas (actividades de aprendizaje, material de aprendizaje y evaluación, etc.) Combinadas con la tecnología (herramientas pertinentes al modelo pedagógico) y los aspectos organizativos (espacio, calendario, gestión comunal).

El modelo se materializa con una estrategia didáctica conformada por procesos afectivos, cognitivos y procedimentales para que el estudiante construya su aprendizaje. De Feo (2010) señala con respecto al concepto de estrategia didáctica:

“Las estrategias didácticas se definen como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa”(p.3)

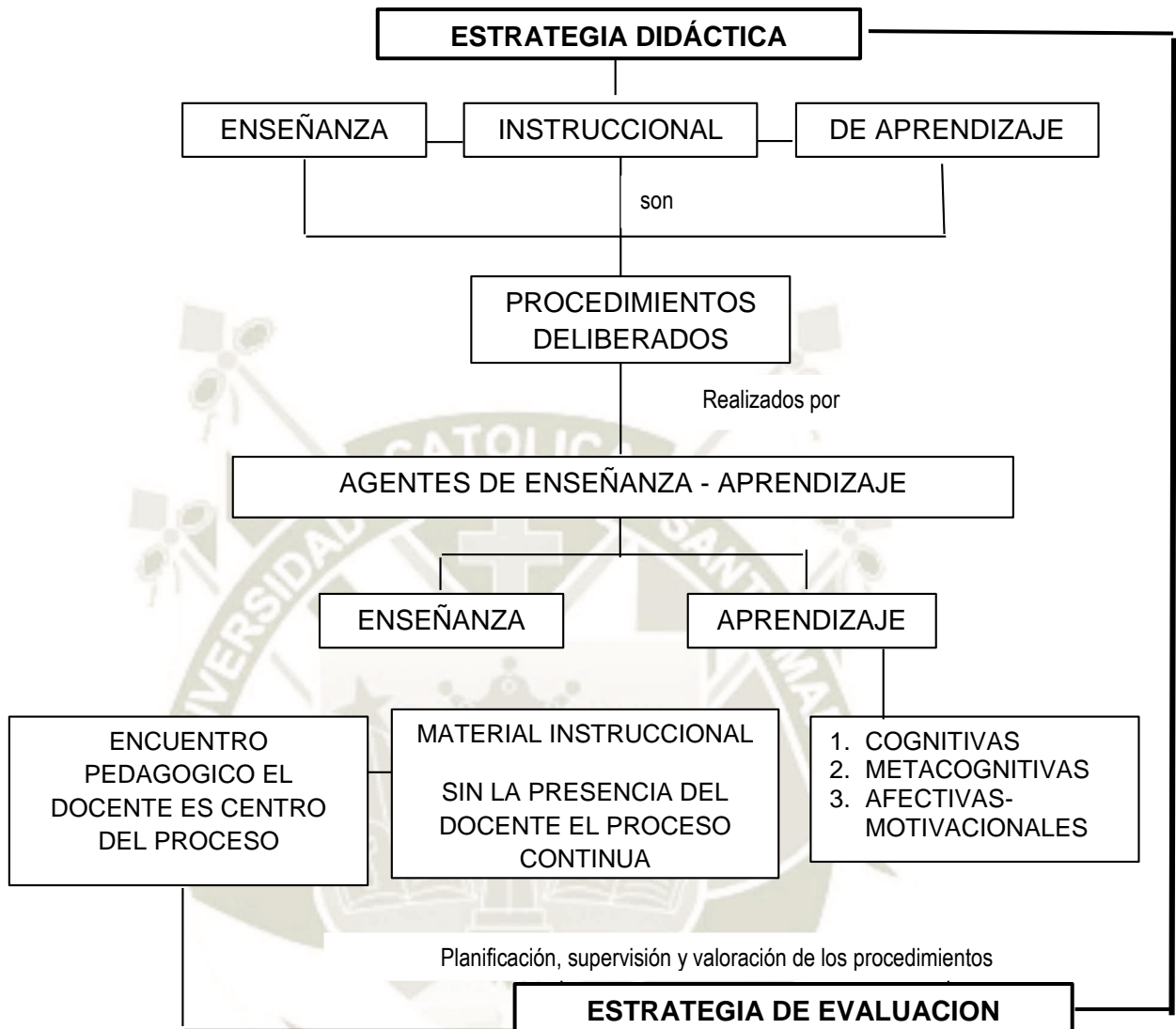


Ilustración N°1: la estrategia didáctica, su clasificación.

Fuente: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/5273/33795_2010_16_13.pdf

La estrategia didáctica para alcanzar objetivos de aprendizaje, utiliza métodos, medios y técnicas, así lo señala Salinas (2009). Podemos señalar que la mediación del ordenador, en concreto las LMS (Learnig Mangent Systems) como “plataformas” están relacionadas con el surgimiento de los entornos virtuales del aprendizaje (Virtual Learning Environments VLE) como lo indica Benito (2000).

En conclusión, los entornos virtuales de aprendizaje promueven la estrategia educativa (de enseñanza) basada en la utilización de la tecnología para el aprendizaje con un tipo de método instructivo con metodología centrada en el alumno.

1.1.7.El Meme como Estrategia Didáctica

El desarrollo acelerado de la tecnología de la información y comunicación (TIC) y la apropiación y familiaridad de los usuarios con el intercambio de películas, música, videos, libros y fotos; así como también el uso de las redes sociales, permite la proliferación de imágenes en selfies, memes y videos editados por los usuarios.

En este sentido Cortazar (2014) señala que los memes son un fenómeno de la cultura digital; que pueden ser textos, imágenes o videos cortos, donde los usuarios editan según los intereses el contenido; estas son reproducidas en las redes sociales. Este proceso exige construir y difundir la información con muestra de habilidades digitales :

Las habilidades digitales, como la búsqueda y selección de información, la edición de contenidos y su difusión en la red; favorece el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo, también crea escenarios productivos para los diferentes estilos de aprendizaje y las inteligencias múltiples. Como señala Almenara & Cejudo (2008).“(…) las TIC digitales pueden servir para potenciar las Inteligencias Múltiples (IM) y la adaptación de la información en función de las características de inteligencia del sujeto” (p.6).

Por otro lado las herramientas digitales para crear un meme son motivadoras. Cacheiro (2014) señala:” El acceso a recursos de la web de audio, imágenes video y texto permite y optimiza la capacidad de expresión por ser más rápida y sencilla, esto se evidencia en la autonomía que incentiva la creatividad por estar continuamente discriminando datos”(p.7). Esto favorece la comunicación de varios con varios simultáneamente en un entorno digital.

De esta forma los memes permiten realizar actividades formativas que expanden nuestras funciones intelectuales y potenciar las inteligencias múltiples. Para empezar el estudiante tendrá que escoger un tema, luego la búsqueda de información correspondiente para filtrar lo que sirve, así escogerá una imagen y le insertará un texto que sea pertinente y retórico.

Existen recursos web que ofrecen a los usuarios crear un meme seleccionando una imagen del stock y agregarle texto para finalmente publicarla; para potencializar mejor las habilidades digitales en la experiencia se propone la edición de estas imágenes o videos con software de edición, considerando que la materia prima sea propia del estudiante con el fin de que sea más significativo.

En conclusión los memes promueven las estrategias didácticas de aprendizaje-enseñanza, logran desarrollar habilidades conocimientos y actitudes como lo indica Arango (2014) , de esta forma se propone esta estrategia pedagógica creativa, puesto que un meme utiliza el sentido del humor, promueve una postura crítica con la realidad y propone algunas soluciones.

1.2. Meme

El biólogo evolucionista Richard Darwkins (2008) propone en su libro *El gen egoísta* el término “meme” como entidad de réplica cultural, tomando como referencia al gen que salta de generación en generación a través de los espermatozoides y óvulos. Así tenemos que los “memes” se replican de cerebro a cerebro en un proceso imitativo en el “caldo de la cultura humana”, lo hace a través de palabras escrita o habladas. Darwkins señala:

(...) “Necesitamos un nombre para el nuevo replicador, un sustantivo que conlleve la idea de una unidad de transmisión cultural, o una unidad de imitación. «*Mímeme*» se deriva de una apropiada raíz griega, pero deseo un monosílabo que suene algo parecido a «gen». Espero que mis amigos classicistas me perdonen si abrevio *mímeme* y lo dejo en meme” (p.348).

El autor explota aún más la metáfora del meme cultural, considerando que algunos genes no se replican con éxito, también algunos memes tienen más éxitos que otros, en una analogía a la selección natural. También debe considerarse que los memes no se replican fielmente, puesto que cada réplica es una versión en sí misma como una “mutación particular” conservando la esencia del original. El meme es observable a través de modas en el vestir, costumbres, arte, ingeniería y tecnología, producto de una evolución cultural de la religión, música y la ciencia.

Los memes como porciones de cultura se encuentran en internet rellenos de significado en diferentes formas que se replican, adaptan, actualizan y si su contenido es significativo se “viralizan“. Básicamente se desarrollan en contextos

culturales y son imágenes con texto, fotos, gif y videos cortos.

La temática es muy variada y van desde comentarios de política, estereotipos, moda, deportes con el privilegio de los estímulos visuales, debido a la prevalencia de computadoras, celulares y videojuegos; todo esto producto de la cultura televisiva con información mediática, aquí lo negativo sería la superficialidad, falso y exagerado de los contenidos.

1.2.1. Clases de meme

1.2.1.1. Rage comic o memes viñeta

Existe la página *ragegenerator.com* dispone un software que permite editar comic en viñetas, presenta un catálogo de imágenes en plantillas, incluye además herramientas básicas de edición como importar imágenes o incluir texto para finalmente publicar el producto.

González(2013) indica que los rage comic (comic furioso) viene del estilo protagonizado por el meme rageguy, el expresa ira ante situaciones adversas e incómodas de la vida diaria; presentan arquetipos de personajes habituales, con estructura de viñetas tipo comics ; también Spencer (2010) señala al protagonista como un antihéroe que no gira en torno a acontecimientos épicos, más si de situaciones triviales y focoso.



Ilustración N°2 Versiones del Meme rage-guy

Fuente: www.ragegenerator.com

Los rage-guys son personajes de los rage-comics, elaborados de dibujos simples asociado a un sentimiento, con expresión facial y corporal evidente al estado emocional del personaje. Existen decenas de rage-guys editados con nuevos elementos, a continuación se aprecia los más utilizados

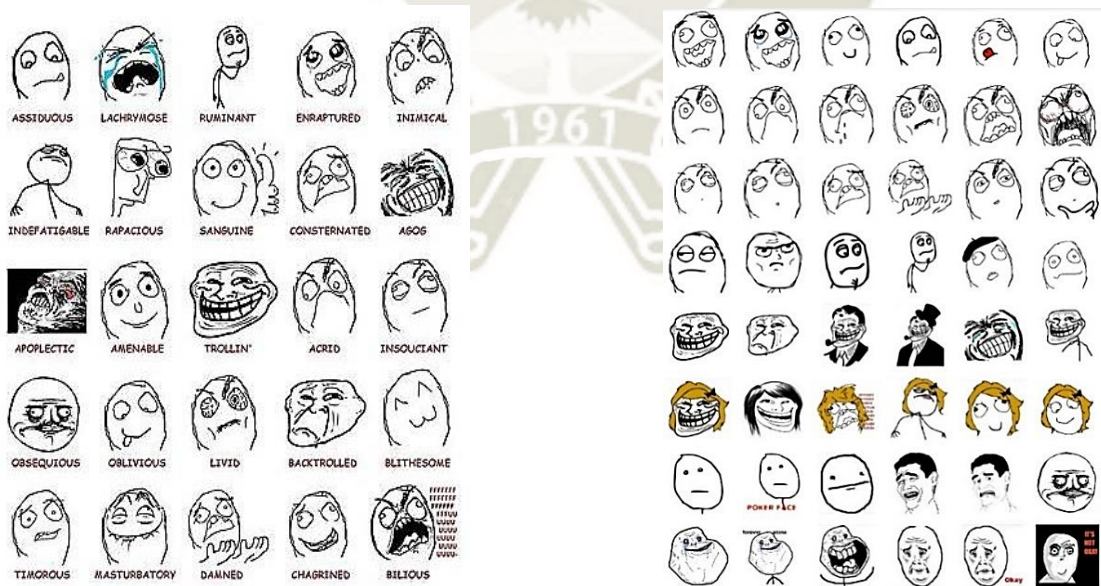


Ilustración N°3: Rage Guy con expresiones faciales

Fuente: www.ragegenerator.com

Los rage-guys están clasificados por emociones y también existen los elaborados de imágenes reales y programas de tv, famosos, películas, esto restringe las posibilidades de temáticas.

1.2.1.1.1. Narrativa de los Rage-Comics

Habitualmente tiene dos partes: el cuerpo y la conclusión; a nivel básico, una premisa y un remate, donde habitualmente está el rage-guy de cierre (Milner, 2012, citado por González, 2013). En la premisa o cuerpo se desenvuelve la historia y la conclusión o desenlace en la última viñeta, que en ocasiones está reforzada con un texto. La mayoría de rage-comics tiene temática de crítica social, sátira, situaciones de la vida cotidiana



Ilustración N°4: Rage comic con temática de la vida cotidiana

Fuente: www.veomemes.com

En la ilustración se observa la interfaz del editor *ragegenerator* con las herramientas de edición principales.

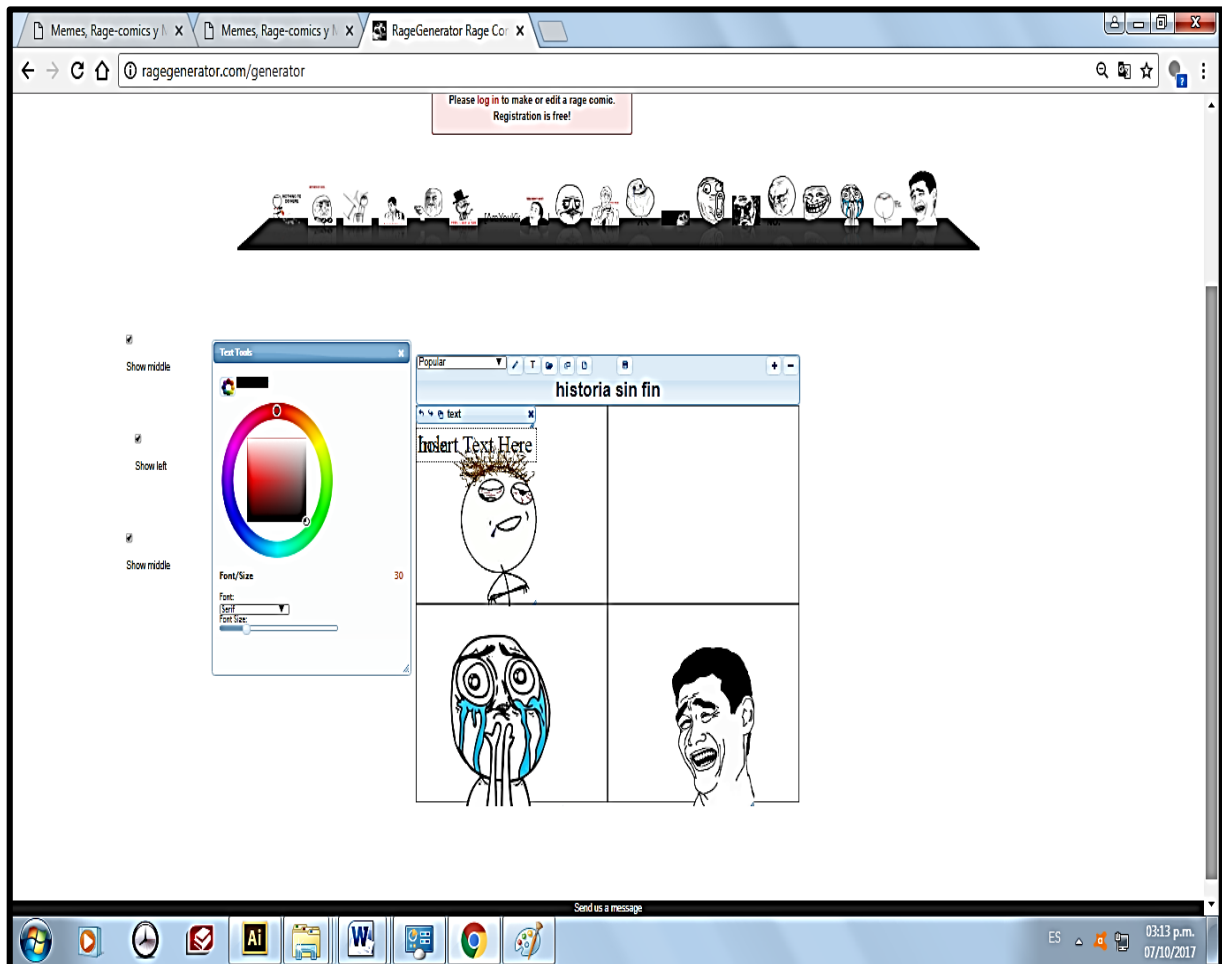


Ilustración N°5: Captura de pantalla de la interfaz de ragememegenerator

Fuente: <http://www.ragememegenerator.com>

Los editores web facilita con conocimientos mínimos de diseño gráfico , permite elaborar un meme-comic, reduciendo en algunos casos la creatividad por la delimitación del editor en cuanto al texto de estilo y tamaño y las imágenes prediseñadas; la aceptación del producto obedece a ciertas convenciones sociales .

En el ejemplo de rage-comic con siete viñetas; el cuerpo desarrolla la historia empleando imágenes prediseñadas con emociones, diálogos y el remate es un meme rage-guy reforzado con el texto *Fffffffuuuuuuu*.



Ilustración N°6: Rage comic de siete viñetas

Fuente: <http://www.ragememegenerator.com>

1.2.1.2. Meme de Imagen Texto

Existen páginas web como *memegenerator.com* que presenta herramientas para editar y publicar memes, tiene un banco de imágenes preestablecidas y tipografía

predeterminada. También está disponible como aplicaciones o apps para celular, con el plus de importar fotografías y compartir el meme en las redes sociales desde cualquier lugar

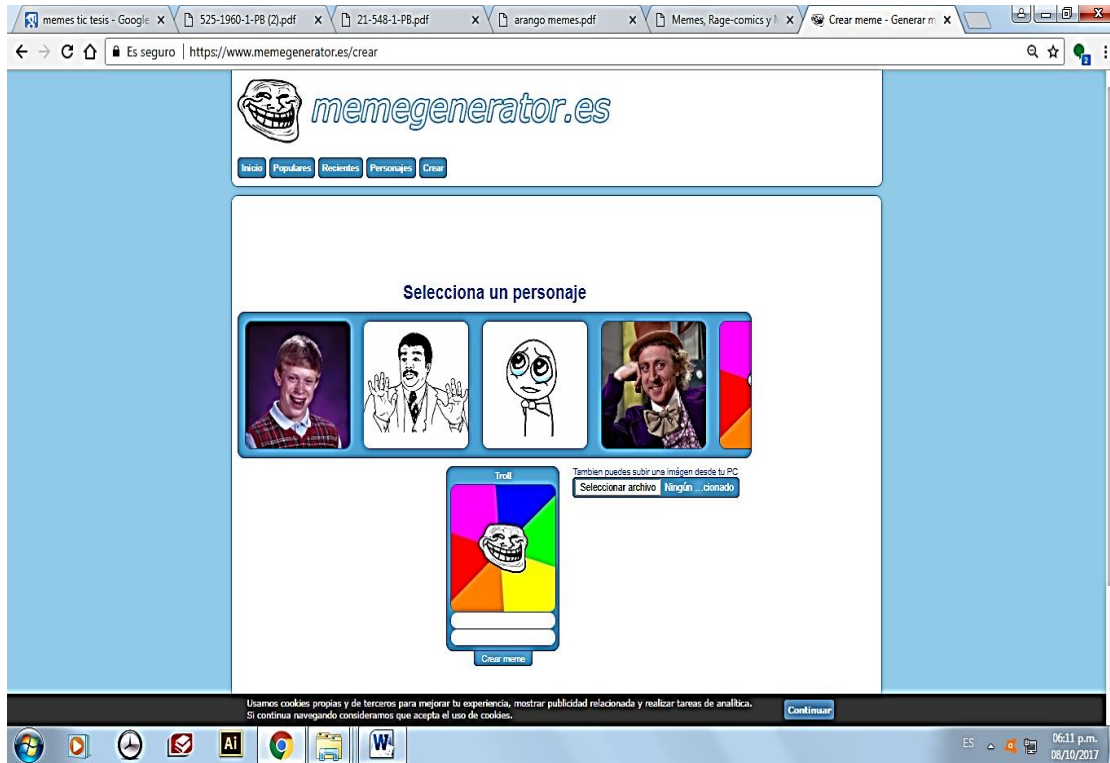


Ilustración N°7: Captura de pantalla de la interface del software memegenerator

Fuente: <http://www.memegenerator.com>

También está disponible como aplicaciones o apps para celular, con el plus de importar fotografías y compartir el meme en las redes sociales desde cualquier lugar.



Ilustración N°8: Captura de pantalla de la interfaz de la aplicación.

Fuente: app de celular Meme Generator Free

Campillay (2017) indica que la estructura textual del meme como es el enunciado, objeto icónico y resolución; esta estructura se puede aplicar de manera general y puede ser aprovechado para intervenir en las normas de escritura y el manejo de figuras retóricas.

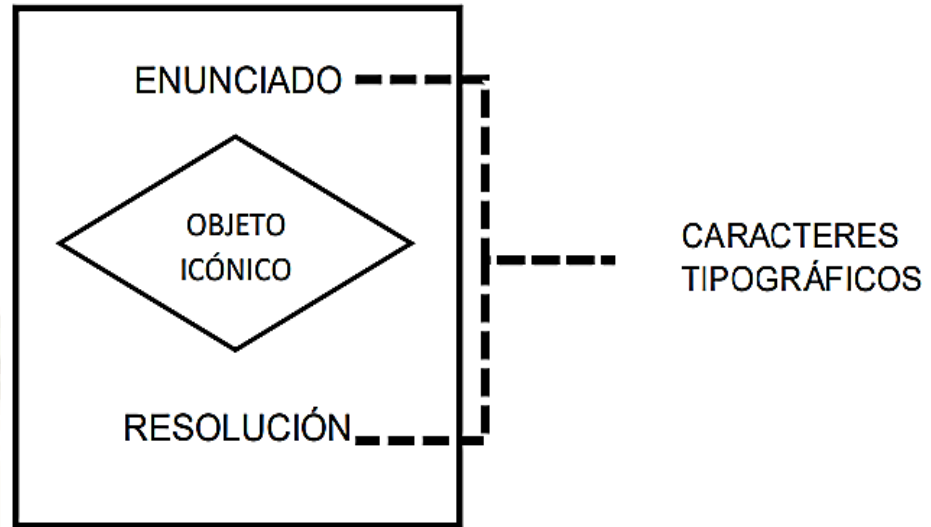


Ilustración N°9: Ejemplo de meme.

