

*Máster universitario en enseñanza de Español como Lengua Extranjera*  
CIESE-Comillas – UC  
Año académico (2017-2018)

**El humor en el aula de español a través de los memes. Un  
enfoque didáctico.**

Trabajo realizado por: Jaime Gallego Delgado

Dirigido por: Virginia González





## **Resumen**

El presente documento pretende acercar al campo de la investigación, el fenómeno de los memes de Internet como un recurso humorístico que nos permita trabajar diferentes aspectos lingüísticos y culturales dentro de un aula de español como lengua extranjera (ELE). Para cumplir ese objetivo, se recogen las teorías más relevantes que nos permitirán conocer mejor el fenómeno del humor y los memes de Internet. Como punto de apoyo al marco teórico, se propone la creación de un corpus formado por diferentes memes con el fin de comprender mejor este fenómeno. Acto seguido, se expone una secuencia didáctica pilotada donde se incluyen como recurso los memes. Para finalizar, se analiza la secuencia pilotada y se proponen algunas actividades que permitan reforzar los contenidos lingüísticos y culturales de la secuencia expuesta.

Palabras clave: memes, humor, ELE.

## **Abstract**

This study aims to bring to the forefront of research the ways in which Internet memes, as a comic tool, allows us to work with the different linguistic and cultural aspects present within the teaching environment of Spanish as a foreign language (SFL). The objective of this study will be achieved through the compilation and review of relevant theories on the phenomenon of humour and on Internet memes. Moreover, this study builds a strong theoretical framework as it brings together a selection of memes that allow one to better understand said phenomenon. A didactic sequence is designed to create an example of how memes are utilised as an academic resource. Finally, the piloted sequence is analysed and activities are proposed providing guidelines on how to reinforce the linguistic and cultural contents of said sequence.

Keywords: memes, humour, SFL.



## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	1
2. MARCO TEÓRICO .....	3
2.1. Definición de humor .....	3
2.2. Tipología del humor.....	4
2.3. Estado de la cuestión: La investigación del humor y sus principales teorías .....	7
2.4. El humor en el aula de español .....	9
2.4.1. El humor en el <i>MCER Y PCIC</i> .....	10
2.4.2. Funciones del humor en ELE.....	12
2.4.3. Material humorístico.....	16
2.5. Los memes .....	16
2.5.1. Concepto y origen del término.....	16
2.5.2. Los memes de Internet.....	17
2.5.3. Otros rasgos .....	19
2.5.4. Breve historia de los memes de Internet.....	20
2.5.5. Formatos y tipología de los memes de Internet .....	21
2.5.6. Potencial didáctico .....	25
3. METODOLOGÍA .....	27
3.1. Corpus.....	28
3.2. Secuencia didáctica.....	29
4. ANÁLISIS DEL CORPUS .....	30
4.1. Resultados.....	30
4.2. Conclusiones.....	44
5. SECUENCIA DIDÁCTICA .....	45
5.1. Secuencia pilotada .....	46
5.1.1. Contexto de aula .....	46
5.1.4. Objetivos.....	46
5.1.2. Metodología y organización de la secuencia .....	46
5.1.3. Papel del profesor y del alumno .....	48
5.1.5. Material didáctico y temporización .....	48
5.1.6. Evaluación .....	49
5.1.7. Desarrollo de la sesión.....	50
5.2. Conclusiones.....	51
5.3. Propuesta de mejora.....	52
5.3.1. Cuestionario .....	52
5.3.2. Actividades .....	54

5.3.3. Rúbrica.....	57
6. CONCLUSIÓN.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	60
ANEXOS .....	65
Anexo 1.....	65
Anexo 2.....	66
Anexo 3.....	67
Anexo 4.....	68



## 1. INTRODUCCIÓN

El humor forma parte de nuestra vida cotidiana y se puede afirmar que, prácticamente, personas de todo el mundo disfrutan del humor a diario. No obstante, este fenómeno que en primera instancia puede parecer algo sencillo y para pasar el rato conlleva una serie de beneficios sociales y psicológicos que han sido estudiados desde diferentes campos de investigación.

Centrándonos en el ámbito de investigación de la didáctica de lenguas, numerosos estudios han demostrado que el uso del humor mejora la retención de conocimientos gracias a que ayuda a focalizar el interés y aumentar la motivación (Schmitz, 2002). También se aboga por su carácter flexible (Casal, 2000) y por la cantidad de conocimientos lingüísticos que implica su comprensión (Cook, 2000). En la misma línea, se ha defendido su uso como una forma de que los alumnos aprendan el vocabulario, la sintaxis, la semántica y las convenciones del discurso de la lengua meta, así como las implicaciones culturales inherentes al fenómeno humorístico (Bell, 2009). Resumiendo, el humor puede ser un recurso que trasladado al aula puede ser un magnífico aliado. Además, el humor expresado en cualquiera de sus formas (chiste, juego de palabras, situaciones incongruentes, etc.) ha sido incluido ya en ciertas investigaciones y trabajado a partir de dramatizaciones (Gámez, 2013), poemas (Vela, 2012) o cómics (Fuerte, 2016).