Fuente: <http://www.memegenerator.com>

1.2.1.2.1. Figuras Retóricas en los Memes

Los memes promueven la utilización de recursos narrativos, apoyadas en figuras retóricas como la metáfora, eufemismo, sarcasmo, la analogía y exageración con el fin de manejar un lenguaje persuasivo y eficiente como lo señala .Granada & Trujillo (2015) señala al respecto que las figuras retóricas son estrategias para la exposición de mensajes, dentro de las más usadas son:

- Sarcasmo: Crítica con apariencia diferente, utiliza la ironía y da entender lo contrario a lo que se afirma para manifestar desacuerdo.
- Exageración: ampliación exagerada de la realidad para lograr mayor expresividad.
- Analogía: establece una relación de concepto por semejanza.
- Eufemismo: Maquilla lo desagradable o vulgar y lo sustituye por uno más presentable



Ilustración N°10: Meme-analogía

Fuente: <http://www.memeando.com>

EUFEMISMO FILOSÓFICO- HUMOR AL REVES

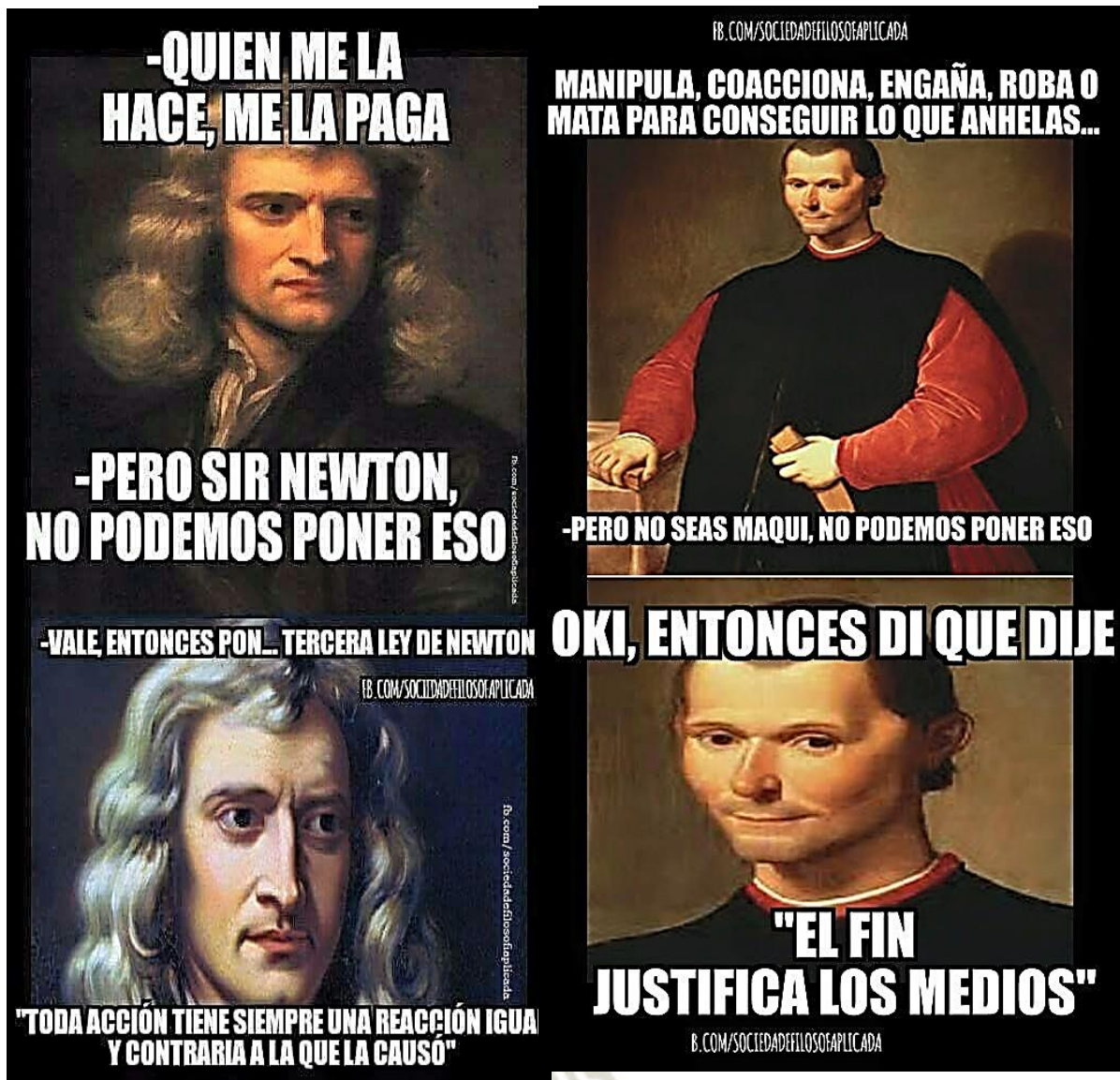


Ilustración N°11: Meme-Eufemismo

Fuente: <https://www.facebook.com/Sociedadefilosofiaplicada/photos/>

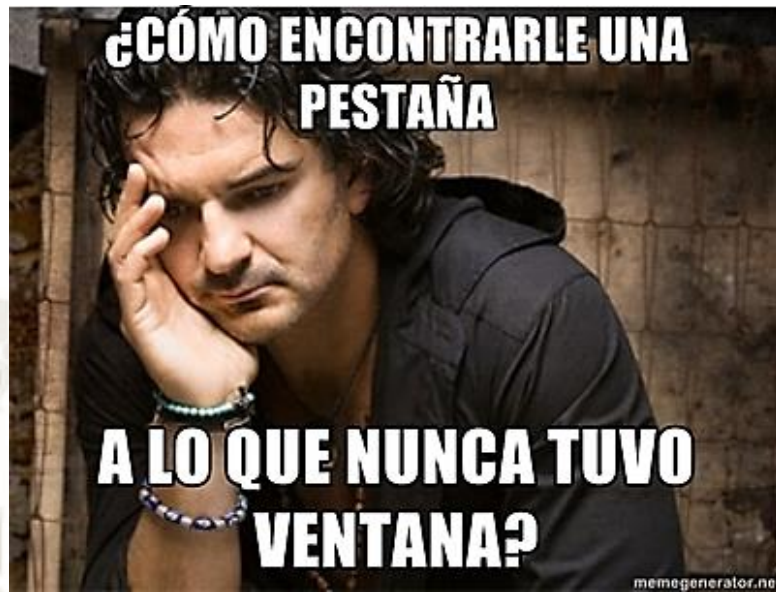


Ilustración N°12: Meme-Sarcasmo

Fuente: <https://www.memegenerator.com>



Ilustración N°13: Meme-Sarcasmo

Fuente: <http://desmotivaciones.es/6394059/Sarcasmo-estudiantil>



Ilustración N°14: Meme-Exageración

Fuente: <http://www.memeando.com/2014/03/en-mi-tumba-pondre-wifi-gratis/>

1.2.1.3. Meme Videos

Los meme videos se encuentran en *Facebook* y *YouTube*, estos suelen ser editados en montajes de partes audiovisuales y extensiones de aplicaciones, para agregar montajes como sombreros, cigarrillos; también se le agrega sonido de temas actuales para potenciar el mensaje.

En este aspecto Campillay (2017) señala: “los segmentos cinematográficos también son utilizados y reciclados para crear memes”(p.4), en consecuencia los memes virales se editan mediante la parodia y la cotidianeidad; así tenemos el popular *Hitler se entera(2006)*, se puede apreciar porciones de la película en alemán y subtitulada con el nuevo mensaje.



Ilustración N°15: Video meme “Hitler”

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=dTW_oEIduV8

Existen los software especializado como Sony Vegas, Adobe Premiere y también el simple Windows Movie Maker; todos ellos funcionan con la misma lógica, con la diferencia de tener más posibilidades técnicas.

1.2.1.3.1. Movie Maker

Aplicación de escritorio de Windows para editar videos en un montaje final añadiendo efectos y transiciones; permite importar fotos, videos y música.

Ventajas

- Útil para editar videos sencillos, de interfaz muy versátil idóneo para estudiantes.
- Permite recortar tramos de videos extensos para hacerlos más manejables.

Desventajas

- Los archivos grandes no lo procesa con facilidad.
- El formato WMV, solo lo reproduce Windows Media Player..

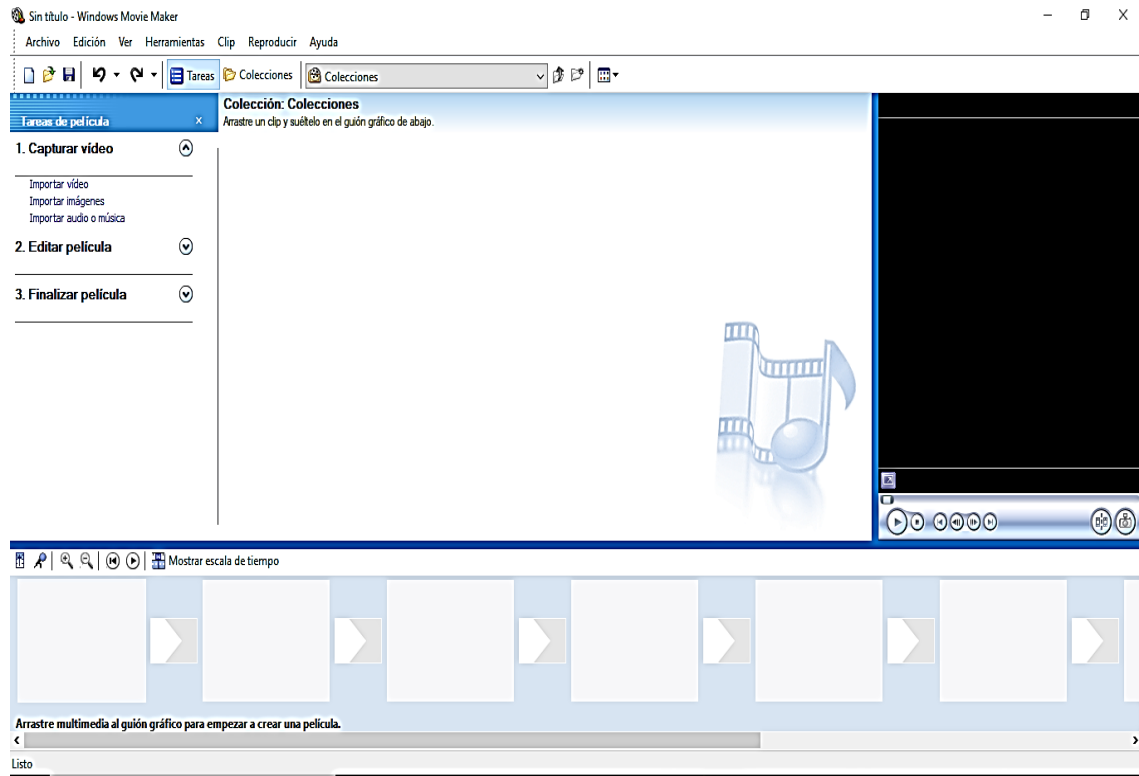


Ilustración N°16: Interfaz del software MovieMaker

Fuente: Elaboración propia

1.2.1.4. Meme GIF

Es un formato de intercambio de gráficos, que se realiza en secuencia de fotogramas tomadas de films, comerciales, fotos o videos personales; existen apps de celular como *Gifmaker*, también disponible *online*. En las redes sociales *Instagram* permite los gifts disponibles en tomas instantáneas.



Ilustración N°17: Meme Gif en Facebook

Fuente: <https://www.facebook.com/PlanPeru/>



Ilustración N°18: Interfaz del software Picasion para editar Gif

Fuente: <https://www.picasion.com>

1.3. Habilidades Digitales

Las habilidades digitales, puestas en actividad cuando el usuario busca, filtra y selecciona información para publicar en la red; empieza cuando escogemos un tema de interés, al que agregamos una presentación digerible ,el tema puede ser de crítica social o pretenda solucionar un problema de la actualidad. La UNIÓN EUROPEA considera el tratamiento de la información y competencia digital como una de las ocho competencias básicas. Palomo (2007) señala al respecto:

“Tratamiento de la información y competencia digital consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse” (p.4).

Una población que hace uso de medios y entornos digitales para poder comunicar ideas e información, así como que pueda interactuar con las demás personas, está visto que posee habilidades digitales, porque sabe demostrar que utiliza herramientas digitales para resolver y solucionar distintos tipos de problemas presentados.

Por otro lado la Coordinación de Tecnologías de la Universidad Nacional autónoma de Mexico (2014), desarrolló una *matriz de habilidades digitales* en el uso de las tecnologías, tomando en cuenta los estándares nacionales e internacionales ,señala: “Entendemos por habilidades digitales el conjunto de saberes (saber hacer y saber sobre el hacer) relacionados con el uso de herramientas de comunicación, acceso, procesamiento

y producción de la información”(p.1)

La creatividad y la innovación en el uso de las TIC muestran claramente el manejo de estas habilidades digitales. Un niño con habilidades digitales busca, analiza y evalúa información y aprovecha las herramientas de internet para publicar y producir sus propios contenidos, para así contribuir al desarrollo de la comunidad.

Finalmente una experiencia realizada con memes como estrategias didácticas desarrollada por Arango (2015) indica que la creación de contenidos necesita el uso y manejo de trabajo digital; el autor sugiere que crear y reproducir memes desarrolla habilidades, conocimientos y actitudes. Arango(2015) señala:

- Habilidades digitales en buscar, seleccionar, editar y publicar en la web.
- Habilidades cognitivas, con la observación, el análisis y síntesis de información y discriminar lo medular.
- Además de utilizar conocimientos de ortografía y temas contextualizados, incluyendo las actitudes de curiosidad y creatividad.

1.3.1. Búsqueda y Selección de Información en la Web

El incremento de información por la actividad de autores, debido a la accesibilidad para crear y publicar, da como resultado abundante información, que a su vez es difícil digerir; además, no todas las fuentes son confiables y veraces.

Belloch (2012) señala: “La información en internet es instantánea, dinámica ,cambiante ,a veces ,gratuita y puede ser engañosa”(p.4). Por esto integrar la web como fuente de información en la educación requiere criterios relevantes (ídem, 6) como contar con estrategias de búsqueda y selección de información, conocer los nuevos

códigos comunicativos, difundir los valores en los nuevos medios, formar ciudadanos críticos, autónomos y responsables. La información presenta nuevos formatos como señala Hernandez (2011):

“A este incremento de la información se une su diversificación. La información digital no es sólo textual e icónica, sino que se ha visto ampliada con la posibilidad para combinar imágenes, gráficos, sonidos, textos hipermedia, elementos multimedia, etc. que pueden ser presentados en formatos muy diversos” (p.5).

Esto conlleva al aumento de oportunidades de información, sin embargo, tener acceso no garantiza aprovecharla completamente; así buscar información en la web se presenta como un trabajo complejo.







Codina (2009) señala “(.) la coyuntura de la Web 2.0 se presenta nuevos actores como YouTube, Wikipedia, Facebook, prácticamente son la médula de la web, puesto que cada vez más usuarios obtienen información en Wikipedia que en Google”(p.11) .Esto supone la base de datos académicas formado por dos grandes subsectores, el de los profesionales y comunidad universitaria y académica que manejan información confiable, gracias a la gestión de información que han incorporado en la web.

1.3.2. Edición de Contenidos

Para realizar memes es necesario mencionar a los Editores gráficos. Marques, (1996) indica que utilizan de forma instrumental para hacer dibujos, anuncios, etc.; además constituyen un recurso para desarrollar el área de Arte, son:

- GMIP.- Edita imágenes digitales en dibujos y fotografías; es libre y gratuito.
- Microsoft Paint.- Editor de gráficos simples y realiza algunos retoques fotográficos

- Photoshop : Editor profesional de imagen y fotografías.
- Corel Draw: Editor de gráficos vectoriales, utilizado para hacer poster, carteles, etc.
- Illustrator: Editor para la creación artística de dibujo y pintura para ilustración, trabaja con vectores y mapa de bits.





EDITORES DE IMÁGENES		
Programa	Empresa y Negocio	Descripción
 Paeth	Desarrollado por Microsoft Incluido en Windows 7	Permite crear gráficos simples y realizar algunos retoques fotográficos
 Photoshop	Desarrollado por Adobe System Inc Software no libre	Permite el tratamiento y manipulación de imágenes en mapa de bits con unas prestaciones profesionales Está orientado principalmente al retoque fotográfico
 GIMP	Desarrollado por el equipo GIMP	GIMP es el acrónimo de GNU Image Manipulation Program, programa de manipulación de imágenes GNU Permite el tratamiento y manipulación de imágenes en mapa de bits con unas presentaciones casi profesionales. Es la alternativa libre del programa Photoshop
 Open Office Draw	Desarrollado por Sun Microsystems en asociación con OpenOffice.org Incluido en la Suit de ofimática de Software libre open office org	Es un editor de gráficos vectoriales Permite realizar diagramas, logotipos dibujos técnicos artísticos, dibujos en 3D etc.
 Inka Kape	Desarrollado en 2003 por el equipo de Inka escape Software libre	Permite crear imágenes vectoriales con formato 5VG
 Adobe Illustrator	Desarrollado por Adobe Systems Software no libre	Permite crear y trabajar con dibujos basados en gráficos vectoriales Destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración

SISTEMA MULTIMEDIA

Ilustración N°19: Editores de imágenes

Fuente: <https://image.slidesharecdn.com/sistemamultimediaprueba-160916154646/95/sistemas-multimedia-47-638.jpg?cb=1474041026>

También se resaltan los editores de audio y video, que permiten grabar y editar con efectos, incluir música, narración, etc.

EDITORES DE VIDEO		
Programa	Empresa y Negocio	Descripción
Windows liew Movi Maker 	Desarrollado por Microsoft Licencia de Freeware	Es parte del Windows essentials Es un editor de video muy básico con una interfaz sencilla para ayudar a usuarios a crear videos con calidad
VirtualDub 	Desarrollado por Avery Lee Software, Licencia GPL	Solo está disponible en sistemas operativos Windows Es un programa muy completo para edición y captura de video Es muy utilizado para convertir casi cualquier formato a audio
Pinacle Studio 	Desarrollado por Pinnacle Sistema Software no libre	Es muy sencillo de utilizar y ofrece un gran resultado con gran calidad Es uno de los programas más usados a nivel semi profesional
Adobe Premiere Pro 	Desarrollado por Adobe Sistema inc Software no libre	Es uno de los mejores programas para el tratamiento de video digital Utilizado a nivel profesional

SISTEMA M ULTIMEDIA

Ilustración N°20: Editores de video.

Fuente: <https://image.slidesharecdn.com/sistemamultimediaprueba-160916154646/95/sistemas-multimedia-51-638.jpg?cb=1474041026>

1.3.3. Publicación en las Redes Sociales

El meme necesita una vitrina y estas se presentan a continuación:

- **FACEBOOK:** Red social que permite compartir videos, memes viñeta, memes gráfico y gifs; además, de permitir comentar, crear eventos y acceder a un grupo cerrado seleccionado.
- **WHATSAPP:** Es una aplicación de mensajería para teléfonos móviles que permite compartir fotos, videos y audios.
- **INSTAGRAM:** Red social para publicar fotos y videos , además permite editarlo con marcos, filtros, colores
- **YOUTUBE:** Permite publicar y compartir vídeos; también comentar.
- **TWITTER:** Red social que permite enviar microblogging (textos con videos)
- **Blog:** Permite crear un aula para compartir información, en presentaciones de videos, gráficos, además acepta comentarios.
- **MOODLE:** LMS gratuita que permite interactuar a estudiante en entornos privados administrado por un profesor.

Las redes sociales más utilizadas

Existen redes de todo tipo. Las hay artísticas, profesionales, musicales, de universidades. Hay redes para cada tema, en la actualidad con mayor crecimiento son Facebook, My Space y Twitter



Facebook

Es la más popular en la actualidad creada en el 2004. Funciona como una red social para hacer amigos

Myspace

Nació el 2003 es la segunda más visitada en internet permite crear perfiles para músicos los usuarios pueden escuchar y subir música de forma legal

Twitter

Nació el 2006 Permite a los usuarios enviar mini textos denominados "tweets" de no más de 14 caracteres

Instagram

Creada 2010, red social para compartir videos y fotos de corta duración

Youtube

Es un sitio de almacenaje gratuito en la red. Es uno más de los servicios que ofrece Google.

Ilustración N°21.Redes sociales.

1.4. Teorías del Aprendizaje que sustenta el uso de los Memes como estrategia didáctica

Los memes como estrategia didáctica en entornos virtuales del aprendizaje tiene sus fundamentos en las teorías del aprendizaje y su aplicación de medios tecnológicos, podemos señalar las siguientes teorías:

1.4.1. Conductismo

Los ejercicios de tipo mecánico con retroalimentación inmediata, es decir cuando demuestran o exhibe una respuesta apropiada; se evidencia en la utilización de software de edición de contenido para editar memes.

1.4.2. Constructivismo

La construcción de conocimientos individuales sobre la base de conocimientos previos; los estudiantes poseen una concepción de la informática, les permite construir sus conocimientos y habilidades digitales; el docente tutor facilita los tutoriales y el software para activar la participación y promueven la construcción de conocimientos.

1.4.3. Constructivismo Social

Zapata (2012) señala que el estudiante aprende interactuando con el entorno y su realidad, Vygotsky plantea la zona de desarrollo próximo, es decir el factor social repercute en el factor psicológico; pone énfasis en los factores externos como determinantes en el aprendizaje. Esta teoría se encuentra en las actividades del foro en la que el estudiante tiene que publicar sus memes, realizar comentarios también tomar como referencia temáticas de realidad del entorno.

1.4.4. Cognitismo

Acentúan procesos cognitivos complejos como la solución de problemas, el lenguaje, formación de conceptos y el procesamiento de la información. Los Estudiantes reciben, organizan, almacenan y localizan la información. El estudiante participa activamente en el proceso de aprendizaje de creación de memes.

1.4.5. Humanismo

Atiende el trabajo colaborativo y las individualidades, (ritmos y estilos de aprendizaje), se parte de las potencialidades y necesidades de los estudiantes (Carl Rogers, A. Maslow). El aprendizaje significativo se logra mediante la práctica, el estudiante realiza memes con temas actuales promoviendo la creatividad

1.4.6. Conectivismo

Como lo explica Siemens y Downes (2004): “el proceso de construcción de conocimiento se da dentro y fuera del individuo, esto incluyendo la tecnología y las conexiones como actividades de aprendizaje”(p.6); El conectivismo comprende que las decisiones están basadas en principios que se transforman. Se puede evidenciar en la elaboración de memes, cuando el aprendizaje depende de la diversidad de opiniones del foro, también cuando el aprendizaje reside en dispositivos no humanos y la habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos al sintetizar en un meme una opinión y/o crítica.

Tabla N° 01. TABLA DE RELACIONES DE LAS TEORIAS DEL APRENDIZAJE

Propiedad	Conductismo	Cognitivismo	Constructivismo	Conectivismo
¿Cómo se produce el aprendizaje?	Caja negra. Enfoque principal en el comportamiento observable.	Estructurado, computacional.	Social, significado creado por cada estudiante (personal).	Distribuido dentro de una red, social, mejorado tecnológicamente, reconociendo e interpretando Patrones.
Factores que influyen	Naturaleza de recompensa, castigo, estímulo.	Esquema existente, experiencias anteriores.	Compromiso, participación, sociales, con rurales.	Diversidad de la red, la fuerza de los vínculos.
Rol de la memoria	La memoria es el resultado de repetidas Experiencias, donde la recompensa y el castigo son influyentes.	Codificación, almacenamiento recuperaron.	Conocimiento previo remezclado al contexto actual.	Patrones de adaptación, representativos del estado actual que existe en las redes.
¿Cómo ocurre la Transferencia?	Estímulo, respuesta.	Duplicación de las construcciones de conocimiento del "conocedor".	Socialización.	Conectando a (agregando) redes.
Otra forma de conocerlo	Aprendizaje basado en tareas.	Razonamiento, objetivos claros, a resolución de problemas.	Social, vago ("mal definido").	Aprendizaje complejo, diversas fuentes de conocimiento.

Fuente: George Siemens. *Learning and Knowing in Networks: Changing Roles for Educators and Designers.*
<http://it.coe.uga.edu/itforum/Paper105/Siemens.pdf>

Tabla N° 02. TABLA COMPARATIVA DE LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

CONDICIONAMIENTO CLÁSICO	CONDICIONAMIENTO OPERANTE	TEORIA DEL APRENDIZAJE SOCIAL	TEORIA DEL APRENDIZAJE PSICOGENÉTICA	TEORIA DEL APRENDIZAJE COGNITIVA	TEORIA DEL APRENDIZAJE SOCIOCULTURA
Iván P. Pavlov	SKINNER	Albert Bandura	Jean Piaget	David Paul Ausubel	Lev Semenovich-Vigotsky
Estimulo Respuesta	POR CONDICIONAMIENTO OPERANTE. MODELO ASOCIATIVO	Por modelamiento y observación	Constructivismo Piagetiano	Aprendizaje significativo Este enfoque considera que el conocimiento es flexible y evoluciona a la par de sus nuevos hallazgos	Enfoque Constructivista
Contiene un tipo de aprendizaje asociativo	CONSIDERA QUE LA CONDUCTA SE VE INFLUIDA POR EL APRENDIZAJE, POR CASTIGO O POR EXTINCIÓN DE REFUERZOS	Para alcanzar un aprendizaje por observación se requiere atención, retención, producción y motivación con un modelo a seguir	Aunque Piaget no confiere un papel esencial a la enseñanza en el proceso del conocimiento humano su teoría aún tiene una	Se preocupa por los procesos envueltos en la cognición de comprender, transformar, almacenar y el uso de la información, implicando los	Sistematiza 3 posiciones teóricas 1- Los procesos de desarrollo del niño son independientes del aprendizaje 2.-El aprendizaje desarrollo

Fuente: https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSUNCZxjGSBQfh_uC38x7-MV9F5M9czg2aNveD_BvhDsggIvDn5

2. Análisis de Antecedentes Investigativos

Somoza (2017) en el artículo “el meme de internet como herramienta educativa innovadora en diseño”; apoya la teoría de las aplicaciones de memes en la enseñanza de diseño gráfico, este documento presenta aspectos que pueden convertirse en nuevas herramientas en la educación que favorece el desarrollo de habilidades digitales y cognitivas puesto que, genera expectativa el intercambio de información de temas actuales. Concluye la investigación señalando que el meme ha pasado de lo trivial a convertirse en una expresión cultural que replica una idea, implicando el desarrollo de habilidades digitales y cognitivas..

Valverde (2015) en la tesis “Cuenca dentro de las redes sociales. Los memes ¿un reflejo de nuestra cultura?”; analiza los memes inspirados en la ciudad de Cuenca-Ecuador que recrean personajes, prácticas y lugares, comida y léxico. Concluye que los memes, son más que imágenes graciosas e irónicas, es producto cultural significativo puesto que se desarrollan a través de imágenes y textos de la cosmovisión popular, lo cual permite alcanzar una visión del imaginario colectivo de una comunidad.

Balladares (2015) en la tesis “Los memes de internet en las redes sociales y su influencia en el pensamiento crítico de los estudiantes del 4to año de la carrera de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil”; analiza el enfoque y la importancia que tienen los memes y el impacto en la distorsión de la realidad considerando que es el prototipo de comunicación informal, con el problema de presentar fuentes no veraces implicando un reto para los estudiantes de comunicación. Concluye que los memes están cargados de información sin sentido, es decir distorsionado y debería de tomarse de la mejor manera, utilizando la razón en cada palabra que se expresa.

Campillay (2017) en el artículo “El meme como nexo entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lenguaje y comunicación”; propone la idea del meme como puente entre los estudiantes familiarizados en entornos digitales y el sistema educativo, presenta la cultura del meme en internet analizando el término, utilidad y tipos, además presenta tres propuestas teórico-prácticas para el área de Comunicación: como técnica de lecto-escritura, recurso literario y objeto lingüístico. Concluye que el meme debe considerarse como una forma de escribir y leer en estos tiempos; en este sentido el meme es un recurso para aplicarlo en aula.

Gonzales (2013) en el trabajo de fin de máster “Memes, rage-comic y memonautas: comunicación efectiva en internet”; analiza los memes en español y usuarios de memes españoles rescatando información acerca de que ideas tienen de los memes y de qué manera influyen en sus vidas a través de entrevistas y cuestionarios. Concluye que el término meme lo denominan a todo producto publicable, además de que gran parte del día se consume memes por partes de “meme nautas”, muchos de ellos hacen uso ocioso de ellos porque evitan la reflexión de las mismas puesto que se asocian a contextos de ocio y humor.

Arango (2015) en el artículo “Una aproximación al fenómeno de los memes en internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica” realiza un estudio exploratorio de los memes como producto cultural a través de una revisión documental, empieza señalando los orígenes del término y su relación con la cultura digital; subraya en los medios que facilitan la construcción y difusión de memes. Concluye que los memes son entendidos como ideas irradiadas de contenidos de ideas yuxtapuestas y con humor. Asimismo estos memes movilizan habilidades, conocimientos y actitudes en

su elaboración y publicación, lo que hace posible su integración pedagógica.

Barragan & Vargas (2016) en “Análisis crítico de las prácticas letradas vernáculas de un grupo de jóvenes de grado once de un colegio público de Cali: El caso de los memes en Facebook” se realiza una indagación sobre la relación que existe entre las prácticas letradas vernáculas y las académicas que se desarrollan en la publicación de memes. En este documento se analiza el papel de los memes como texto multimodal, en un seguimiento en las transformaciones en las formas de leer y escribir en el mundo digital y redes sociales, y que a través de discursos los usuarios desarrollan nuevas formas de leer en el mundo escolar. Concluye que los jóvenes de once grado ven tensionadas sus prácticas escolares por las actividades institucionales porque poseen un identidad alternativa en los grupos sociales, en la cual poseen una forma de narrar contar y leer por fuera del sistema educativo , esto se puede aprovechar porque se pueden observar diferentes malestares, motivaciones sueños al interior del sistema escolar.

En el Perú según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2016) el 46% de la población mayor de seis años accede a internet. En el sector urbano el 65% es de Lima Metropolitana y el 40 % del resto y en rural solo el 37%(en Arequipa es del 50%). Además los adolescentes y jóvenes son quienes más acceden a internet, siendo el 48% entre 6 y 17 años y el 75% entre 17 y 24 años. Dentro de las actividades que realizan en internet el 5% lo hace para obtener información, el 3% para comunicarse en email y redes sociales y el 2.5% para entretenimiento en videojuegos, música y películas, además el 45% busca información se comunica y entretiene .De esto se deduce que la mitad de la población peruana accede a internet para fines académicos, laborales, sociales de comunicación, entrenamiento y ocio.

CAPITULO II

MARCO METODOLOGICO

2. Planteamiento Operacional

2.1. Técnicas, instrumentos y Materiales de Verificación

2.1.1. Técnicas e Instrumentos

VARIABLE	INDICADORES	UNIDADES DE ESTUDIO	DE TECNICA	INSTRUMENTO
Uso de los memes	Expresión a través de medios virtuales Búsqueda y selección de información	Estudiantes del segundo grado de secundaria.	Observación	Rubricas
Habilidades digitales	Edición de contenidos Difusión en la red			

Cuadro de la Estructura del Instrumento de la Primera Variable

VARIABLES	INDICADORES	SUBINDICADORES	N° DE RUBRICAS
Uso de los memes	Expresión a través de los medios virtuales	Elabora un moodboard para comunicarse	1
		Elabora un organizador visual para comunicarse	1
		Elabora comics para comunicarse	1
		Elabora videos para presentaciones	1
		Elabora memes de imagen/texto para	1
		Elabora gif para comunicarse	1

Cuadro de la Estructura del Instrumento de la Variable Dependiente

VARIABLES	INDICADORES	SUBINDICADORES	N° DE RUBRICAS
Habilidades digitales	Búsqueda y selección de información	Dialogo, análisis y reflexión compartida en clase	1
		Selección y clasificación de material teórico	1
	Edición de contenidos	Utiliza el editor de videos	1
		Utiliza el editor de comic	1
		Utiliza el editor de meme de imagen-texto	1
	Difusión en las redes sociales	Utiliza el editor de comic Publica sus memes en Facebook.	1

Modelo del instrumento

Rubricas para Evaluar las Habilidades Digitales

INDICADOR	SUBINDICADOR	BAJO (1)	MEDIO (2)	ALTO (3)	Tot
Búsqueda y selección de información	Dialogo, análisis y reflexión compartida en foro.	Comparte información poco relevante, fuera de los temas asignados.	Comparte información relevante a través de opiniones.	Comparte información relevante a través de imágenes y aportes de un tema específico con una crítica.	
		Comenta las publicaciones de sus compañeros sin pertinencia.	Comenta las publicaciones del foro con opiniones con argumentos simples.	Comenta como mínimo dos publicaciones del foro de sus compañeros con opinión crítica y buena ortografía.	
		Selecciona un tema no propuesto o poco trascendental en una captura de pantalla.	Selecciona un tema propuesto, presenta una captura de pantalla (publicaciones noticieros).	Selecciona un tema propuesto, presenta los datos organizados en imágenes.	
	Selección y clasificación de material teórico				
	Maneja editor Movie Maker	Utiliza editor de videos de forma inadecuada sin utilizar los recursos del software.	Utiliza software de edición de videos con títulos, transiciones, audio e imágenes.	Utiliza software de edición de videos con títulos, transiciones, audio, imágenes y video.	

	Maneja el editor Picasion	Utiliza el editor de gif de forma inadecuad sin utilizar los recursos del software.	Utiliza el editor gifmaker con 5 imágenes como mínimo.	Utiliza el editor picasion.com con fotogramas de video e imágenes.
Edición de contenidos	Maneja el editor Meme generator	Utiliza el editor de memes de forma inadecuada sin utilizar los recursos del software	Utiliza el editor de memes con las imágenes prediseñadas.	Utiliza el editor de memes con imágenes editadas previamente.
	Maneja el editor Ragegenerator	Utiliza el editor de comic de forma inadecuada sin utilizar los recursos del software.	Utiliza el editor Ragegenerator con imágenes prediseñadas.	Utiliza el editor Ragegenerator con imágenes editadas y jerarquía tipográfica.
Difusión en las redes sociales.	Publica sus memes en Facebook.	Comparte su(s) meme(s) por Facebook.	Comparte y comenta su(s) meme (s) por Facebook.	Comparte comenta y etiqueta a contactos su(s) meme(s) por Facebook.

RUBRICAS PARA EVALUAR EL USO DE LOS MEMES

INDICADOR	SUBINDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO	Total
Expresión a través de los medios virtuales	Elabora un moodboard para comunicarse	La disposición es desordenada sin objetivo.	La disposición pretende un propósito de poco alcance, no jerarquiza las imágenes por tamaño	La disposición obedece al propósito de la composición con jerarquización de tamaños de imágenes.	
	Elabora un organizador visual para comunicarse	No presenta el tema general ni jerarquiza los conceptos.	Presenta el tema principal sin jerarquizar los conceptos.	Presenta el tema principal y jerarquiza los conceptos de lo general al específico.	
	Elabora comics	La narrativa no se integra con las imágenes del comic.	La narrativa se integra parcialmente con las imágenes del comic.	La narrativa se integra con las imágenes del comic.	
		El mensaje no corresponde al tema.	Señala parcialmente claro el mensaje.	Señala claramente el mensaje con pertinencia y es evidente.	
		Utiliza imágenes poco claras, con pixeles cuadrados visibles o distorsionadas.	Utiliza imágenes de baja resolución. (más de 300 pix hasta .500 pixeles)	Utiliza videos con calidad de imagen que posea resolución media. (Más 500 menos700 pixeles).	
	Elabora videos para presentaciones.	Utiliza audio con escasa claridad.	Utiliza audio con formato de perdida (mp3) parcialmente claro	Utiliza audio sin comprimir (wav) o sin perdida (mpeg4,) y sin ruidos perturbadores.	

	La presentación es desordenada e inconexa.	Presenta un orden poco secuencial.	Hay un orden secuencial en la presentación.
	. El texto tiene muchas faltas ortográficas y gramáticas	El texto tiene hasta dos faltas ortográficas y gramáticas.	El texto tiene buena ortografía y gramática
Elabora memes de imagen/texto	La imagen se aparta del tema y es confuso	La imagen complementa parcialmente el texto	La imagen complementa y es coherente con el texto.
	Utiliza una figura retórica.	Utiliza dos figuras retóricas (sarcasmo y doble sentido).	Utiliza tres figuras retóricas (sarcasmo, doble sentido metáfora, anáfora).
	Presenta saturación en el texto.	Emplea cierta economía en el texto	Emplea economía y síntesis en el texto.
Elabora gif	La secuencia de fotogramas no responde al propósito	La secuencia de fotogramas es congruente parcialmente con el propósito	La secuencia de fotogramas es congruente con el propósito

2.1.2. Encuesta Exploratoria

Estimado estudiante contesta las preguntas con confianza

<p>1.- ¿Cuántas horas al día estas conectado a internet?</p> <p>a).- menos de dos horas</p> <p>b).- de dos horas a cuatro</p> <p>c) .- más de cuatro</p> <p>2.- ¿Hay cañón multimedia disponible en tu salón y lo utilizan en clase?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>3.- Editas presentaciones en :</p> <p>a).-Power point</p> <p>b).-Prezi</p> <p>c).- los dos</p> <p>d).-ninguno</p> <p>4.- Utilizas hipervínculos en tus presentaciones?</p> <p>a).-Si</p> <p>b).-No</p> <p>5.- en las redes sociales:</p> <p>a).- Publico mis propias ediciones</p> <p>b).-reenvió publicaciones</p> <p>6.-¿ Que software de edición de imagen utilizas?</p> <p>A)CorelDraw</p> <p>b)ilustrador</p> <p>c) ninguno</p>	<p>7.- ¿Publicas videos editados en youtube?</p> <p>a.-Si</p> <p>b).-No</p> <p>8.- ¿Utilizas software de edición de videos?</p> <p>a).-Si</p> <p>b),.-No</p> <p>9.- Con tus contactos de las redes sociales intercambian :</p> <p>a) Chat</p> <p>b) Información académica.</p> <p>c) Publicaciones esporádicas</p> <p>10.- Eres usuario de los video juegos en :</p> <p>a) aplicaciones de celular</p> <p>b) de cabina</p> <p>c)todos las anteriores</p> <p>d) ninguna de las anteriores</p> <p>11.- La fuente de consulta para tus tareas escolares es:</p> <p>a) internet</p> <p>b) biblioteca</p> <p>c) ambos</p> <p>d) ninguno</p>
---	--

2.2. Campo de Verificación

2.2.1. Ubicación Espacial

La investigación se desarrolló en las instalaciones de la I.E Almirante Miguel Grau, Majes-Pedregal ubicado en la Av Arequipa s/n.

2.2.2. Ubicación Temporal

La presente investigación posee carácter coyuntural, se refiere al momento presente, orientado a la situación actual, por lo que se realizó en el III Bimestre 2017.

2.3. Unidades De Estudio

La investigación se desarrolla en los estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio Almirante Miguel Grau, con una población de 180 estudiantes.

Tabla de composición de estudiantes considerados según sección.

Grado y sección	N° de estudiantes	%
2 "A"	35	19
2 "B"	37	21
2 "C"	36	20
2 "D"	35	19
2 "E"	37	21
TOTAL	180	100

2.4. Estrategia de Recolección de Datos

2.4.1. Organización

- Solicitar formalmente la autorización al director de la I.E. para realizar el trabajo de investigación con el uso de la sala de innovación.
- Verificar las computadoras disponibles y numerarlas, también corroborar el acceso a la red.
- Gestionar el aula virtual en LMS MOODLE, implementado con los cursos que tendrán las actividades ,link , foros y tareas.
- Recoger los datos haciendo uso de los instrumentos en el aula virtual las actividades de tareas y foros.

2.5. Recursos

Potencial Humano

- Asesor de tesis
- Dictaminadores
- Expertos que validaron los instrumentos

Potencial físico: Los materiales que utilizara el investigador.

RECURSOS MATERIALES

Nro	cantidad	Descripción	precio	total
01	1	USB 8G	20.00	20.00
02	2 millar	Papel bond A-4	20.00	40.00
03	6	Lapiceros	0.50	3.00

SERVICIOS

01	500	Fotocopias	0.10	5.00
02	120 horas	Internet	1.00	120.00
03	1500	Impresiones	0.20	300.00
04	9	Empastado	45.00	
05	40 horas	Movilidad	10.00	400.00
06	6horas	Validación del instrumento	10.00	60.00
07	10 unidades	Refrigerio	10.00	100.00
08	1	Derecho de Grado	1.800.00	1800.00

TOTAL

2,848.00

2.6. Nombre de la Recogida de Datos

En cuanto al nombre de la recogida de datos se utilizara la sigla:

USODELOSMEMES_HABILIDADDIGITAL_2017

2.7. Criterios para el Manejo de Resultados

Los resultados se organizaran mediante el software SPSS versión 20 y Excel 2010. Se utilizara tablas y gráficos adecuados para la sistematización, así como la prueba estadística Chi cuadrada de Pearson, luego de haber recolectado la información, se sistematizara en cuadros estadísticos

2.8. Validación de los Instrumentos

Para validar los instrumentos , en primer lugar se elaboraron los instrumentos y para esto se realizó una prueba piloto a 6 estudiantes que tienen características similares a las unidades de estudio y luego se procedió a la validación con los expertos de la especialidad , participaron nueve docentes que desarrollan actividades vinculadas con el área de Comunicación y EPT, a quienes se les entregara un modelo de los instrumentos para ser valorado. Se les presento una tabla de descomposición de la variable, los instrumentos y un protocolo de validación con diez criterios para comprobar la rúbrica en función de una escala que va desde deficiente (mínima) hasta excelente (máxima) para la variable 1; para la variable 2 una ficha de validación con doce ítem que corresponde a las rubricas, se valoran los siguientes aspectos: claridad en la redacción, coherencia interna, lenguaje adecuado, relevancia y mide lo que se pretende. El rango es de 1 al 5. La determinación de la validez se hizo mediante el coeficiente alfa de Cron Bach (ver anexo).

**USO DE LOS MEMES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO
DE LAS HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL
SECUNDARIO DE LA I E ALMIRANTE MIGUEL GRAU MAJES**

VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- I.1. Apellidos y Nombres del Interesado
- I.2. Cargo o institución donde labora
- I.3. Nombre del investigador
- I.4. Autor del Instrumento

A continuación, se le proporciona una tabla que pueda colocar cada uno de los ítems considerando los siguientes aspectos; claridad, en la redacción, coherencia interna, lenguaje adecuado, relevancia y ende lo que se produce es de

1 = nada adecuado

5 = Muy Adecuado

OBJETIVO	INDICADOR	VARIABLE	SUBINDICADORES	ITEMS	Nº de Rubrica	Valoración	Observaciones
Determinar el nivel de USO DE LOS MEMES en los estudiantes del segundo grado de Nivel secundario Almirante Miguel Grau Pedregal 2017	V.INDEPENDIENTE Uso de LOS MEMES	Expresión a través de los medios virtuales	Elabora un mead board para comunicarse	Moad board con estrategia comunicativa	1		
			Elabora un organizador visual para comunicarse	Organizador visual con jerarquía de contenido	2		
			Elabora Comics	Comics con narrativa en congruencia a la imágenes	3		
				Mensaje claro y pertinente	4		
			Elabora videos para presentaciones	Imágenes claras de media resolución	5		
				Video con audio claro	6		
				Video con presentación ordenada	7		
			Elabora memes de imagen/texto	Correcta ortografía	8		
				Congruencia imagen - texto	9		
				Recursos históricos presentes	10		
				Síntesis de texto	11		
			Elabora gif	Secuencia congruente	12		

RUBRICA PARA EVALUAR EL USO DE LOS MEMES

INDICADOR	SUBINICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO	Rubrica
Expresión a través de los medios virtuales	Elabora un mead board para comunicarse	La disposición es desordenada, sin objetivo	La disposición pretende un propósito de poco alcance no jerarquiza al individuo por tamaño	La disposición obedece al propósito de la composición con jerarquización de tamaños de imágenes	1
	Elabora un organizador visual para comunicarse	No presenta el tema general ni jerarquiza los conceptos	Presenta el tema principal sin jerarquizar los conceptos	Presentar al tema principal y jerarquiza los conceptos de lo general a lo específico	2
	Elabora Comics	La narrativa no se integra con las imágenes del comics	La narrativa se integra parcialmente con las imágenes del comics	La narrativa se integra con las imágenes del comics	3
		El mensaje corresponde al tema	Señala parcialmente claro el mensaje	Señala claramente el mensaje con pertinencia y es evidente	4
	Elabora videos para presentaciones	Utiliza imágenes poco claras como pixeles cuadrados visibles o distorsionados	Utiliza imágenes de baja resoluciones (más de 300 pixeles hasta 500 pixeles)	Utiliza videos con calidad de imágenes que posee resolución media (más de 500 pixeles hasta 700 pixeles)	5
		Utiliza audio con escasa claridad	Utiliza audio con formato de perdida (mp3) parcialmente claro	Utiliza audio sin comprimir (wad) o sin perdida (mpg4) y sin ruidos perturbadores	6
		La presentación es desordenada e inconexa	Presenta un orden un poco secuencial	Hay un orden secuencial en la presentación	7
	Elabora memes de imagen/texto	El texto tiene muchas faltas ortográficas y gramáticas	El texto tiene hasta dos faltas ortográficas o gramaticales	El texto tiene buena ortografía o gramática	8
		La imagen se aparta del tema y es confuso	La imagen complementa parcialmente al texto	La imagen complementa y es coherente con el texto	9
		Utiliza un figura retorica	Utiliza dos figuras retóricas (sarcasmo y doble sentido)	Utiliza tres figuras retóricas (sarcasmo, doble sentido, metáfora y anáfora)	10

	Presenta saturación en el texto	Emplea cierta economía en el texto	Emplea economía y síntesis en el texto	11
Elabora gif	La secuencia de fotograma no responde a propósito	La secuencia de fotogramas es congruente parcialmente con el propósito	La secuencia de fotogramas es congruente con el propósito	12

TABLA DE DESCOMPOSICION DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

OBJETIVO	VARIABLE	INDICADOR	SUBINDICADOR	ITEM	Nº RUBRICA
Determinar el NIVEL DEL USO DE LOS MEMES en los estudiantes de segundo grado del nivel secundario de la I.E Almirante Miguel Grau-Pedregal.2017	V..INDEPENDIENTE Uso de los memes como estrategia didáctica	Expresión a través de los medios virtuales	Elabora un moodboard ¹ para comunicarse	moodboard con estrategia comunicativa	1
			Elabora un organizador visual para comunicarse	Organizador visual con jerarquía de contenido	2
			Elabora comics	Comic con narrativa en congruencia a las imágenes.	3
				Mensaje claro y pertinente.	4
			Elabora videos para presentaciones.	Imágenes claras de media resolución	5
				Video con audio claro	6
				Video con presentación ordenada.	7
			Elabora memes de imagen/texto	Correcta ortografía	8
				Congruencia de imagen-texto	9
				Recursos retóricos presentes	10
				Síntesis del texto	11
			Elabora gif	Secuencia congruente	12

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

En este capítulo se muestra los resultados luego de la investigación, estos confirman los supuestos propuestos previamente, en el que la estrategia didáctica del meme desarrolla las habilidades digitales del estudiante.

Resultados de la Variable Independiente

Título: El Uso de los Memes- Expresión a través de los Medios Virtuales

3.1. Elabora un Moodboard para Comunicarse

Tabla 1

Nivel de Elaboración de un Moodboard

Nivel de elaboración	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presente	20	11.1	20.0
Inicio	88	48.9	68.9
Proceso	49	27.2	96.1
Logro	23	12.8	108.9
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 1

Porcentaje de elaboración de un moodboard



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Elaborar un moodboard para comunicarse se expresa cuando lo organiza en una composición y cuando dispone las imágenes en tamaños y ubicaciones que correspondan a una estrategia comunicativa; vemos que la tabla N°1 y el gráfico N°1 refleja que 23 estudiantes tienen el nivel de logro, representando el 12.8% , asimismo el 27.2% de los mismos están en el nivel de proceso y el 48.9% en inicio; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes no disponen el contenido en espacios estratégicos para contrastar y resaltar el mensaje.



3.2. Elabora un Organizador Visual para Comunicarse

Tabla 2

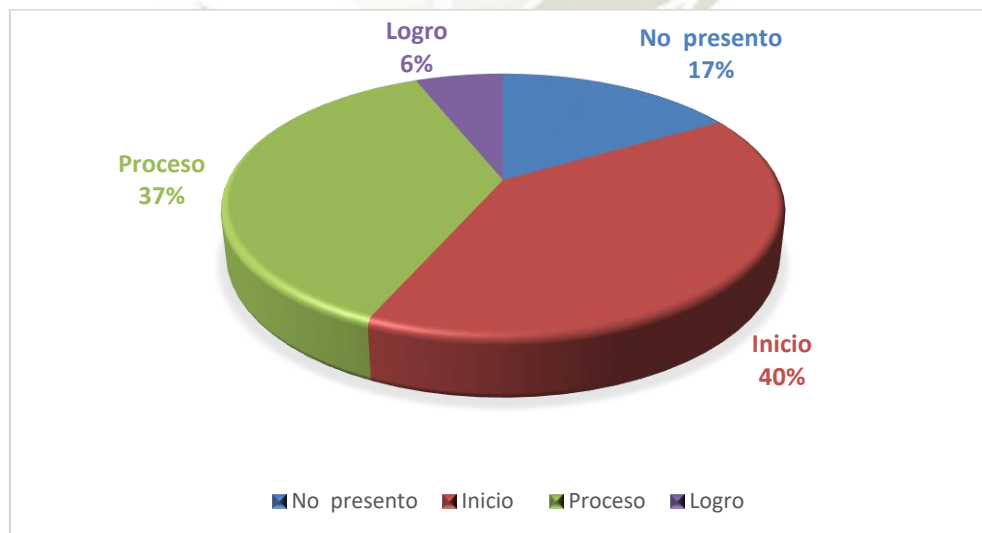
Nivel de elaboración de un organizador visual.

Nivel de elaboración	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presente	30	16.7	16.7
Inicio	72	40.0	56.7
Proceso	67	37.2	93.9
Logro	11	6.1	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

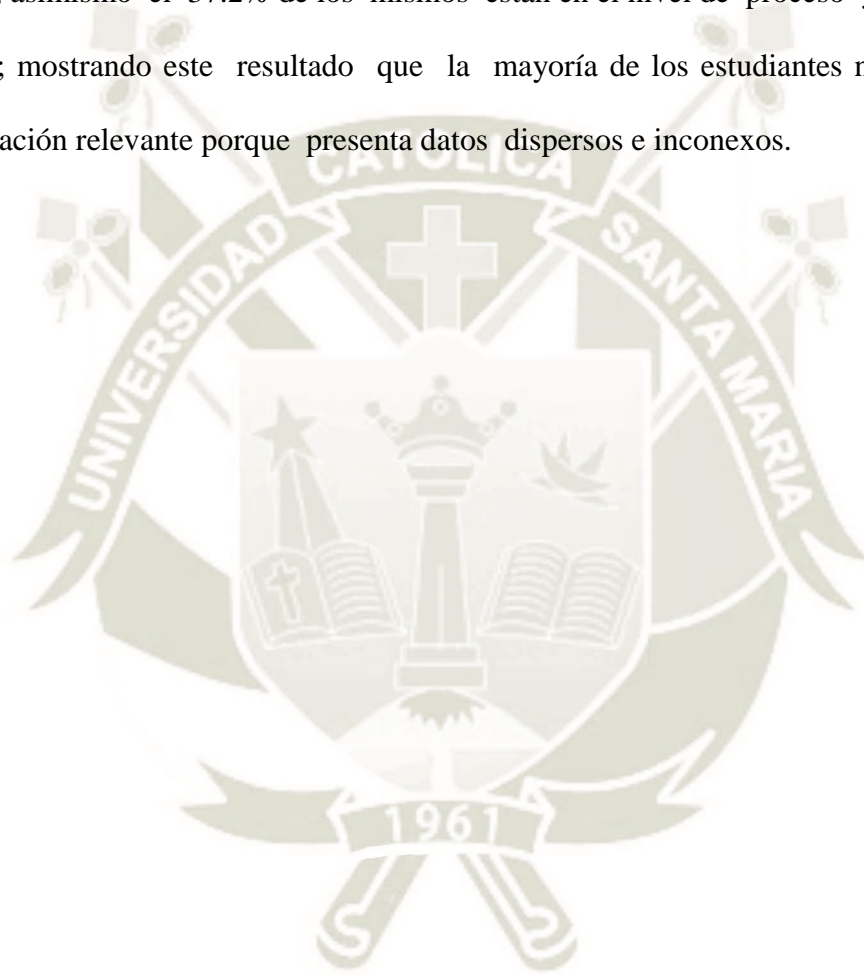
Grafico 2

Nivel de elaboración de un organizador visual.



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Elabora un organizador visual para comunicarse se expresa cuando presenta el tema principal y jerarquiza los conceptos de lo general a lo específico ; vemos que la tabla N°2 y el gráfico N°2 refleja que 11 estudiantes tienen el nivel de logro , representando el 6.1% , asimismo el 37.2% de los mismos están en el nivel de proceso y el 40.0% en inicio ; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes no sintetiza la información relevante porque presenta datos dispersos e inconexos.



3.3. Elabora Comics para Comunicarse

3.3.1. Narrativa e imagen

Tabla 3

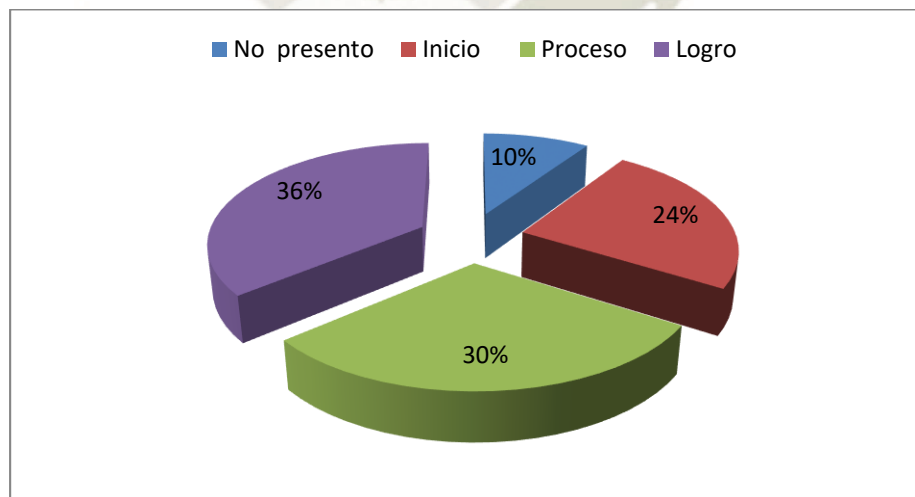
Nivel de narrativa e imagen en el comic

Nivel de narrativa e imagen			
imagen	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	17	8.3	8.3
Inicio	44	25.6	33.9
Proceso	54	30.0	63.9
Logro	65	36.1	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 3

Nivel de narrativa e imagen en el comic



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

La narrativa e imagen en el comic se expresa cuando estas se integran en congruencia del mismo mensaje y vemos que la tabla N°3 y el grafico N°3 refleja que 65 estudiantes tienen el nivel de logro , representando el 36% , asimismo el 30% de los mismos están en el nivel de proceso y el 26 % en inicio ; mostrando este resultado que los comic realizados en software on line son idóneos para integrar la narrativa y las imágenes.



3.3.2. Pertinencia del mensaje

Tabla 4

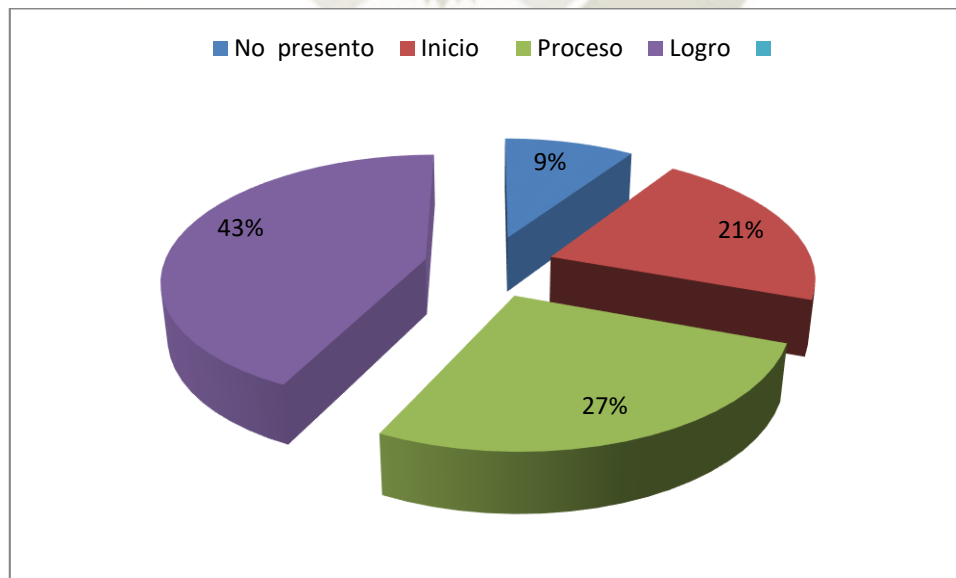
Nivel de pertinencia en el comic.

Nivel de pertinencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	17	9.4	9.4
Inicio	38	21.1	35.0
Proceso	48	26.7	65.0
Logro	77	42.8	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

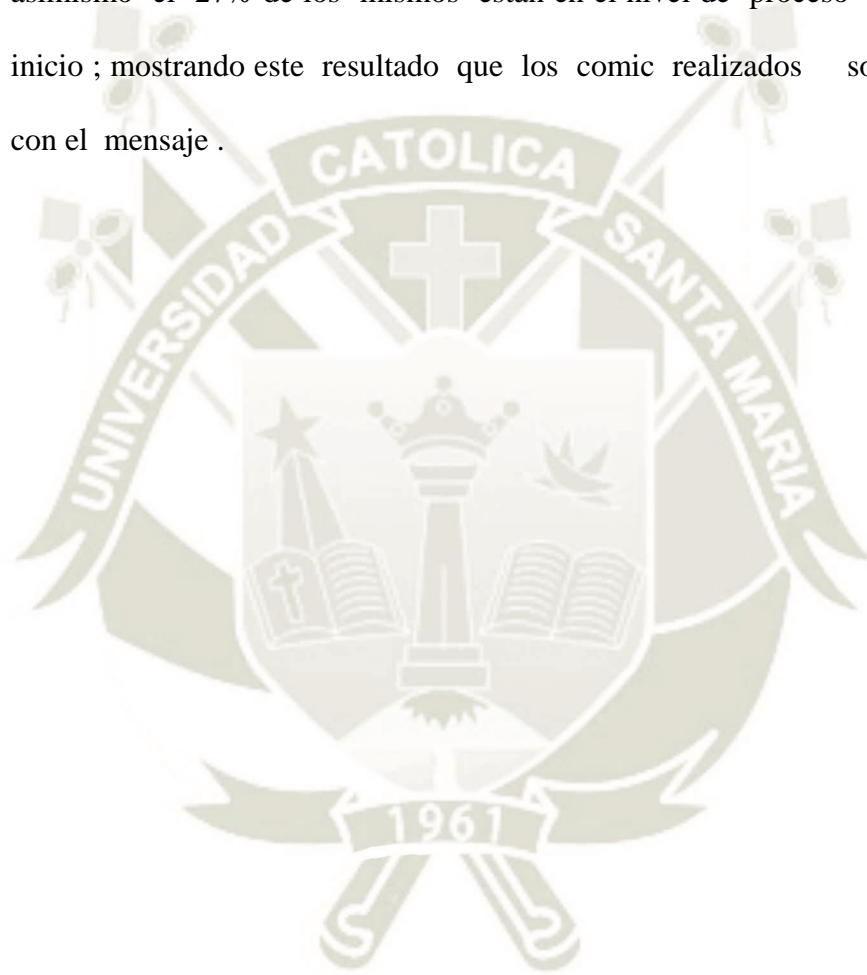
Grafico 4

Nivel de pertinencia en el comic.



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

La pertinencia del mensaje en el comic se expresa cuando el mensaje corresponde al tema y es evidente ; vemos que la tabla N°4 y el grafico N°4 refleja que 77 estudiantes tienen el nivel de logro , representando el 43% , asimismo el 27% de los mismos están en el nivel de proceso y el 21 % en inicio ; mostrando este resultado que los comic realizados son congruentes con el mensaje .



3.4. Elabora videos para presentaciones

3.4.1. Resolución de imagen

Tabla 5

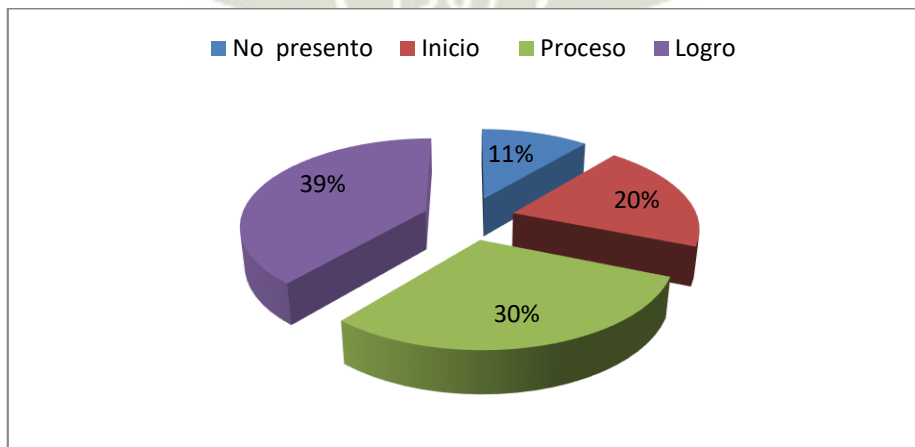
Nivel de resolución de imagen en lo videos

Nivel de resolución de imagen	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	20	11.1	11.1
Inicio	36	20.0	31.1
Proceso	54	30.0	61.1
Logro	70	38.9	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 5

Nivel de resolución de imagen en lo videos



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

La resolución de imagen en los videos se expresa cuando se utilizan las imágenes con resolución media de pixeles; vemos que la tabla N°5 y el grafico N°5 refleja que 70 estudiantes tienen el nivel de logro , representando el 39% , asimismo el 30% de los mismos están en el nivel de proceso y el 20% en inicio ; mostrando este resultado que la mayoría de estudiantes utilizan imágenes de resolución media como insumo para videos.



3.4.2. Calidad de Audio

Tabla 6

Nivel de calidad de audio en el video

Nivel de calidad/audio	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presente	20	11.1	11.1
Inicio	45	25.0	36.1
Proceso	47	26.1	62.2
Logro	68	37.8	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

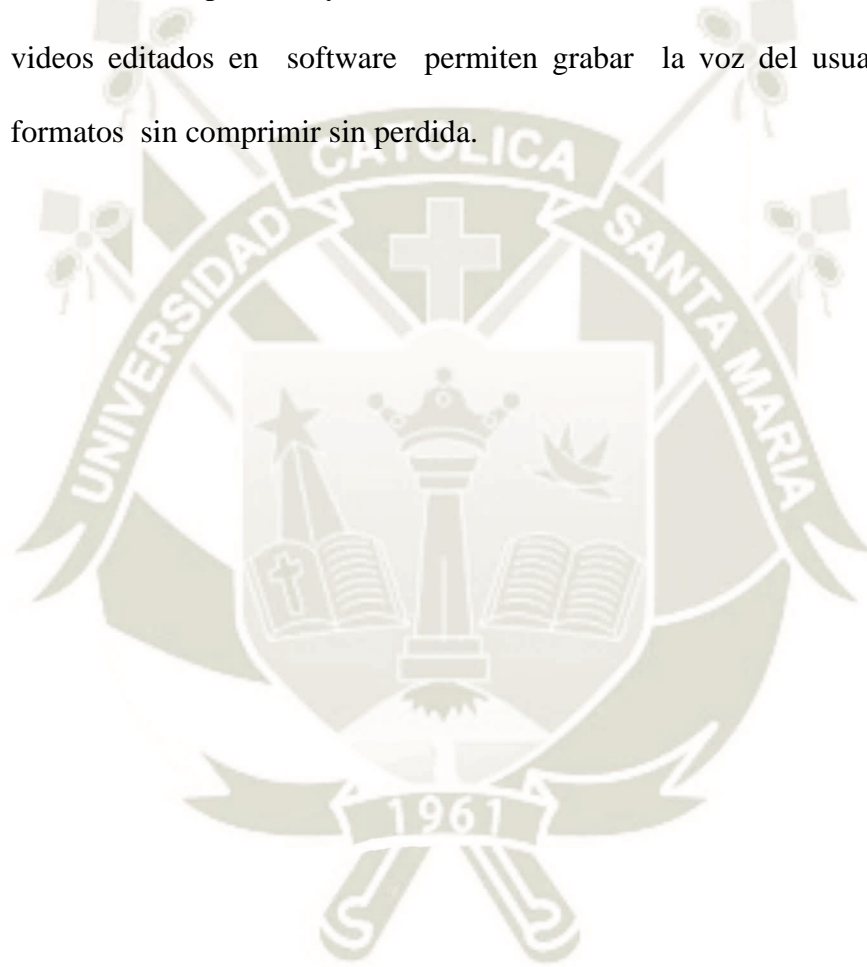
Grafico 6

Nivel de calidad de audio en el video



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

La calidad de sonido en los videos se expresa cuando se utilizan audio sin comprimir (wav) o sin perdida (mpeg4) o el formato con perdida (mp3); vemos que la tabla N°6 y el grafico N°6 refleja que 68 estudiantes tienen el nivel de logro, representando el 38%, asimismo el 26% de los mismos están en el nivel de proceso y el 25% en inicio; mostrando este resultado que los videos editados en software permiten grabar la voz del usuario y utilizar formatos sin comprimir sin perdida.



3.4.3. Orden Secuencial

Tabla 7

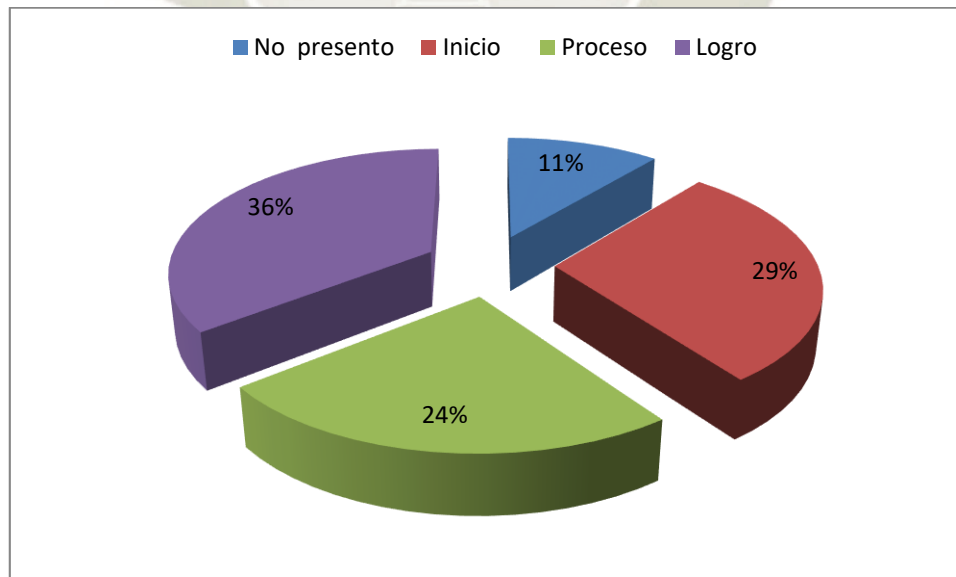
Nivel de orden secuencial en el video

Nivel de orden			
secuencial	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presente	20	11.1	11.1
Inicio	52	28.9	40.0
Proceso	44	24.4	64.4
Logro	64	35.6	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 7

Nivel de orden secuencial en el video



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

El orden secuencial en los videos se expresa cuando presenta un discurso coherente; vemos que la tabla N°7 y el grafico N°7 refleja que 65 estudiantes tienen el nivel de logro, representando el 36% , asimismo el 24% de los mismos están en el nivel de proceso y el 29% en inicio; mostrando este resultado que la mayoría de estudiantes elabora videos coherentes con el mensaje.



3.5. Elabora Memes de Imagen y Texto

3.5.1. Ortografía y gramática

Tabla 8

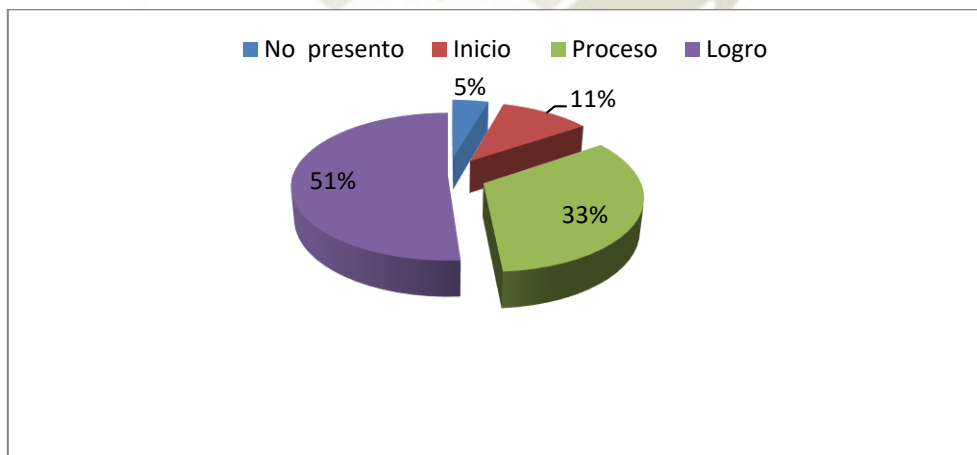
Nivel de ortografía y gramática

Nivel de ortografía y gramática.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	8	4.4	4.4
Inicio	20	11.1	15.6
Proceso	60	33.3	48.9
Logro	92	51.1	100.0
Total	180	100	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 8

Nivel de ortografía y gramática



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

La ortografía y gramática en los memes se expresa cuando presenta una correcta estructura y forma en la que se enlazan las palabras; vemos que la tabla N°8 y el grafico N°8 refleja que 92 estudiantes tienen el nivel de logro, representando el 51% , asimismo el 33% de los mismos están en el nivel de proceso y el 11% en inicio; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes utiliza una correcta ortografía y gramática.



3.5.2. Claridad y coherencia de la imagen

Tabla 9

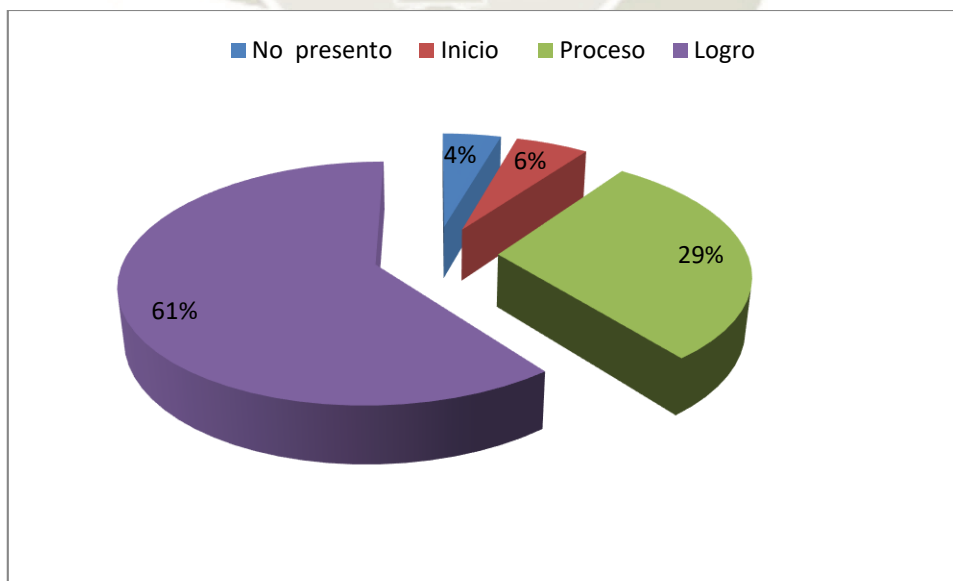
Nivel de claridad y coherencia

Nivel de claridad y coherencia			Porcentaje acumulado
coherencia	Frecuencia	Porcentaje	
No presente	8	4.4	4.4
Inicio	10	5.6	10.0
Proceso	53	29.4	39.4
Logro	109	60.6	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 9

Nivel de claridad y coherencia



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

La claridad y coherencia en los memes se expresa cuando la imagen no se aparta del tema; vemos que la tabla N°9 y el gráfico N°9 refleja que 109 estudiantes tienen el nivel de logro, representando el 60%, asimismo el 29% de los mismos están en el nivel de proceso y el 6% en inicio; mostrando este resultado que la mayoría de estudiantes utilizan una imagen clara y coherente con el texto.



3.5.3. Uso de Figuras Retóricas

Tabla 10

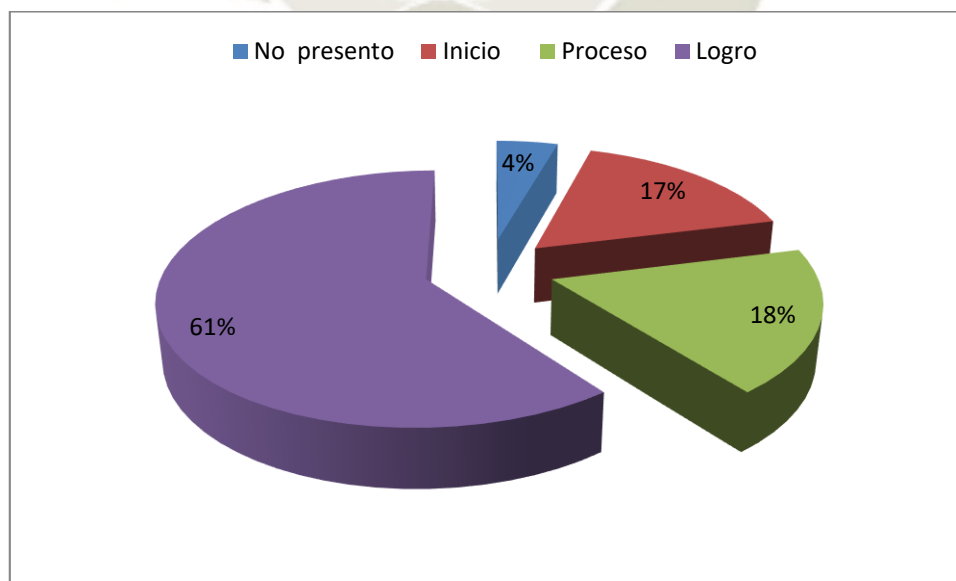
Nivel de uso de figuras retóricas

Nivel de uso de figuras retóricas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	8	4.4	4.4
Inicio	30	16.7	21.1
Proceso	33	18.3	37.0
Logro	109	60.6	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 10

Nivel de uso de figuras retóricas



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

El uso de figuras retóricas en los memes se expresa cuando en el discurso escrito se emplean recursos literarios para potencializar el mensaje; vemos que la tabla N°10 y el gráfico N°10 refleja que 109 estudiantes tienen el nivel de logro, representando el 60.6%, asimismo el 18% de los mismos están en el nivel de proceso y el 17% en inicio; mostrando este resultado que la mayoría de los memes realizados estilaban el uso de figuras retóricas.



3.5.4. Economía del texto

Tabla 11

Nivel de economía del texto

Nivel de economía del texto	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	8	4.4	4.4
Inicio	20	11.1	15.6
Proceso	50	27.8	43.3
Logro	102	56.7	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 11

Nivel de economía del texto



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

La economía del texto en los memes se expresa cuando en el discurso escrito sintetiza al máximo el mensaje; vemos que la tabla N°11 y el gráfico N°11 refleja que 102 estudiantes tienen el nivel de logro, representando el 56.7%, asimismo el 28% de los mismos están en el nivel de proceso y el 11% en inicio; mostrando este resultado que la mayoría de estudiantes utilizan la síntesis textual.



3.6. Elabora GIF para comunicarse

3.6.1. Congruencia con el mensaje

Tabla 12.

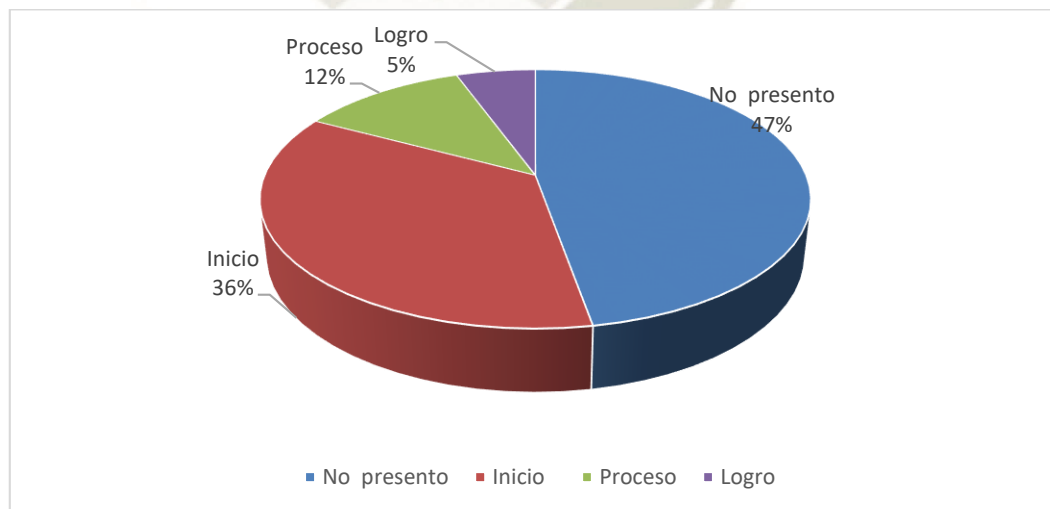
Nivel de congruencia del mensaje

Nivel de congruencia del mensaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	85	47.2	47.2
Inicio	64	35.6	82.8
Proceso	21	11.7	94.4
Logro	10	5.6	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 12

Nivel de congruencia del mensaje



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

La congruencia con el mensaje del gif se expresa cuando en el discurso de fotogramas es congruente con el tema; vemos que la tabla N°12 y el gráfico N°12 refleja que 10 estudiantes tienen el nivel de logro, representando el 5.6%, asimismo el 11.7% de los mismos están en el nivel de proceso y el 35.6% en inicio; mostrando este resultado que la mayoría de estudiantes utilizan fotogramas que no responden al propósito de su tema.



RESULTADOS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Titulo 2.- Habilidades Digitales

3.7. Búsqueda y selección de información

3.7.1. Dialogo, análisis y reflexión compartida en clase

3.7.1.1. Comparte información relevante

Tabla 13 .

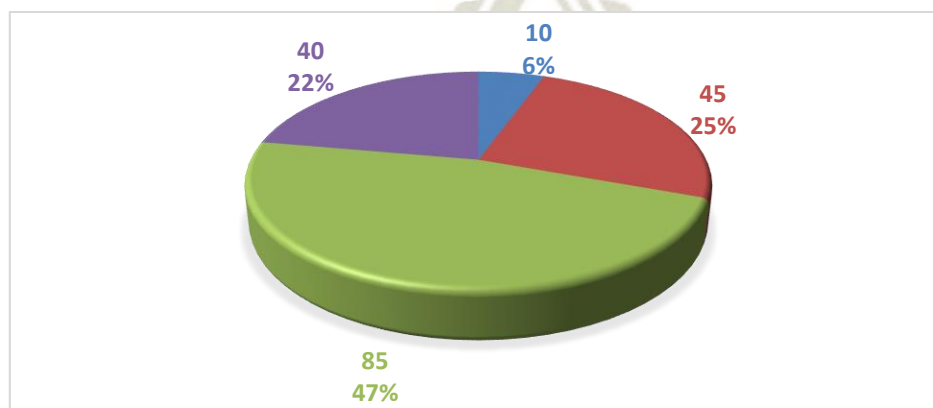
Nivel de información relevante

Nivel de información relevante	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presente	10	5.6	5.6
Bajo	45	25.0	30.6
Medio	85	47.2	77.8
Alto	40	22.2	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 13 .

Nivel de información relevante



Fuente :Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Compartir información relevante se expresa a través de imágenes y/o fotografías con aportes y crítica de un tema específico en un foro; vemos que la tabla N°13 y el grafico N°13 refleja que 40 estudiantes tienen el nivel Alto, representando el 22.2%, asimismo el 47.2% de los mismos están en el nivel Medio y el 25% en el nivel Bajo; mostrando este resultado que la mayoría de estudiantes comparte publicaciones con opiniones personales superficiales.



3.7.1.2. Comenta publicaciones del foro

Tabla 14

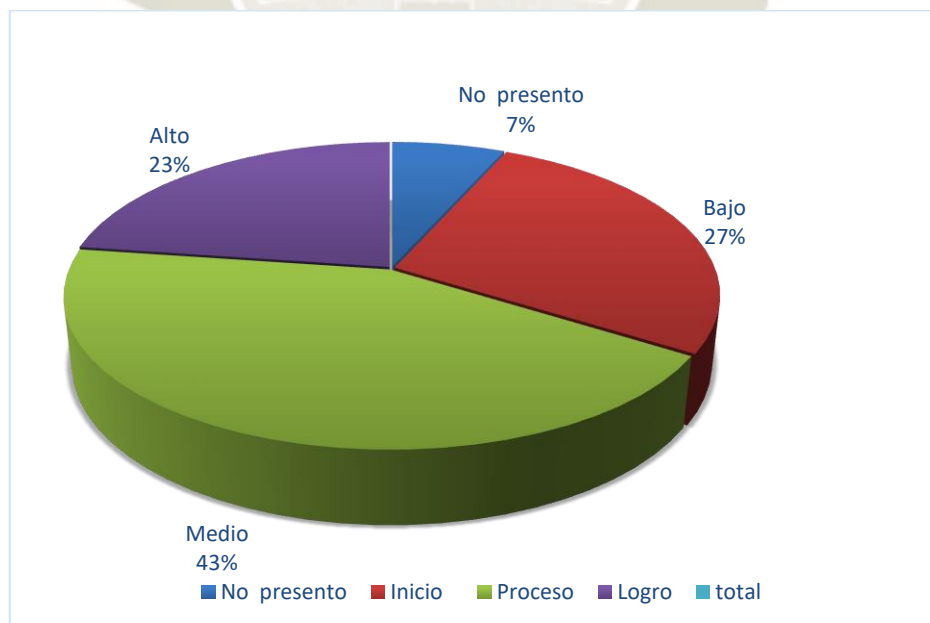
Nivel de comentario de publicaciones del foro

Nivel de publicación en el foro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presente	12	6.7	6.7
Bajo	49	27.2	33.9
Medio	78	43.3	77.2
Alto	41	22.8	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 14

Nivel de comentario de publicaciones del foro



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Comentar publicaciones del foro se expresa cuando se comenta las publicaciones de sus compañeros con una postura crítica y correcta ortografía ; vemos que la tabla N°14 y el grafico N°14 refleja que 41 estudiantes tienen el nivel Alto , representando el 22.8% , asimismo el 43.3% de los mismos están en el nivel Medio y el 27.2% Bajo ; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes comentan las publicaciones con argumentos simples .



3.7.2. Selección y clasificación de material teórico

3.7.2.1. Selecciona imágenes

Tabla 15

Nivel de selección de imágenes

Nivel de selección de imágenes	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presente	20	11.1	11.1
Bajo	70	38.9	50.0
Medio	77	42.8	92.8
Bajo	13	7.2	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 15

Nivel de selección de imágenes



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Selecciona imágenes se expresa cuando selecciona un tema propuesto y presenta los datos organizados en imágenes ,vemos que en la tabla N°15 y grafico N°15 refleja que 13 estudiantes tienen el nivel Alto, representando el 7.2%, asimismo el 42.8% de los mismos están en el nivel Medio y el 38.9% en Bajo; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes presentan capturas de pantalla o imagen acerca de un tema seleccionado .



3.7.2.2. Clasifica imágenes

Tabla 16

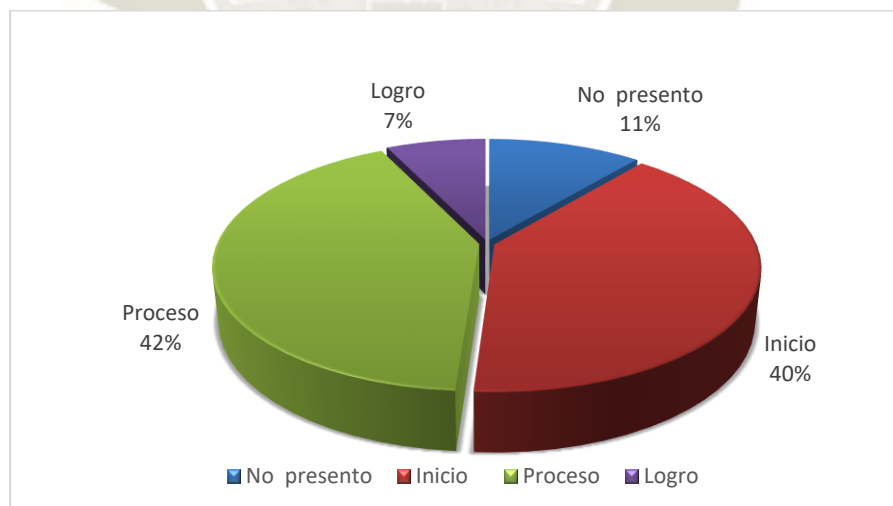
Nivel de clasificación de imágenes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	20	11.1	11.1
Bajo	72	40.0	51.1
Medio	75	41.7	92.8
Bajo	13	7.2	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 16

Nivel de clasificación de imágenes



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Clasificar imágenes y/o fotografías se expresa cuando dispone las imágenes en tamaños y ubicaciones que correspondan a contrastar el problema y la solución a través de imágenes; vemos que la tabla N°16 y el grafico N°16 refleja que 13 estudiantes tienen el nivel Alto, representando el 7.2%, asimismo el 41.7% de los mismos están en el nivel Medio y el 40.0% en el nivel Bajo; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes solo consideran el problema o la solución del tema propuesto.



3.7.2.3. Clasifica información

Tabla 17

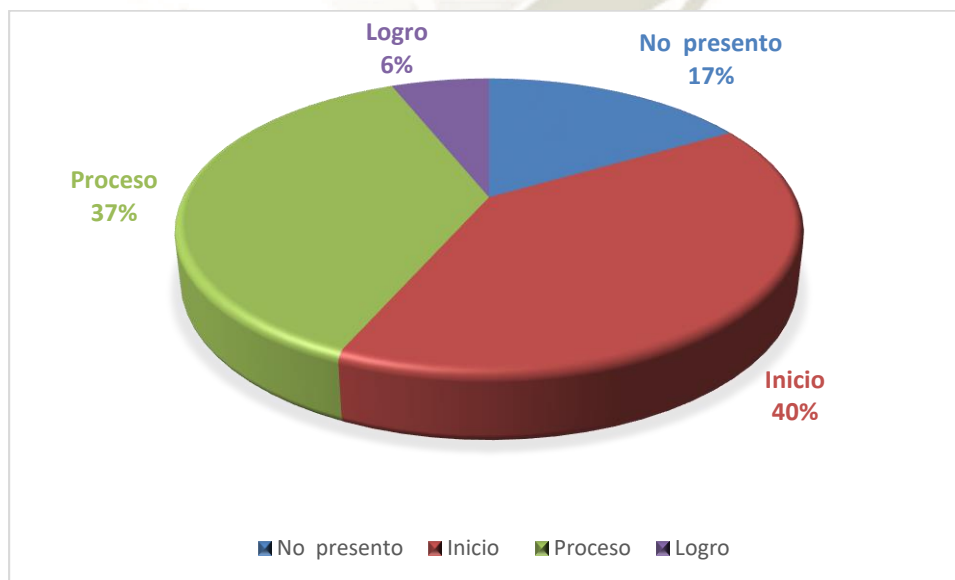
Nivel de clasificación de información

Nivel de clasificación de información	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	30	16.7	16.7
Bajo	72	40.0	56.7
Medio	67	37.2	93.9
Alto	11	6.1	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 17

Nivel de clasificación de información



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Clasificar información se expresa cuando ordena información en problema y solución; vemos que la tabla N°17 y el grafico N°17 refleja que 11 estudiantes tienen el nivel de logro, representando el 6.1%, asimismo el 37.2% de los mismos están en el nivel de proceso y el 40.0% en inicio; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes clasifica información solo del problema o la solución.



3.7.3. Edición de contenidos

3.7.3.1. Maneja editor moviemaker

Tabla 18

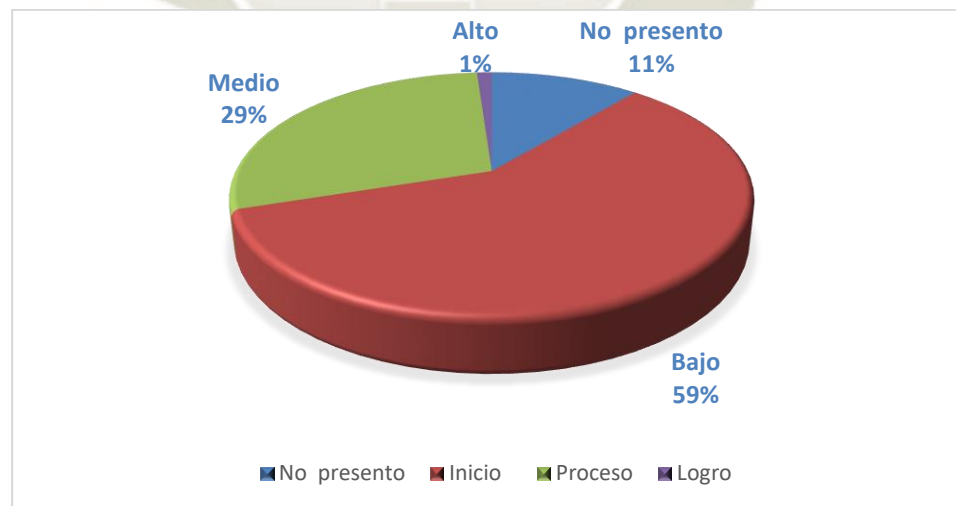
Nivel de manejo del editor MovieMaker

Nivel de manejo del editor MovieMaker	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	20	11.1	11.1
Bajo	106	58.9	70.0
Medio	52	28.9	98.9
Alto	2	1.1	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 18

Nivel de manejo del editor MovieMaker



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Manejar editores de video se expresa cuando utiliza el software para elaborar un video meme; vemos que la tabla N°18 y el grafico N°18 refleja que 2 estudiantes tienen el nivel Alto, representando el 1.0%, asimismo el 52% de los mismos están en el nivel Medio y el 59% en el nivel Bajo; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes utiliza el software de forma inadecuada sin utilizar los recursos del software



3.7.3.2. Maneja editor de GIF (picasion)

Tabla 19

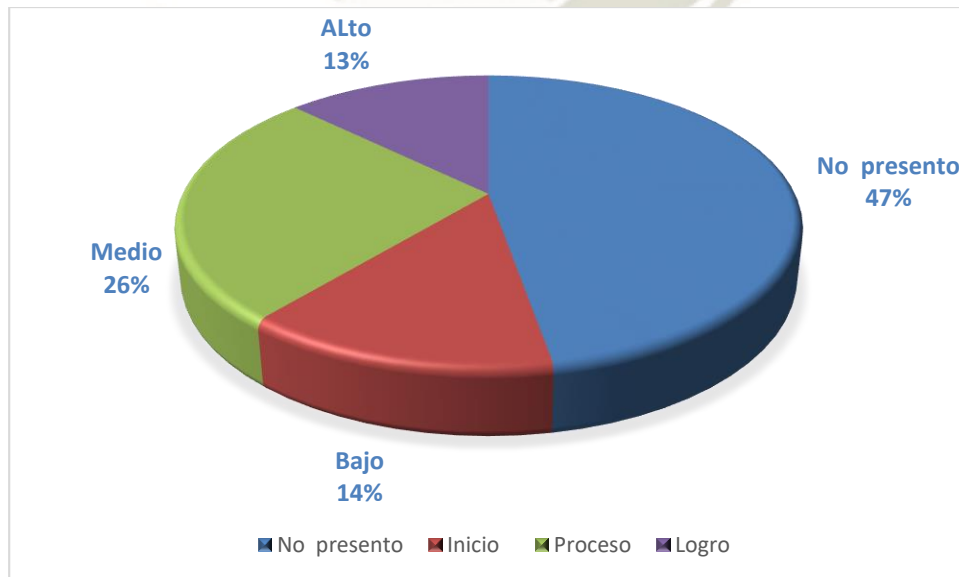
Nivel de manejo del editor Picasion

Nivel de manejo del editor Picasion.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	85	47.2.	47.2
Bajo	25	13.9	61.1
Medio	47	26.1	87.2
Alto	23	12.8	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

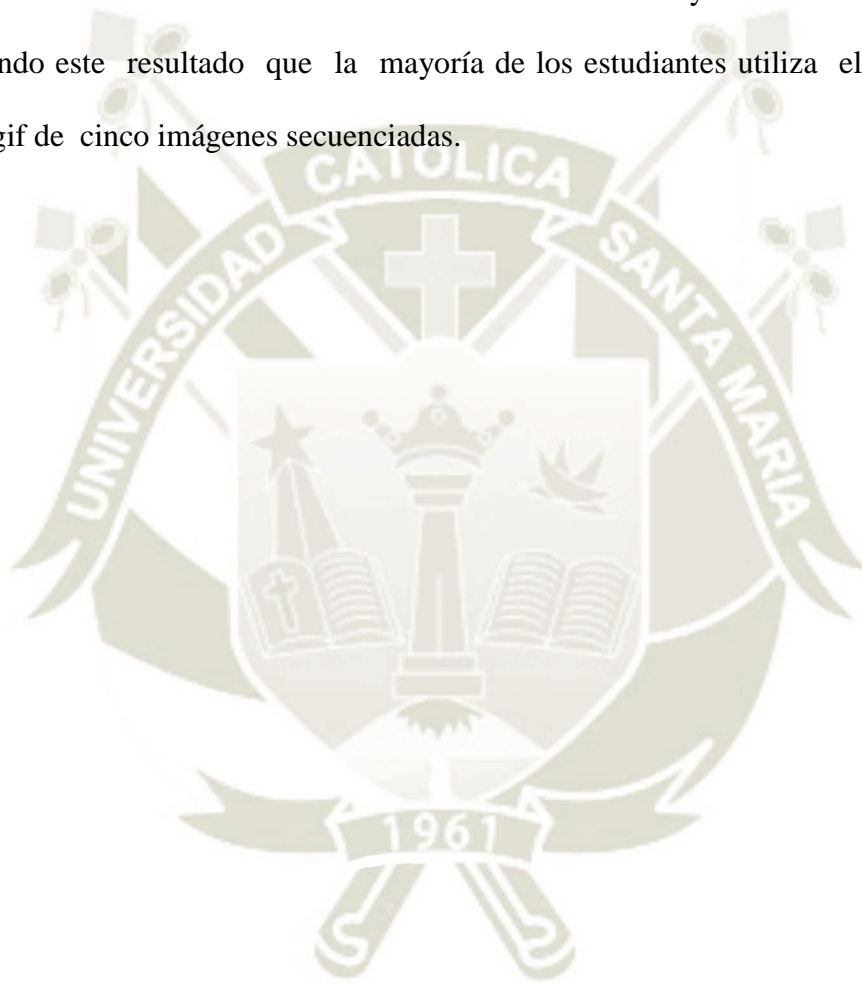
Grafico 19

Nivel de manejo del editor Picasion



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Manejar editores de gif se expresa cuando utiliza el software para elaborar un gif animado con fotogramas o recortes de video e imágenes ; vemos que la tabla N°19 y el grafico N°19 refleja que 23 estudiantes tienen el nivel Alto , representando el 12.8%, asimismo el 47% de los mismos están en el nivel Medio y el 14% en el nivel Bajo; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes utiliza el software para editar gif de cinco imágenes secuenciadas.



3.7.3.3. Maneja el editor Memegenerator

Tabla 20

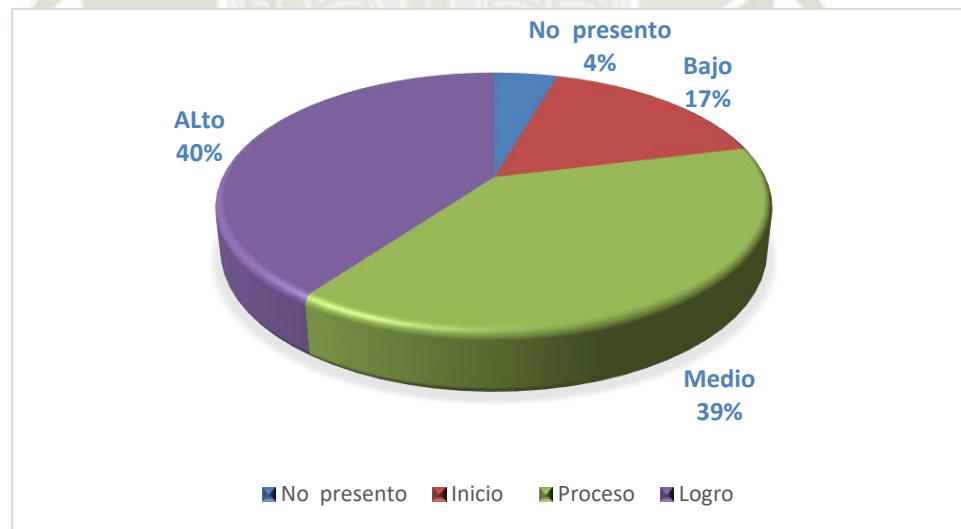
Nivel de manejo del editor Memegenerator

Nivel de manejo del editor	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Memegenerator			
No presente	8	4.4	4.4
Bajo	30	16.7	21.1
Medio	70	38.9	60.0
Alto	72	41.7	100.0
Total	180	100.0	

Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

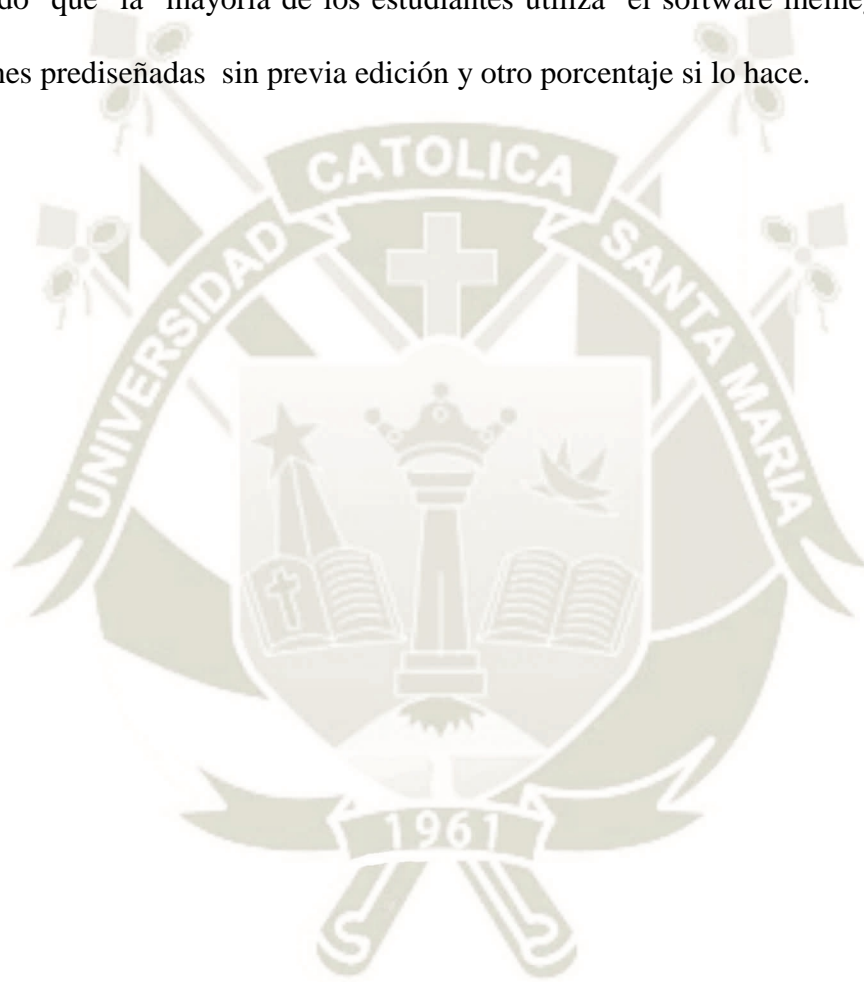
Grafico 20

Nivel de manejo del editor Memegenerator



Fuente: Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Manejar editores el editor memegenerator se expresa cuando utiliza el software para elaborar memes de imagen-texto; vemos que la tabla N°20 y el grafico N°20 refleja que 72 estudiantes tienen el nivel Alto, representando el 40%, asimismo el 38.9% de los mismos están en el nivel Medio y el 16.7% en el nivel Bajo; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes utiliza el software memegenerator con imágenes prediseñadas sin previa edición y otro porcentaje si lo hace.



3.7.3.4. Maneja el editor ragegenerator

Tabla 21

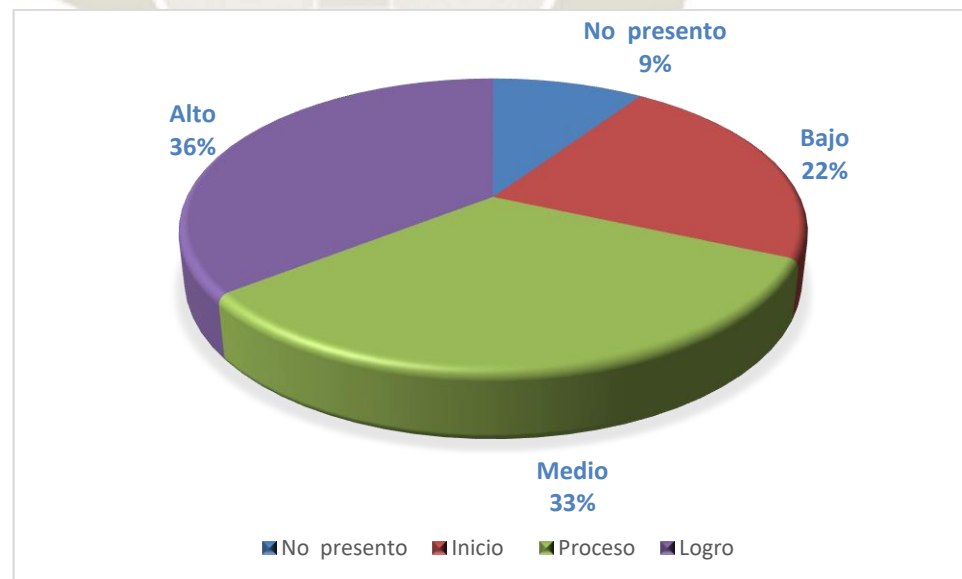
Nivel de manejo del editor Ragegenerator

Nivel de manejo del editor Ragegenerator	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presente	17	9.4	9.4
Bajo	40	22.2	31.7
Medio	59	32.8	64.4
Alto	59	35.6	100.0
Total	180	100.0	

Fuente:Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 21

Nivel de manejo del editor Ragegenerator



Fuente:Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Manejar el editor ragegenerator se expresa cuando utiliza el software para elaborar historietas meme; vemos que la tabla N°21 y el grafico N°21 refleja que 64 estudiantes tienen el nivel Alto , representando el 35.6%, asimismo el 32.8% de los mismos están en el nivel Medio y el 22.2% en el nivel Bajo ; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes utiliza el software ragegenerator para elaborar historietas con imágenes prediseñadas.



3.7.4. Difusión en las redes sociales

3.7.4.1. Publica sus memes en las redes sociales

Tabla 22

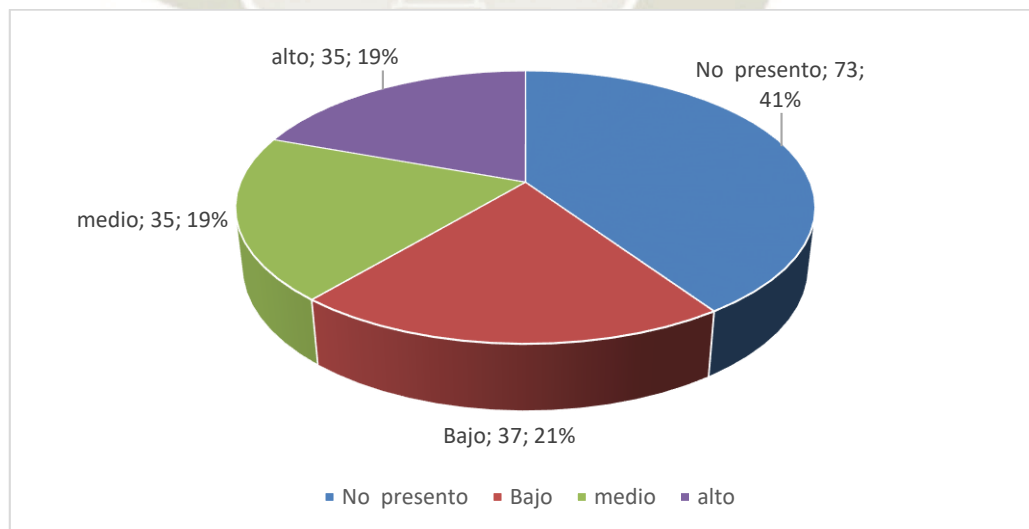
Nivel de publicación de Memes en Facebook

Nivel de publicación en las redes sociales	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No presento	73	40.6	40.6
Bajo	37	20.6	61.1
Medio	35	19.4	80.6
Alto	35	19.4	100.0
Total	180	100.0	

Fuente:Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Grafico 22

Nivel de publicación de Memes en Facebook



Fuente:Plataforma virtual Moodle de la I.E AMG-Arequipa

Publicar en las redes sociales se expresa cuando utiliza Facebook para mostrar sus memes; vemos que la tabla N°22 y el grafico N°22 refleja que 35 estudiantes tienen el nivel Alto, representando el 19.4%, asimismo el 19.4% de los mismos están en el nivel Medio y el 21% en el nivel Bajo ; mostrando este resultado que la mayoría de los estudiantes no publico sus memes en Facebook otro gran porcentaje lo hizo sin comentar su publicación ni etiquetar a sus contactos .



RESULTADOS DE CRUCE DE VARIABLES

**TITULO 3:- CONTRASTE PARA ELABORACION DE MOOD BOARD
/ORGANIZADOR VISUAL Y DESARROLLO DE LA
HABILIDAD DIGITAL DE BUSQUEDA Y SELECCIÓN DE
INFORMACION.**

Tabla 23

*Nivel de elaboración de moodboard y desarrollo de la habilidad digital de
Búsqueda y selección de información.*

**.Tabla cruzada Meme moodboard*Habilidad digital - Búsqueda y Selección de
Información**

		Habilidad digital - Búsqueda y Selección de Información			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Nivel de elaboración	previo al inicio	20	0	0	20
	del Inicio	58	30	0	88
Meme moodboard	Proceso	0	36	13	49
	Logro	0	11	12	23
Total		78	77	25	180

a) Planteamiento de Hipótesis

Ho:El Nivel de elaboración de moodboard, es independiente del desarrollo de la habilidad digital de Búsqueda y selección de información en la I.E Almirante Miguel Grau del Pedregal-Arequipa; es decir no existe asociación entre ellas.

H1: El nivel de elaboración de moodboard con organizadores visuales, no es independiente del desarrollo de la habilidad digital de búsqueda y selección de información.

b) Nivel de Significancia

El nivel de significancia es de 5% con $GL=(F-1)(C-1)=(4-1)(3-2)=6$ grados de libertad. Con estos valores se calcula el valor de Chi tabular (12.5916) .

c) Prueba estadística

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	122,316 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	158,462	6	,000
Asociación lineal por lineal	98,726	1	,000
N de casos válidos	180		

a. 2 casillas (16,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,78.

d) Decisión

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es (0.001) y este es menor que el nivel de significancia 0,05 se rechaza la hipótesis nula; lo que significa que el nivel de elaboración de moodboard, no es independiente de la habilidad digital de Búsqueda y Selección de Información.

Tabla 24

Nivel de elaboración del mapa conceptual y desarrollo de la habilidad digital de Búsqueda, selección y clasificación de información.

Tabla cruzada Meme Mapa conceptual*Habilidad digital - Búsqueda y Selección de Información

		Habilidad digital - Búsqueda y Selección de Información			Total
		Bajo	Medio	Alto	
		Nivel de elaboración del Meme Mapa conceptual	previo al inicio	30	
	Inicio	48	24	0	72
	Proceso	0	53	14	67
	Logro	0	0	11	11
Total		78	77	25	180

a) Planteamiento de Hipótesis

Ho: El Nivel de elaboración de mapa conceptual, es independiente del desarrollo de la habilidad digital de Búsqueda y selección de información en la I.E Almirante Miguel Grau del Pedregal-Arequipa; es decir no existe asociación entre ellas.

H1: El nivel de elaboración de mapa conceptual, no es independiente del desarrollo de la habilidad digital de búsqueda y selección de información.

b) Nivel de Significancia

El nivel de significancia es de 5% con $GL=(F-1)(C-1)=(4-1)(3-2)=6$ grados de libertad. Con estos valores se calcula el valor de Chi tabular (12.5916).

c) Prueba estadística

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	185,505 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	220,890	6	,000
Asociación lineal por lineal	121,019	1	,000
N de casos válidos	180		

a. 2 casillas (16,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,96.

d) Decisión

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es (0.001) y este es menor que el nivel de significancia 0,05 se rechaza la hipótesis nula; lo que significa que el nivel de elaboración de mapa conceptual, no es independiente de la habilidad digital de Búsqueda y Selección de Información.

Tabla 25

Nivel de elaboración del comic y la habilidad digital de la edición de contenido

Tabla cruzada Meme comic*Habilidad Digital -Edición de contenido

		Habilidad Digital -Edición de contenido			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Nivel de elaboración del Meme comic	pre inicio	17	0	0	17
	Inicio	41	0	0	41
	Proceso	33	18	0	51
	Logro	0	39	32	71
Total		91	57	32	180

a) Planteamiento de Hipótesis

Ho: Nivel de elaboración del meme-comic, es independiente del desarrollo de la habilidad digital de Edición de contenidos en la I.E Almirante Miguel Grau del Pedregal-Arequipa; es decir no existe asociación entre ellas.

H1: El nivel de elaboración del meme-comic, no es independiente del desarrollo de la habilidad digital de edición de contenidos.

b) Nivel de Significancia

El nivel de significancia es de 5% con $GL=(F-1)(C-1)=(4-1)(3-1)=6$ grados de libertad. Con estos valores se calcula el valor de Chi tabular (12.5916). Empleando el SPSS para hallar las pruebas del Chi cuadrado.

c) **Prueba estadística**

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	145,801 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	201,814	6	,000
Asociación lineal por lineal	107,211	1	,000
N de casos válidos	180		

a. 1 casillas (8,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,02.

d) **Decisión**

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es (0.001) y este es menor que el nivel de significancia 0,05 se rechaza la hipótesis nula; lo que significa que el nivel de elaboración del meme-comic, no es independiente de la habilidad digital de Edición de contenido.

Tabla 26

Nivel de elaboración de video-meme y la habilidad digital de la edición de contenido

Tabla cruzada Meme-video*Habilidad Digital -Edición de contenido

		Recuento			Total
		Habilidad Digital -Edición de contenido			
		Bajo	Medio	Alto	
Nivel de	Pre inicio	20	0	0	20
elaboración de	Inicio	71	10	0	81
Meme-video	Proceso	0	47	5	52
	Logro	0	0	27	27
Total		91	57	32	180

a) Planteamiento de Hipótesis

Ho: Nivel de elaboración del meme-video, es independiente del desarrollo de la habilidad digital de edición de contenidos en la I.E Almirante Miguel Grau del Pedregal-Arequipa; es decir no existe asociación entre ellas.

H1: El nivel de elaboración del meme-video, no es independiente del desarrollo de la habilidad digital de edición de contenidos.

b) Nivel de Significancia

El nivel de significancia es de 5% con $GL=(F-1)(C-1)=(4-1)(3-1)=6$ grados de libertad. Con estos valores se calcula el valor de Chi tabular (12.5916). Empleando el SPSS para hallar las pruebas del Chi cuadrado.

e) **Prueba estadística**

Pruebas de Chi-Cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	275,290 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	272,303	6	,000
Asociación lineal por lineal	142,824	1	,000
N de casos válidos	180		

a. 2 casillas (16,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,56.

c) **Decisión**

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es (0.0012) y este es menor que el nivel de significancia 0,05 se acepta la hipótesis nula; lo que significa que el nivel de elaboración del meme-video, no es independiente de la habilidad digital de Edición de contenido.

Tabla 27

Nivel de elaboración del meme imagen/texto y la habilidad digital de la edición de contenido.

Tabla cruzada Meme-imagen /texto*Habilidad Digital -Edición de contenido

		Habilidad Digital -Edición de contenido			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Nivel de	Pre inicio	8	0	0	8
Elaboración	Inicio	20	0	0	20
del Meme-	Proceso	27	0	0	27
imagen /texto	Logro	36	57	32	125
Total		91	57	32	180

d) Planteamiento de Hipótesis

Ho: Nivel de elaboración del meme imagen/texto, es independiente del desarrollo de la habilidad digital de Edición de contenidos en la I.E Almirante Miguel Grau del Pedregal-Arequipa; es decir no existe asociación entre ellas.

H1: El nivel de elaboración del meme imagen/texto, no es independiente del desarrollo de la habilidad digital de edición de contenidos.

e) Nivel de Significancia

El nivel de significancia es de 5% con $GL=(F-1)(C-1)=(4-1)(3-1)=6$ grados de libertad. Con estos valores se calcula el valor de Chi tabular (12.5916). Empleando el SPSS para hallar las pruebas del Chi cuadrado.

f) Prueba estadística

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	77,459 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	99,423	6	,000
Asociación lineal por lineal	48,586	1	,000
N de casos válidos	180		

a. 5 casillas (41,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,42.

f) Decisión

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es (0.001) y este es menor que el nivel de significancia 0,05 se acepta la hipótesis nula; lo que significa que el nivel de elaboración del meme imagen/ texto, no es independiente de la habilidad digital de Edición de contenido.

Tabla 28

Nivel de elaboración del meme gif y la habilidad digital de la edición de contenido

Tabla cruzada Meme-gif*Habilidad Digital -Edición de contenido

		Habilidad Digital -Edición de			Total
		contenido			
		Bajo	Medio	Alto	
Nivel de	Pre inicio	85	0	0	85
elaboración del	Inicio	6	57	1	64
Meme-gif	Proceso	0	0	20	20
	Logro	0	0	11	11
Total		91	57	32	180

g) Planteamiento de Hipótesis

H₀: Nivel de elaboración del meme-gif, es independiente del desarrollo de la habilidad digital de Edición de contenidos en la I.E Almirante Miguel Grau del Pedregal-Arequipa; es decir no existe asociación entre ellas.

H₁: El nivel de elaboración del meme-gif, no es independiente del desarrollo de la habilidad digital de edición de contenidos.

h) Nivel de Significancia

El nivel de significancia es de 5% con $GL=(F-1)(C-1)=(4-1)(3-1)=6$ grados de libertad. Con estos valores se calcula el valor de Chi tabular (12.5916). Empleando el SPSS para hallar las pruebas del Chi cuadrado.

a. Prueba estadística

Pruebas de Chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	324,020 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	315,845	6	,000
Asociación lineal por lineal	158,673	1	,000
N de casos válidos	180		

a. 3 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,96.

b. Decisión

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es (0.0012) y este es menor que el nivel de significancia 0,05 se acepta la hipótesis nula; lo que significa que el nivel de elaboración del meme-gif, no es independiente de la habilidad digital de Edición de contenido.

Tabla 29

Cantidad de memes publicados y la habilidad digital de la publicación en las redes sociales

**Tabla cruzada Cantidad de memes publicados *Habilidad digital-
Publicación en las redes sociales**

		Habilidad digital- Publicación en las redes sociales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Cantidad de memes publicados	un meme	26	13	15	54
	dos memes	1	5	3	9
	tres memes	7	11	13	31
	cuatro memes	3	6	4	13
Total		37	35	35	107

a. Planteamiento de Hipótesis

Ho: La cantidad de memes, es independiente del desarrollo de la habilidad digital de Publicación en las redes sociales en la I.E Almirante Miguel Grau del Pedregal-Arequipa; es decir no existe asociación entre ellas.

H1: La cantidad de memes, no es independiente del desarrollo de la habilidad digital de Publicación en las redes sociales.

b. Nivel de Significancia

El nivel de significancia es de 5% con $GL=(F-1)(C-1)=(4-1)(3-1)=6$ grados de libertad. Con estos valores se calcula el valor de Chi tabular (12.5916). Empleando SSPS para determinar el chi cuadrado.

c) **Prueba estadística**

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	10,779 ^a	6	,095
Razón de verosimilitud	10,978	6	,089
Asociación lineal por lineal	3,907	1	,048
N de casos válidos	107		

a. 6 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,94.

d) **Decisión**

Debido a que el valor de probabilidad P-Value es (0.095) y este es mayor que el nivel de significancia 0,05 se acepta la hipótesis nula; lo que significa que la cantidad de memes, es independiente de la habilidad digital de Publicación en las redes sociales.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

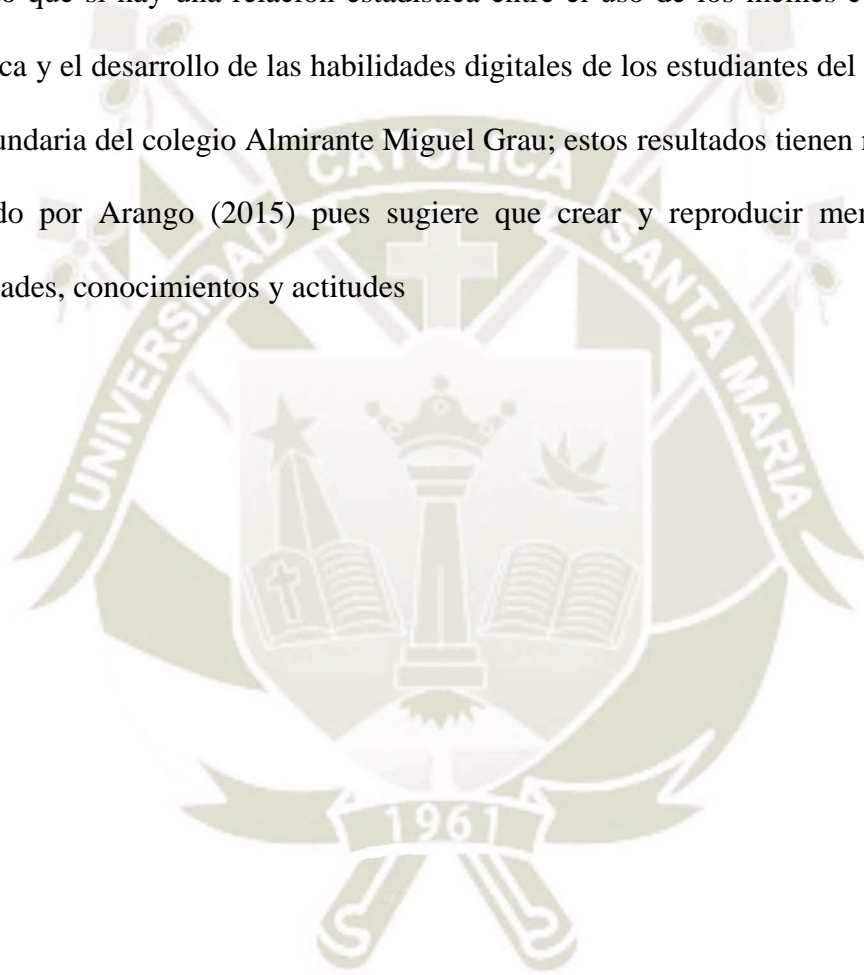
El uso de memes como estrategia didáctica en esta investigación dispuso el desenvolvimiento de habilidades y competencias digitales, como lo indica Campillay (2017) señalando que el meme es un nexo entre el sistema educativo y el nativo digital sugiriendo que se debe considerar como una forma de escribir y leer en estos tiempos, esto como propuesta para la enseñanza de lenguaje y comunicación, menciona la idea del meme como articulación entre los estudiantes que conviven con entornos digitales y el sistema educativo. De la misma forma Valverde (2015) señala al meme como herramienta educativa innovadora, puesto que el meme es una expresión cultural que desarrolla habilidades digitales y cognitivas.

El uso de los memes en la presente investigación un contexto donde la necesidad de comunicar ideas e información interactuando con herramientas digitales, está visto que desarrolla las habilidades digitales contenidas en la competencia digital señalada en el currículo nacional como la competencia 28, es decir el estudiante interpreta modifica y optimiza entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales, esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, todo esto de manera transversal. Palomo (2007) indica que esta competencia consiste en disponer habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información incluyendo tecnologías de la información y la comunicación, es decir usa herramientas digitales como software de edición y aplicaciones.

Los memes pueden ser textos, imágenes y videos cortos que pueden ser editados y publicadas en las redes sociales (Cortázar, 2014): El acceso a recursos en internet a

imágenes, audios y videos facilita la comunicación rápida y la capacidad de expresión creativa de varios con varios como indica Cacheiro (2014). Estos memes se editan con software o aplicaciones de celular que abundan en presentaciones.

De los resultados de la presente investigación se confirma la hipótesis ya que se ha probado que si hay una relación estadística entre el uso de los memes como estrategia didáctica y el desarrollo de las habilidades digitales de los estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio Almirante Miguel Grau; estos resultados tienen relación con lo señalado por Arango (2015) pues sugiere que crear y reproducir memes desarrolla habilidades, conocimientos y actitudes



CONCLUSIONES

PRIMERA: El nivel de uso del meme presentado en un moodboard y organizador visual, expresada en una publicación en el foro , es del 44% ,24% y 12% en el nivel de inicio, proceso y logro respectivamente ; lo que implica que están relacionadas significativamente (p Value menor que 0.05) con la Habilidad digital de Búsqueda, Selección y clasificación de información (29% ,39% y 12% en el nivel bajo , medio y alto respectivamente).

SEGUNDA: El uso de comics, expresada en la elaboración de un meme-comic, es en promedio del 18% en el nivel de logro, 32% en el nivel de proceso y 24% en inicio; lo que implica que la elaboración de comic desarrolla significativamente (p Value menor que 0.05) la habilidad digital de edición de contenido (19%, 31% y 50% en el nivel alto , medio y bajo respectivamente).

TERCERA: El uso de videos, expresada en un video-meme en el nivel de logro es del 15%, 29% en el nivel de proceso; otro 45% en inicio ; lo que implica que la elaboración de videos desarrolla significativamente (P value menor que 0.05) la habilidad digital de edición de contenido (51%, 32%,18% en el nivel bajo, medio y alto respectivamente).

CUARTA: El uso de memes con imagen/texto, es del 69% en el nivel de logro, 15% en el nivel de Proceso; otro 11% en inicio; lo que implica que la elaboración de memes de imagen/texto desarrolla significativamente (P

Value menor que 0.05) la habilidad digital de edición de contenido (51%, 32% y 18% en el nivel bajo, medio y alto respectivamente).

QUINTA: El uso de un meme-gif, es del 6% en el nivel de logro, 11% en el nivel de proceso, otro 36 % en inicio y el 47% no hizo el meme-gif; lo que implica que la elaboración de memes-gif desarrolla significativamente (P Value menor que 0.05) la habilidad digital de la edición de contenido (18%,32% y 51% en el nivel alto, medio y bajo respectivamente).

SEXTA: El uso de memes para publicar en las redes sociales, es del 20%,20% y19% en el nivel de inicio, proceso y logro respectivamente, existe un 41% que no publico ningún meme; esto significa que la mayoría de memes solo se publican (nivel bajo) independiente de la cantidad de memes que tenga disponible; además después del cruce de variable encontramos que P Value menor que 0.05;por esta razón que la cantidad de memes disponibles no desarrolla significativamente la habilidad digital de Publicación en las redes sociales.

SETIMA : Se confirma la hipótesis porque se comprueba la relación entre la elaboración de memes en diferentes formatos y el desarrollo de las habilidades digitales.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Los memes en diferentes formatos tienen un editor gestor para su edición; así para el meme de imagen/texto se considera al editor Meme Generator, sin embargo también se puede realizar en cualquier editor de texto.

SEGUNDA: Los memes integran la tecnología y la cultura digital en atractivas actividades, para aprovechar al máximo es necesario tener acceso a un aula equipada con internet para la interactividad bajo la supervisión del docente.

TERCERA: El software para editar memes presentan recursos como imágenes prediseñadas que pueden limitar la creatividad, sin embargo, es posible importar y editar los insumos antes de utilizarlos; esto personaliza aún más elaboración del meme.

CUARTA: Las habilidades digitales de búsqueda y selección de información y publicación en las redes sociales; forman parte de la competencia transversal N° 28 del nuevo Currículo Nacional en sus capacidades de gestionar información del entorno virtual, interactuar en entornos virtuales y crear objetos virtuales en diferentes formatos.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Arango, L. G. (2014). Experiencias en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula. En Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación (2014: Buenos Aires). Artículo 1513 (p.1-22) Buenos Aires
- Almenara, J. C., & Cejudo, M. L. (2008). La alfabetización digital de los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI. *Revista portuguesa de pedagogía*.
- Adell, J. (2007). Internet en el aula: las WebQuest. En J. Cabero & J. Barroso (Eds.), pp.211-225. Granada: Editorial Octaedro Andalucía.
- Adell, J. (2005). TICEMUR: Tecnologías de la información y la comunicación (Ed.), pp. 9-14. Sevilla: Eduforma.
- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Obtenido de:
<https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Barragan Rocha, R. C., & Franco, V. (2016). Análisis crítico de las prácticas letradas vernáculas de un grupo de jóvenes de grado once de un colegio público de Cali: El caso de los memes en Facebook [recurso electrónico] (Doctoral dissertation). disponible en
<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/9469/3/CB0541273.pdf>
- CAMPILLAY, E. V. (2017). El meme como nexo entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lenguaje y Comunicación. *Educación y Tecnología*.

- Cortazar Rodríguez, F. J. (2014). Imágenes rumorales, memes y selfies: elementos comunes y significados. *Iztapalapa, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, (77)
- Codina, L. (2009). ¿ Web 2.0, Web 3.0 o Web Semántica?: El impacto en los sistemas de información de la Web. In *Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web* (Vol. 2, No. 1).
- Cacheiro González, M. L. (2010). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje
- Campillay, E. V. (2017). El meme como nexo entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lenguaje y Comunicación. *Educación y Tecnología*, (9), 1-15.
- Castañeda, L., & Gutiérrez, I. (2010). Redes sociales y otros tejidos online para conectar personas. *Aprendizaje con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos*, 17-39
- Darwkins, R. (1976) *El gen egoísta*. Barcelona (2ed.) Salvat Editores, S.A, 2000
- De Haro, J. J. (2010). Redes sociales en educación. *Educación para la comunicación y la cooperación social*, 27, 203-216.
- DE BENITO, B. (2000): Posibilidades educativas de las 'webtools'. Universitat de les Illes Balears, Palma de Mallorca
- El peruano 14/07/2017. Obtenido de <http://www.elperuano.pe/noticia-las-redes-sociales-cada-dia-57570.aspx>
- Ertmer, P., & Newby, T. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance improvement quarterly*, 6(4), 50-72

- Gonzales,Alejandro (2013). Memes, rage-comics y memenautas: comunicación efectiva en internet. Recuperado el 22/07/2017
- Disponble en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>
- Larrauri, R. C. (2009). Eficacia en el desarrollo de capacidades TIC en estudiantes de educación secundaria de Lima, Perú. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (35), 5-20.
- Hernández Serrano, M. J., & Fuentes Agustí, M. (2011). Aprender a informarse en la red: ¿son los estudiantes eficientes buscando y seleccionando información?. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12(1).
- Martínez-Bonafé, J., & Adell, J. (2004). Viejos y nuevos recursos y tecnologías en el sistema educativo. En: J. Gimeno & J. Carbonell (Eds.), pp.159-178.Barcelona: CISSPRAXIS
- Mella E.G .La educación en la sociedad del conocimiento y riesgo .Revista Enfoque educacionales ,2003. Disponible en:
http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/enfoques/07/Mella_LaEducacionenlaSociedaddelConocymelCambio.pdf
- MINEDU, Currículo Nacional 2016. Lima
- LUZ, CACHEIRO GONZÁLEZ María. *Educación y Tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Editorial UNED, 2014
- Rodríguez, F. J. C. (2016). Imágenes rumorales, memes y selfies: elementos comunes y significados. *Iztapalapa*.
- Delgado Balladares, C. I. (2015). Los memes de internet en las redes sociales y su influencia en el pensamiento crítico de los estudiantes del 4to año de la carrera de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil en el año lectivo 2015-2016.

Valverde Vásquez, K. E. (2015). *Cuenca dentro de las redes sociales. Los memes un reflejo de nuestra cultura?* (Bachelor's thesis).

INEI (2016) Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares. 14/02/2018

<https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/population-access-to-internet/>

Suparchin Miranda Mijail (2016) Uso y abuso de las redes sociales en adolescentes y jóvenes-CEDRO disponible en

<http://www.repositorio.cedro.org.pe/bitstream/CEDRO/310/1/CEDRO.5376.Uso%20y%20abuso%20de%20las%20redes%20sociales.2016.pdf>

Ragegenerator(2017). All the rage faces. Obtenido de ragegenerator.com

<http://es.ragegenerator.com/faces/Angry>

Ragegenerator(2017). Rage comic-cadena Facebook Gold. Obtenido de ragegenerator.com

<http://es.ragegenerator.com/pages/comic/128654>

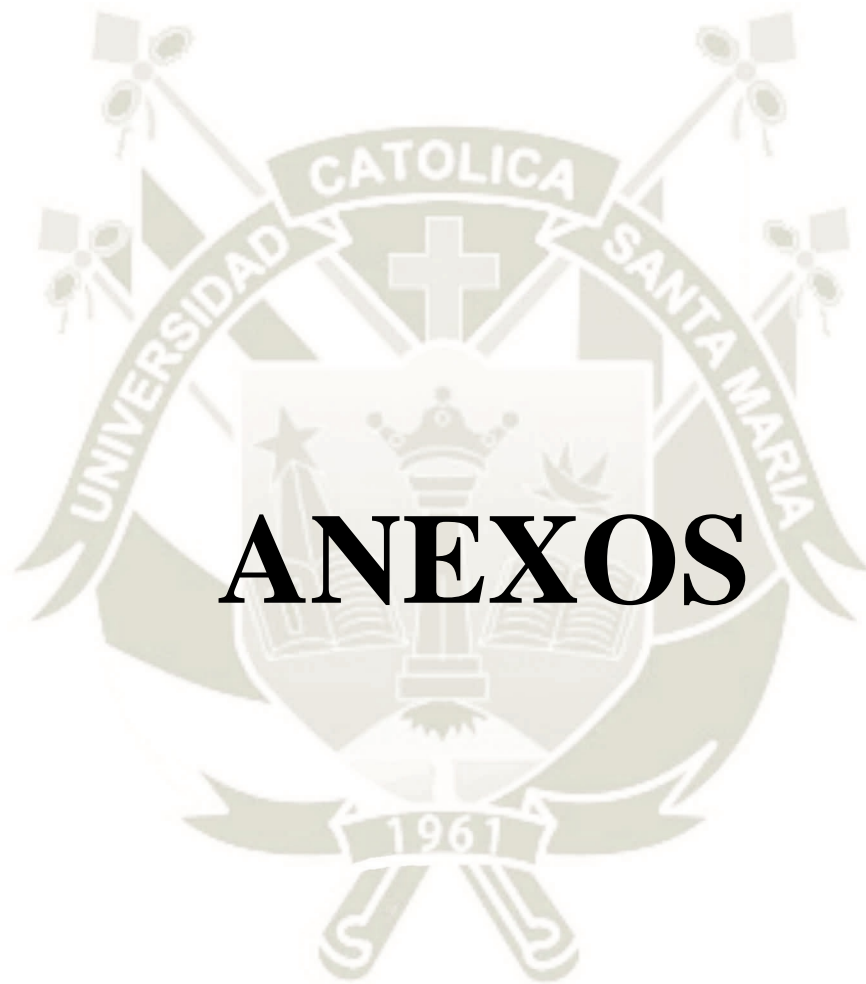
Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Recuperado el 23/02/2018*

<http://www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf>

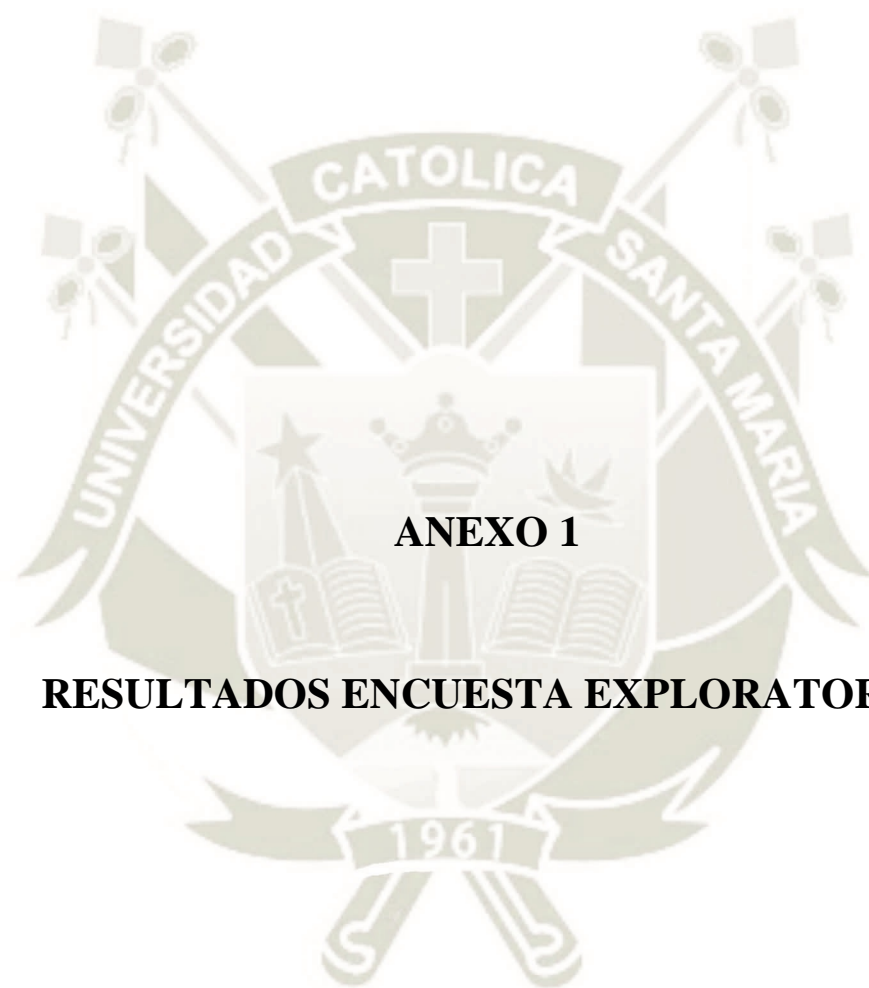
SOMOZA, N. R., de Ecuador, S. E., Cueva, M. C. M., & Grob, M. El meme de Internet como herramienta educativa innovadora en diseño The Internet meme as an innovative educational tool in design O meme da Internet como uma ferramenta educacional inovadora no design.

TOFFLER Alvin (1980), la tercera ola .Ed Plaza & Jones.

Zapata R. Miguel (2012). Teorías y modelos del aprendizaje en entornos conectados y ubicuos .Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”.1-49.



ANEXOS

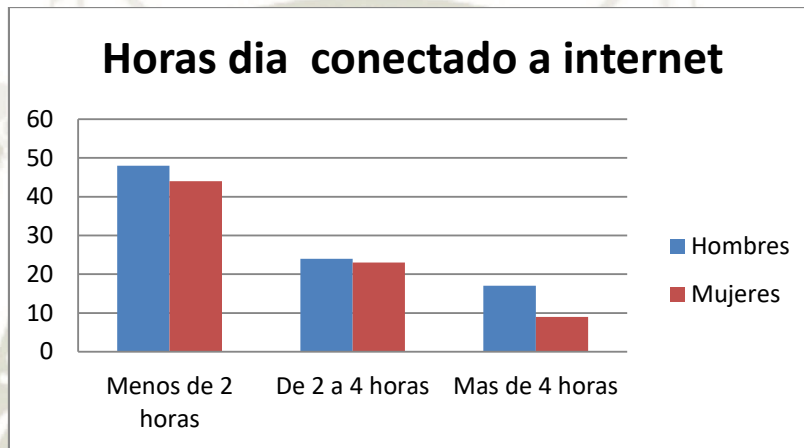


ANEXO 1

RESULTADOS ENCUESTA EXPLORATORIA

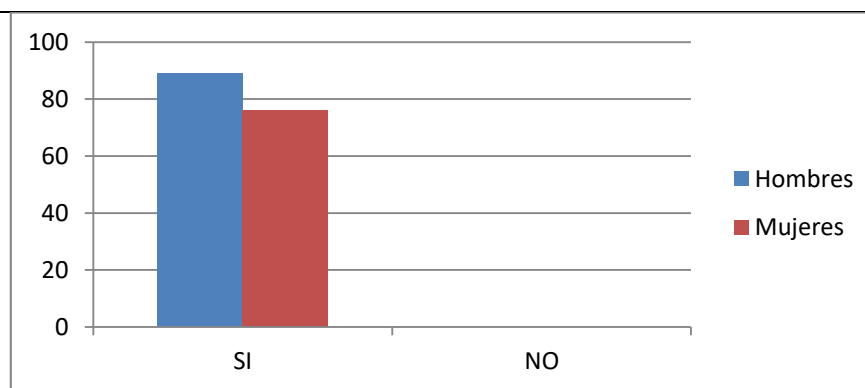
1. ¿Cuántas horas al día estas conectado a internet?

	Menos de 2 horas	De 2 a 4 horas	Mas de 4 horas
Hombres	48	24	17
Mujeres	44	23	9
Total	92	47	26



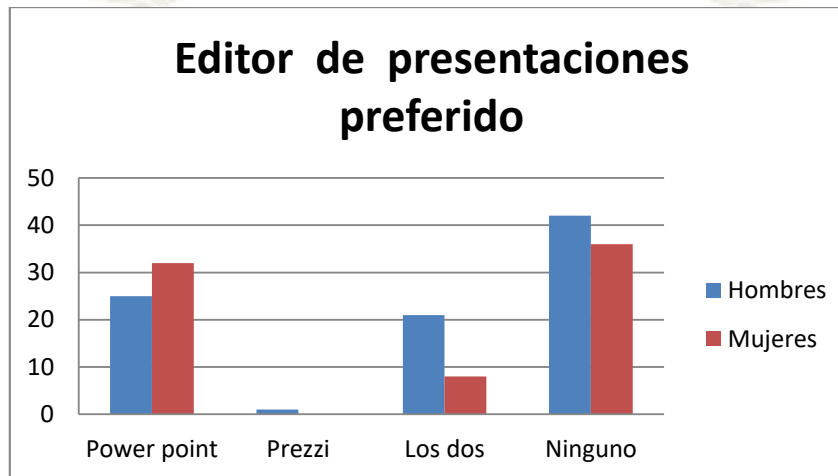
2. ¿Hay cañon multimedia disponible en tu salón?

	SI	NO
Hombres	89	0
Mujeres	76	0
Total	165	0



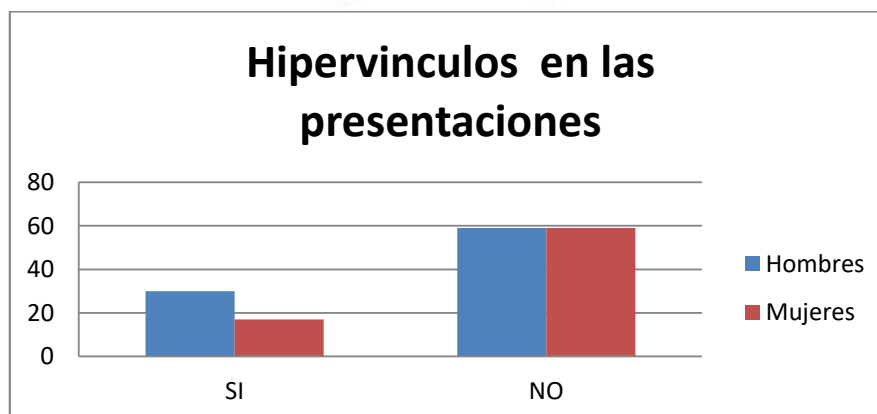
3. **Editas presentaciones en:**

	Powerpoint	Prezzi	Los dos	Ninguno
Hombres	25	1	21	42
Mujeres	32	0	8	36
TOTAL	55	1	29	88



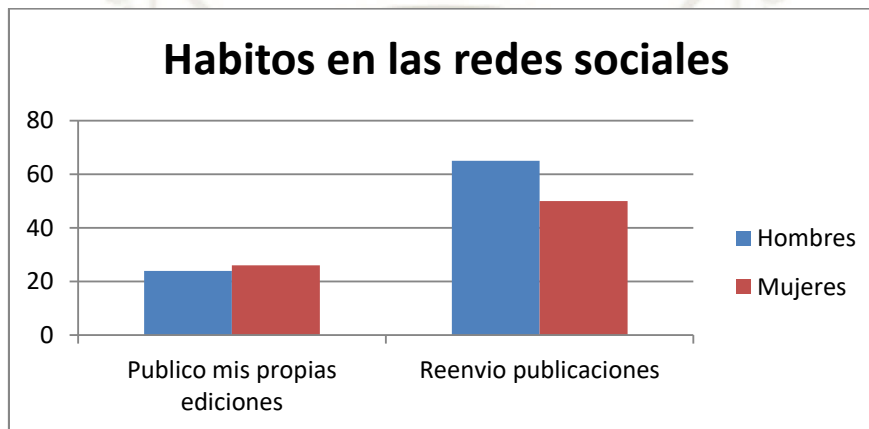
4. **¿Utilizas hipervínculos en tus presentaciones?**

	SI	NO
Hombres	30	59
Mujeres	17	59
TOTAL	47	118



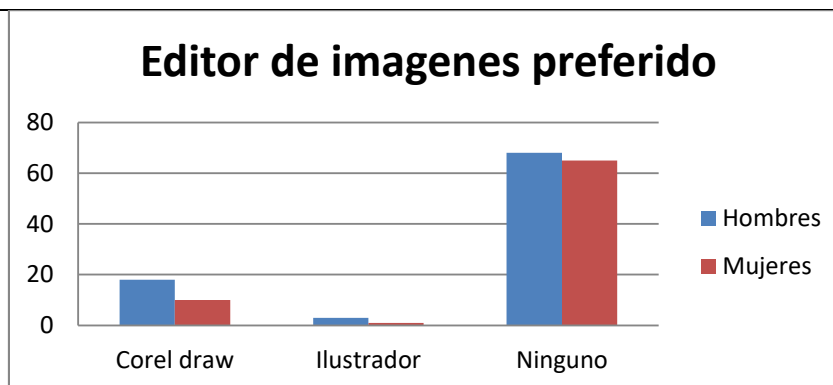
5. **En las redes sociales:**

	Publico mis propias ediciones	Reenvio publicaciones
Hombres	24	65
Mujeres	26	50
Total	50	115



6. **¿Qué software de edición de imágenes utilizas?**

	Corel draw	Ilustrador	Ninguno
Hombres	18	3	68
Mujeres	10	1	65
Total	28	4	133



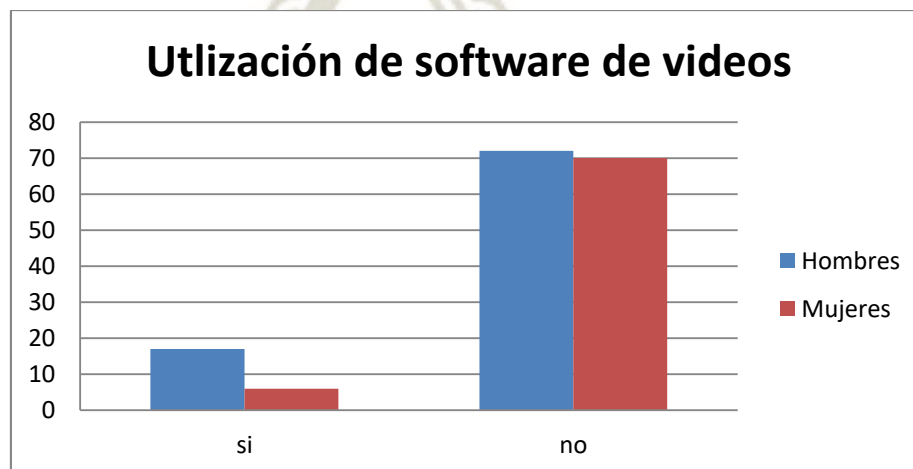
7. ¿Publicas videos editados en youtube?

	Si	No
Hombres	18	71
Mujeres	11	65
Total	29	136



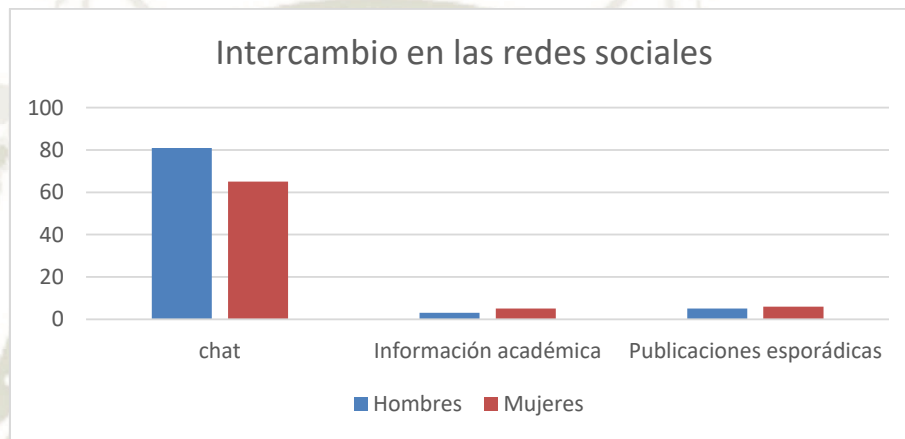
8. ¿Utilizas software de edición de videos?

	Si	No
Hombres	17	72
Mujeres	6	70
Total	23	142



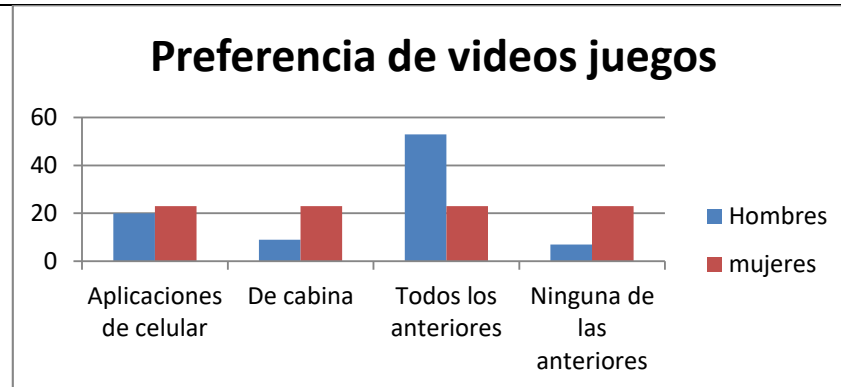
9. Con tus contactos de las redes sociales intercambias:

	Chat	Información académica	Publicaciones esporádicas
Hombres	81	3	5
Mujeres	65	5	6
Total	146	8	11



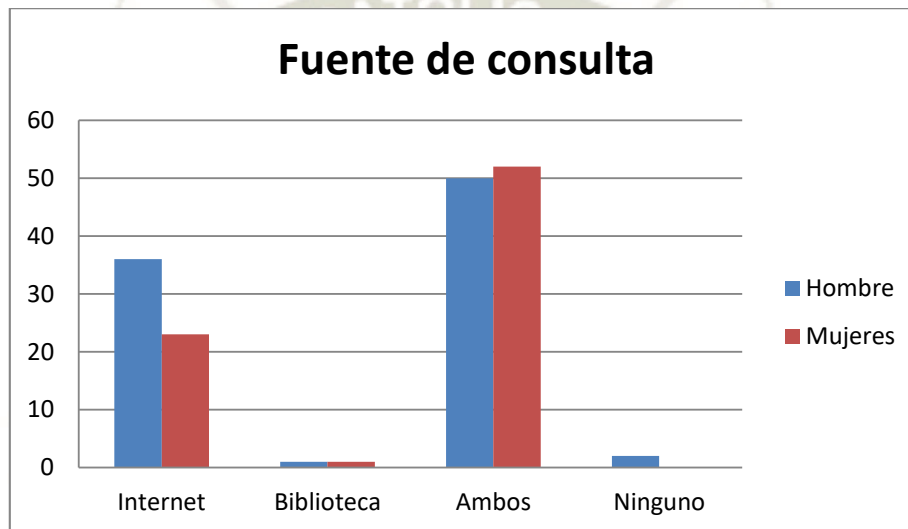
10. Eres usuario de los video juegos en:

	Aplicaciones de celular	De cabina	Todos los anteriores	Ninguna de las anteriores
Hombres	20	9	53	7
mujeres	23	23	23	23
Total	43	32	74	29



11. La fuente de consulta para tus tareas escolares es:

	Internet	Biblioteca	Ambos	Ninguno
Hombre	36	1	50	2
Mujeres	23	1	52	0
Total	59	2	102	2





ANEXO 2

**AUTORIZACIÓN DE LA DIRECCIÓN DE LA I.E. PARA LA
APLICACIÓN DEL PROYECTO**

AUTORIZACIÓN

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
"ALMIRANTE MIGUEL GRAU" - EL PEDREGAL, DISTRITO DE MAJES,
PROVINCIA DE CAYLLOMA JURISDICCION DE LA UNIDAD DE GESTION
EDUCATIVA LOCAL LA JOYA.

AUTORIZA:

Al Prof. **ELMER COPACONDORI CUNO**, identificado con DNI N°
41785454 estudiante del Programa de Maestría en Educación de la escuela de
Postgrado de la Universidad Católica Santa María - Arequipa, para que pueda
realizar su trabajo de Investigación al Tema del Proyecto de Tesis denominado
"USO DE LOS MEMES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES
DEL SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. ALMIRANTE MIGUEL
GRAU", PEDREGAL-AREQUIPA 2017.

El Pedregal, 02 de octubre del 2017.



Prof. Osmarido Merya Quispe
C.M. 1902147160
DIRECTOR (e)

LLBHS/Dir.
DMW/Sec.
c.c.archivo



ANEXO 3

**FICHAS DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACION Y RESULTADOS.**

USO DE LOS MEMES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA I.E. ALMIRANTE MIGUEL GRAU-MAJES

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellido y Nombre del Informante: *Jimmy Wilazondo Espinal*
- 1.2. Cargo e institución de elaboración: *2.º de Navegación de la Policía Nacional - Carrizpa - Cobro de Doble 201*
- 1.3. Nombre del instrumento - motivo de evaluación: *Rúbricas para evaluar las habilidades digitales*
- 1.4. Autor del instrumento: *Elmer Capacandori Curo - Connie Tejada Basurto*

INDICADORES	CRITERIOS	CALIFICACIÓN				
		Deficiente 01-25%	Regular 26-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					75
2. OBJETIVIDAD	Puntuación medible, hechos observables.					95
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					100
4. ORGANIZACIÓN	Presentación Ordenada					71
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					90
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					90
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teorías o modelos lógicos.					100
8. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente las Variables/Indicadores/ítems.					79
9. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden los objetivos de investigación.					100
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarlo.					100

II. OBSERVACIONES (SI DEBE ELIMINARSE O MODIFICARSE UN ÍTEM - POR FAVOR INDIQUE)

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Marcar con una X)

APROBADO	DESAPROBADO	OBSERVADO
✓		

Lugar y fecha: *Angazán 19 de Agosto 2011*

Tejada
Firma del Informante

DNI: *29468725*

Teléfono No: *951508829*

USO DE LOS NEMES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA I.E. ALMIRANTE MIGUEL GRAU-MAJES

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del Informante: Torres Machaca Sabes Jesús Moisés
 1.2. Cargo e Institución donde labora: C.I.S.T. J. G. José Abelardo Gutiérrez González / Teja
 1.3. Nombre del Instrumento: medio de evaluación Rúbricas para evaluar las habilidades digitales
 1.4. Autor del Instrumento: Elmer Encarnación Cano- Connie Tejada Basurco.

INDICADORES	CRITERIOS	CALIFICACIÓN				
		Deficiente 01-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					86
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					94
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					100
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					95
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					99
6. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					99
7. CONSISTENCIA	Permitirá conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					100
8. ANÁLISIS	Descompone Adecuadamente las Variables/ Indicaciones/medidas.					95
9. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden los objetivos de investigación.					98
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse.					100

II. OBSERVACIONES (SI DEBE ELIMINARSE O MODIFICARSE UN ÍTEM, POR FAVOR INDIQUE)

III. CALIFICACIÓN GLOBAL: (Marcar con una X)

APROBADO	DESAPROBADO	RESERVADO
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Arequipa, 7 de Setiembre 2017
 [Firma]
 Firma del Reporte Informático

DM 42743213

Teléfono No 9690 99097

USO DE LOS MEMES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA IE ALMRANTE MIGUEL GRAU-MAJES

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

LDATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del Informante: *Morales Segura Ademar Armando*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Consultor de Tecnologías de la Información*
 1.3. Nombre del Instrumento - motivo de evaluación: *Rúbricas para evaluar las habilidades digitales*
 1.4. Autor del Instrumento: *Elmer Copacandori Cano- Corne Tejada Basurco*

INDICADORES	CRITERIOS	CALIFICACIÓN				
		Deficiente 01-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X 85
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X 87
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X 90
4. ORGANIZACIÓN	Presentación Ordenada					X 93
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X 90
6. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X 78	
7. CONSISTENCIA	Permitirá conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X 89
8. ANÁLISIS	Descompone Adecuadamente las Variables/ Indicadores/medidas					X 89
9. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden los objetivos de investigación					X 95
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X 95

II. OBSERVACIONES (SI DEBE ELIMINARSE O MODIFICARSE UN ÍTEM POR FAVOR INDIQUE)

III. CALIFICACIÓN GLOBAL: (Marcar con una X)

APROBADO	DESAPROBADO	OBSERVADO
X		

Lugar y fecha: *Arequipa 5 de Julio*

Firma del Experto Informante:
Elmer Copacandori Cano
 INGENIERO DE SISTEMAS
 PUC de Arequipa - 1980

DNI 61326182

Teléfono No 95-9299982

RESULTADOS DE LA VALIDACION DEL INSTRUMENTO

INDICADORES	CALIFICACION				
	DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE
CLARIDAD				25%	75%
OBJETIVIAD					100%
ACTUALIDAD					100%
ORGANIZACIÓN					100%
SUFICIENCIA				25%	75%
PERTINENCIA				25%	75%
CONSISTENCIA				25%	75%
ANALISIS				25%	75%
ESTRATEGIA				25%	75%
APLICACIÓN				25%	75%

En términos generales podemos afirmar que los diez criterios evaluados logran una alta calificación por los expertos, los indicadores más valorados son la objetividad, organización y actualidad, mientras que la claridad, suficiencia, pertinencia, consistencia análisis, estrategia y aplicación son positivos.

USO DE LOS MEMES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA I.E. ALMIRANTE MIGUEL GRAU-MAJES

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del Informante: *María Salas, Margarita Alicia*
- 1.2. Cargo e Institución donde labora: *Experta en TIC UCCS - Talara*
- 1.3. Nombre del Instrumento: *Rúbrica para medir el nivel del uso de los memes.*
- 1.4. Autor del Instrumento: *Flore Copalcondor Guiso-Casas Tejeda Ibarra.*

A continuación, se le proporciona una tabla que pueda valorar cada uno de los ítems considerando los siguientes aspectos: claridad en la redacción, coherencia interna, lenguaje adecuado, relevancia y mérito lo que se pretende. El rango es de 1 a 5 siendo 1 muy adecuado.

OBJETIVO	CRITERIO	INDICADOR	SUBDESCRIPCIÓN	ITEM	N.º JUZGA	VALORACION	COMENTARIOS
Determinar el NIVEL DEL USO DE LOS MEMES en los estudiantes de segundo grado del nivel secundario de la I.E. Almirante Miguel Grau-Peruapal 2017	V. INDEPENDIENTE Uso de los memes como estrategia didáctica	Expresión a través de los medios virtuales	Elabora un mood board para comunicarse	mood board con estrategia comunicativa	1	4	
			Elabora un organizador visual para comunicarse	Organizador visual con jerarquía de contenido	2	4	
			Elabora cómics	Cómic con narrativa en congruencia a las imágenes.	3	4	
				Mensaje claro y pertinente.	4	5	
			Elabora videos para presentaciones	Imágenes claras de media resolución	5	4	
				Videos con audio claro	6	4	
				Videos con presentación ordenada.	7	3	
			Elabora memes de imagen/texto	Correcta ortografía	8	4	
				Congruencia de imagen-texto	9	5	
				Recursos retóricos presentes	10	4	
				Sintaxis del texto	11	4	
			Elabora gif			Secuencia congruente	12

Lugar y fecha: *Mollendo 18 set 2017*

DNI *30832655*

Firma del Experto Informante
Teléfono No *957 456 542*

¹ Mood board es un collage de imágenes.

USO DE LOS MENES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA LE ALMIRANTE MIGUEL GRAU-MAJES

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del Informante: *Hirtha Silvana Cárdenas Gonzales*
 1.2. Cargo e Institución donde labora: *Docente de Comunicación I.E. San Vicente de Paul*
 1.3. Nombre del Instrumento: *Rubrica para medir el nivel del uso de los mnes.*
 1.4. Autor del Instrumento: *Elmer Copacandori Curo-Correa Tejada Baruro*

A continuación, se le proporciona una tabla que pueda valorar cada uno de los ítem considerando los siguientes aspectos: claridad en la redacción, coherencia interna, lenguaje adecuado, pertinencia y mide lo que se pretende. El rango es de 1 a 5
 1= nada adecuado 5= muy adecuado

OBJETIVO	VARIABLE	INDICADOR	SUBINDICADOR	ÍTEM	NÚMERO	VALORES	COMENTARIO
Determinar el NIVEL DEL USO DE LOS MENES en las estaciones de aprendizaje grado del nivel secundario de la LE Almirante Miguel Grau-Pedregal 2017	V. INDEPENDIENTE Uso de las mnes como estrategia didáctica	Expresión a través de las mnes virtuales	Elabora un mood board ¹ para comunicarse	mood board con estrategia comunicativa	1	4	
			Elabora un organizador visual para comunicarse	Organizador visual con jerarquía de contenido	2	4	
			Elabora comics	Comic con narrativa en congruencia a las imágenes.	3	4	
				Mensaje claro y pertinente.	4	5	
			Elabora videos para presentaciones	Imágenes claras de media resolución	5	4	
				Video con audio claro	6	4	
				Video con presentación ordenada.	7	3	
			Elabora mnes de imagen/texto	Correcta ortografía	8	4	
				Congruencia de imagen-texto	9	4	
				Recursos retóricos presentes	10	4	
				Símbolo del texto	11	4	
			Elabora gif	Secuencia congruente	12	3	

Lugar y fecha: *Molendo 20 de Octubre 2017*

CNI 30822513

[Firma]
 Firma del Experto Informante
 Teléfono No 984244273

¹ Mood board es un collage de imágenes.

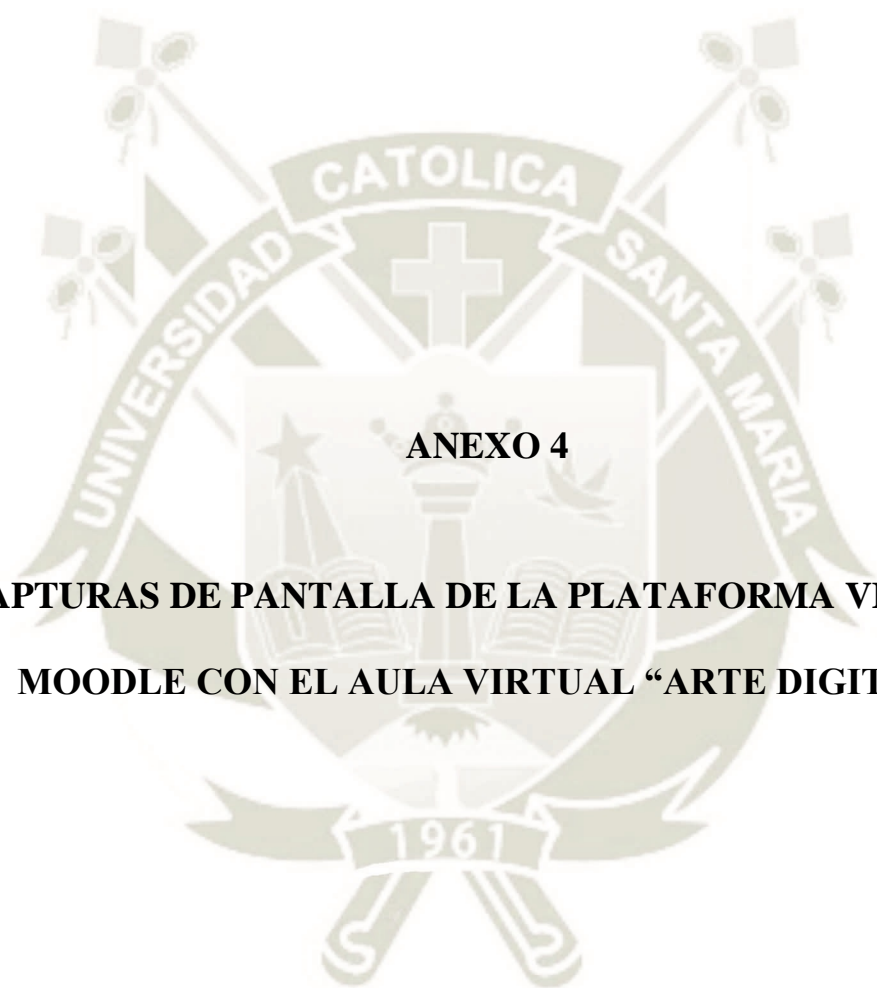
COEFICIENTE ALFA DE CRONBACH

Con la aplicación del instrumento se mide la respuesta del experto con respecto a los ítems de las rubricas .

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

K: El número de ítems
 $\sum S_i^2$ Sumatoria de Varianzas de los
 : Ítems
 S_T^2
 : Varianza de la suma de los ítems
 α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

	ítems												Sumatoria de ítems	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Evaluadores														
Alicia Dávila Salas	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	49
Judith García Rivera	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	45
SilvanaCardenas Gonzales	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	47
Viviana Barrera Bazarco	4	3	5	4	5	4	5	4	5	3	3	3	4	48
Manuel AlvarezRodriguez	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	46
ALFA DE CRONBACH														
0.65														



ANEXO 4

CAPTURAS DE PANTALLA DE LA PLATAFORMA VIRTUAL MOODLE CON EL AULA VIRTUAL “ARTE DIGITAL”

PÁGINA PRINCIPAL DEL AULA VIRTUAL “ARTE DIGITAL” CON DOS CURSOS



The screenshot shows a web interface for a virtual classroom. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, the name 'Elmer', and the language 'ESPAÑOL - INTERNACIONAL (ES)'. On the right, there are notification and chat icons, and the user name 'Usuario Administrador' with a profile picture. A left sidebar contains a menu with items: 'Página Principal', 'Área personal', 'Calendario', 'Ficheros privados', 'Mis cursos', and 'Administración del sitio'. The main content area features a large graphic with the text 'arte digital' in green and white, accompanied by a purple abstract shape. Below this, the 'Mis cursos' section lists two courses: 'Los Memes' and 'Habilidades Digitales'. Each course has a brief description. The 'Los Memes' course description reads: 'Podremos demostrar la habilidad que tienen los alumnos para la producción de Memes y el buen manejo de los editores.' The 'Habilidades Digitales' course description reads: 'Aquí encontraras información y actividades seleccionadas para que desarrolles habilidades digitales.' On the right side, there is a 'CALENDARIO' section showing the current month as 'diciembre 2017'.



CURSO “LOS MEMES” CON LINK DE SOFTWARE ON LINE Y TAREAS

Insignias

Competencias

Calificaciones

- General
- SESIÓN 1
- SESIÓN 2
- SESIÓN 3
- SESIÓN 4

Página Principal

Área personal

Calendario

Ficheros privados

Mis cursos

Administración del sitio

Los Memes

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [Memes](#)

General

Nos expresamos a través de memes y lo compartimos.

Avisos

SESIÓN 1

- Elaboración de un cómic y presenta el proceso en capturas de pantalla (5)
- link Meme ragedenerator
- link de software para crear comic
- link para hacer historietas
- link para software para hacer historietas

SESIÓN 2

- Video editado
- Tutorial Movie Maker

SESIÓN 3

- Elaboración de meme
- Tutorial Meme generatar
- link

SESIÓN 4

- Elaboración de gifts.
- link del software para hacer gifts

CURSOS “HABILIDADES DIGITALES” CON FORO, TAREAS Y ACTIVIDADES

The screenshot shows a web browser window displaying a Moodle course page. The address bar shows the URL: <https://elmer.milaulas.com/course/view.php?id=2>. The page title is "Habilidades Digitales". The left sidebar contains a navigation menu with the following items: HD, Participantes, Insignias, Competencias, Calificaciones, General, búsqueda y selección de información, Edición de contenidos, Difusión en la red, Tema 4, Página Principal, Área personal, Calendario, Ficheros privados, Mis cursos, and Administración del sitio. The main content area displays the course title "Habilidades Digitales" and a breadcrumb trail: "Página Principal / Mis cursos / HD". Below this, there are several sections with icons and titles: "Avisos", "búsqueda y selección de información" (with sub-items: "Compartir información relevante de temas actuales." and "Selección y clasificación de material teórico."), "Edición de contenidos" (with sub-items: "mood board de memes historieta" and "Capturas de pantalla del proceso de elaboración de la historieta."), "Difusión en la red" (with sub-item: "capturas de pantalla de publicaciones de los memes en las redes sociales"), and "Tema 4".

USUARIOS DEL AULA VIRTUAL “ARTE DIGITAL”

← → ↻ Es seguro | https://elmer.milaulas.com/admin/user.php

Elmer ESPAÑOL - INTERNACIONAL (ES) - Usuario Administrador

elmer.milaulas.com

Página Principal / Administración del sitio / Usuarios / Cuentas / Examinar lista de usuarios

Activar la edición de bloques

183 Usuarios

1 2 3 4 5 6 7 >

Nuevo filtro

Nombre completo del usuario

Ver más...

Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Ciudad	País	Último acceso	Editar
Alejandro Juvenal Perca Mamani	alejandrojuvena@gmail.com			93 días 7 horas	
ALEX FLORES URACAHUA	ALEX@gmail.com			Nunca	
Alex Elfer Santo Morales	alexelfer@gmail.com			80 días 8 horas	
ALEXANDRA ALEJO ZEA	ALEXANDRA@gmail.com	Arequipa	Perú	80 días 8 horas	
Alexandra Comejo Iquiapaza	kkkkkkkk@gmail.com			142 días 9 horas	
Alexia de los Angeles Gaona Hancoo	alexiaaona7@gmail.com	Majes	Perú	183 días 3 horas	
Alexis Apaza Pari	Alexis@gmail.com			Nunca	
Alexis Manuel Apaza Pari	hhhhhh@gmail.com			142 días 10 horas	
Amelia Huaracallo Colque	llllllpppppp@gmail.com			81 días 8 horas	
Ana Luisa Nuñez Quispe	bbbbbb@gmail.com			Nunca	
Anabel Lily Quispe Torres	anabel@gmail.com			93 días 1 hora	
ANDRE OLANDA COAYLA	ANDRE@gmail.com			158 días 7 horas	
ANEL BARRIOS RODRIGUEZ	ANEL@gmail.com			Nunca	
Anel Zelandi Barrios Rodriguez	anelzelandi@gmail.com			93 días 7 horas	
ANGELA HUARCA CCASA	ANGELA@gmail.com			93 días 7 horas	
ANGELES VELASQUEZ HANCCO	angelesvelas8@gmail.com	Arequipa	Perú	58 días 10 horas	
Anggie Luque Flores	Anggie@gmail.com			80 días 8 horas	
Blu Quispe Camara	blue@gmail.com	Arequipa	Perú	Nunca	

MARCAS DEL ADMINISTRADOR

Marcar esta página

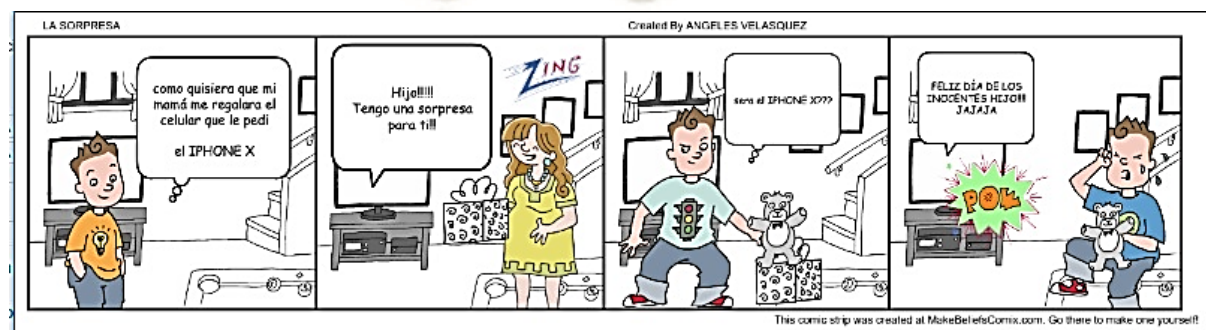
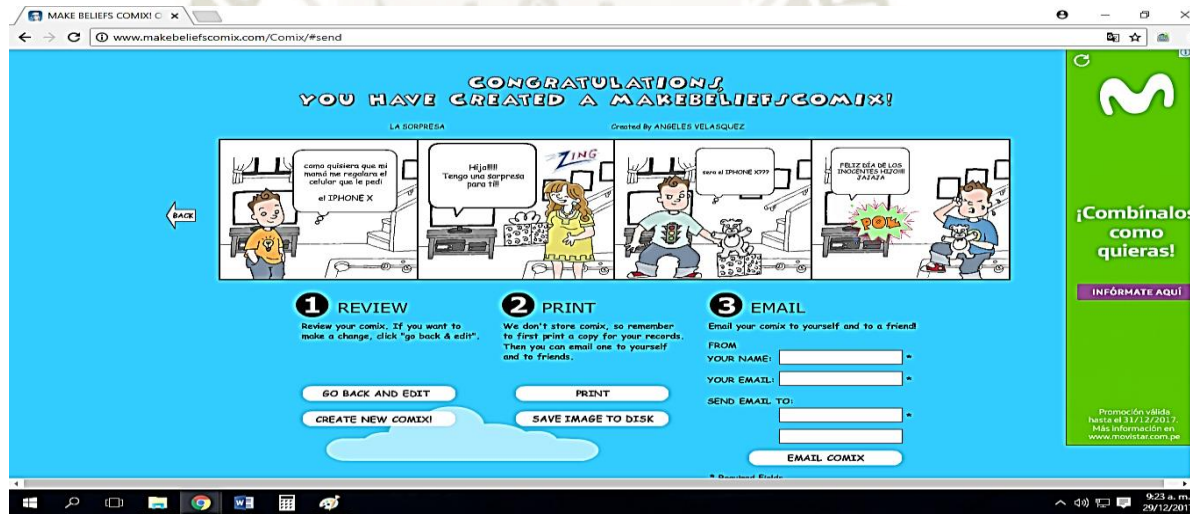
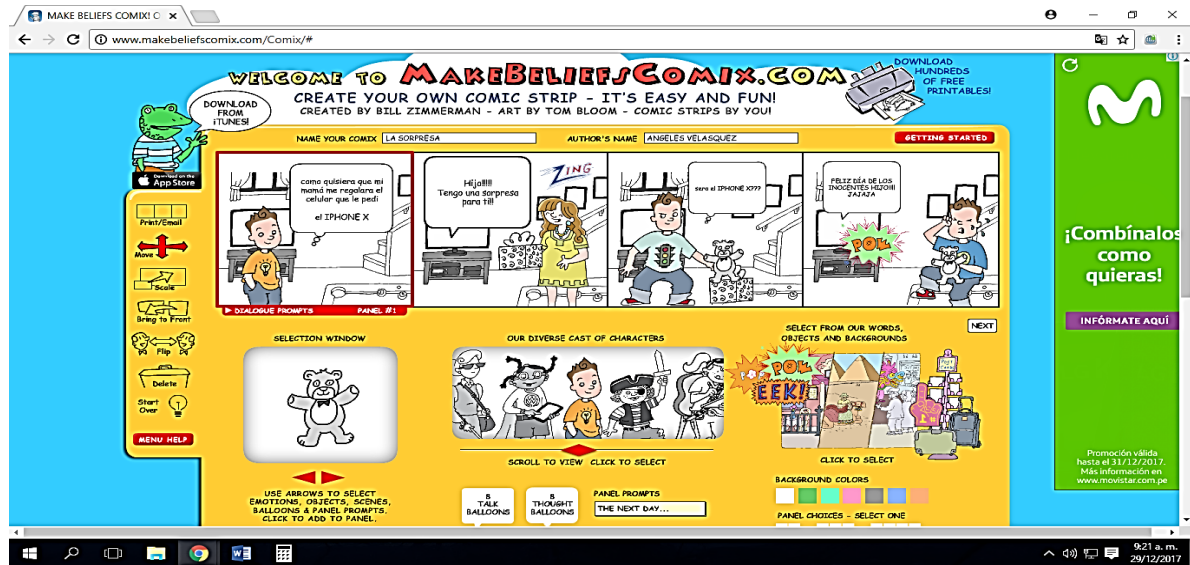
Windows taskbar: Escribe aquí para buscar, 04:14 26/02/2018

MEME HISTORIETA HECHA EN CLASE



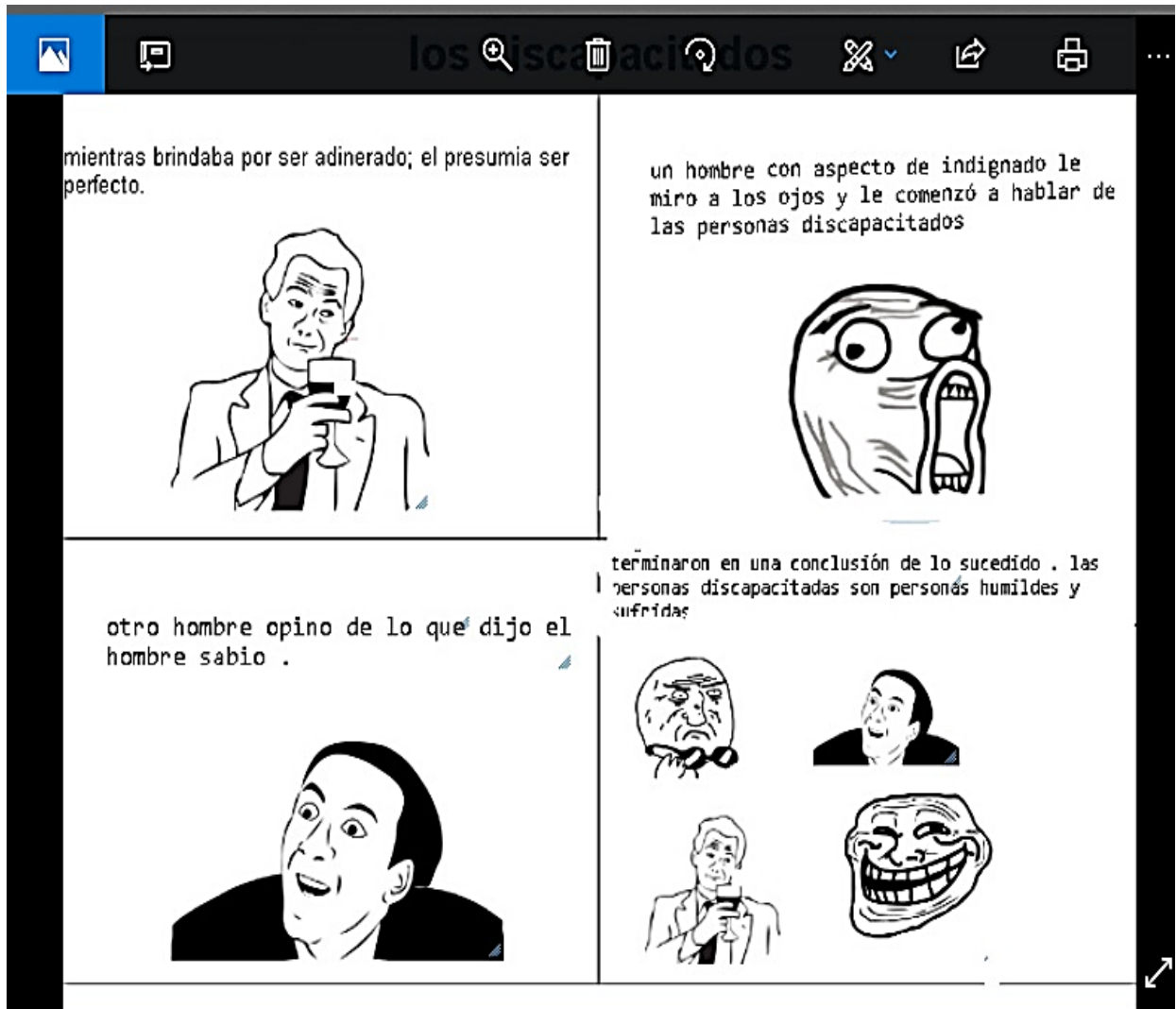
Autora: Vaneza Mendoza Layme (13años)

MEME HISTORIETA HECHA EN CLASE



AUTORA:ANGELA VELASQUEZ MAYTE(13años)

MEME HISTORIETA HECHA EN CLASE



AUTORA: CRISS MARISCAL GINESSA (13 años)

MEME HECHO EN CLASE

YA ESTOY LLEGANDO A BELÉN



Y AL COLEGIO TAMBIÉN :V

AUTORA: ANGELES VELASQUEZ HANCCO(13 años)



AUTOR: FABRICIO SALOMON ORTEGA(13 años)

MEMES HECHOS EN CLASE



AUTORA: ANABEL BARRIOS ZELANDI(14años)

MEMES HECHOS EN CLASE



AUTOR :ALEJANDRO JUVENAL PERCA (13 años)



AUTORA: Fabiola Alexandra Aquima Mamani (13 años)

VIDEO MEME PUBLICADO EN YOU TUBE

The screenshot shows a YouTube video player with a meme. The main video frame displays the text "VAMOS PERU!" at the top, "¡SÍ SE PUEDE!" in large white letters in the center, and "TE AMO PERU" in red below it. At the bottom, it says "ARRIBA PERU! ARRIBA PERU!". The video player interface includes a search bar, a play button, and a progress bar showing 0:43 / 1:08. Below the video, the title "PERU" is visible, along with 11 views and a "SUSCRIBIRSE 3" button. The right sidebar shows a list of recommended videos, including "DRAGONES DEL FREESTYLE INTERNACIONAL PERU 2018" and "El Despertar De Los Dragones Pelicula Completa en Español". The Windows taskbar at the bottom shows the date 26/02/2018 and time 03:59.

AUTORA: MENDOZA VANESA LAYME (13 AÑOS)

LINK .<https://www.youtube.com/watch?v=8L-bv0OcBG0>

ELABORANDO MEMES CON EL SOFTWARE MEMEGENERATOR