En otro orden de cosas, en el mundo tecnológico que vivimos, ha surgido un nuevo género que se encuentra inherentemente ligado al fenómeno del humor: los memes. Este concepto se ha ido popularizando en la última década de modo que cualquier nativo digital conoce su significado. A pesar de ello, no existen demasiados estudios que aborden este fenómeno como posible recurso didáctico. Por ello, en el presente trabajo proponemos que los memes sean nuestro objeto de estudio con el fin de poderlos incorporar a una clase de español como lengua extranjera o ELE y así añadir una herramienta más que ayude al docente en su labor. Asimismo, creemos necesaria su introducción en el aula, ya no solo por los mismos beneficios que se derivan del humor, si no por las múltiples posibilidades de explotación que permiten.

Teniendo en cuenta lo anterior, el primer punto lo dedicaremos al repaso del fenómeno del humor como concepto mientras repasamos los tipos de humor que existen y los estudios más relevantes desde el punto de vista lingüístico. A partir de ahí se irá centrando el objeto de estudio en el humor como recurso en el aula de ELE, dedicando un apartado a las funciones y beneficios que implica su introducción en clase. El último punto, que habla de los materiales humorísticos, acabará derivando en la temática principal: los memes. En cuanto a ellos, primero conoceremos sus orígenes como término y fenómeno de Internet . También ahondaremos en sus características principales para conocer cómo están formados y qué significados pueden tener. Para terminar el epígrafe hablaremos del meme como recurso didáctico.

En el segundo punto del trabajo, trataremos de comprender mejor los memes de Internet a través de la recogida y análisis de 150 memes. De esta forma, no solo podremos sacar algunos datos clarificadores sobre qué son los memes, sino también extrapolar algunas características al terreno de la didáctica lo que nos ayudará a incluirlos, posteriormente, en el diseño de una secuencia didáctica. A continuación, expondremos una secuencia didáctica pilotada y analizaremos los resultados obtenidos para poder mejorar su diseño incluyendo nuevas actividades y materiales.

En resumen, los principales objetivos que nos planteamos para el trabajo son los siguientes:

1. Destacar la importancia del humor verbal como recurso.
2. Definir y conocer el fenómeno de los memes de Internet .
3. Reconocer el valor didáctico del meme y su potencial a la hora de abordar la enseñanza del humor en clase de español como lengua extranjera.
4. Aportar una secuencia didáctica como ejemplo para trabajar diferentes aspectos lingüísticos y culturales a través de los memes de Internet .

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Definición de humor

Hoy en día, la mayoría de personas puede reconocer el humor en su vida cotidiana o saber si una situación o un enunciado es gracioso, pero ¿qué entendemos exactamente por humor? No pocos estudiosos han dedicado parte de sus investigaciones a este fenómeno, desde campos tan amplios como la filosofía, las ciencias sociales, la antropología, la pedagogía, la psicología o la lingüística. No obstante hasta la actualidad no se ha conseguido llegar a un consenso para definir el término de humor.

Si nos remitimos a su origen etimológico, la palabra “humor” se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana. La primera definición la dió el médico Hipócrates de Cos (460 a. C.), el cual designaba el humor como «cada uno de los líquidos de un organismo vivo»; cuya acepción latina de esta palabra (umor, -ōris) significaría: bilis negra, flema y sangre.

Según el *Diccionario de la Lengua Española* (DLE) se pueden encontrar hasta siete acepciones del término “humor”: “buena disposición para hacer algo”, “jovialidad y agudeza” o la derivación “humorismo” que significa “un modo de presentar, enjuiciar o comentar la realidad, resaltando el lado cómico, risueño o ridículo de las cosas”. Además se describen diferentes colocaciones con el término “humor” como “buen humor”, “humor de perros”, “humor negro”, “sentido del humor”, etc.

Desde una perspectiva diacrónica y diatópica, se puede observar que el concepto de “humor” es muy amplio y que varía parcial o totalmente de un lugar a otro del mundo, lo que ha contribuido a su evolución y transformación a través de los tiempos.

Dicho lo cual, y aun a falta de una definición precisa, la investigación del humor se ha convertido en un asunto relevante en el ámbito académico que, como se ha comentado anteriormente, ha atraído a diferentes investigadores que se han aventurado a definir el fenómeno “humor”. Tomamos de ejemplo a Harvey Mindess (1971), que califica el humor como “un estado de ánimo, una manera de percibir y experimentar la vida... una

especie de perspectiva, un punto de vista peculiar y que tiene un gran poder terapéutico" (p 21).

Para Gómez Capuz (2002), el humor se podría definir como "la transgresión consciente, deliberada, constante y sistemática de los mecanismos que rigen el normal desarrollo de la interacción comunicativa cotidiana" (p. 150).

Finalmente desde el campo de la lingüística, se ha definido el humor como un "fenómeno semántico (en el que se produce una incongruencia entre dos marcos) y pragmático (que supone la violación del principio de cooperación de Grice)" (Attardo, 2001 p.169).

De este modo, y aspirando a definir de manera satisfactoria el fenómeno del humor, nos encontramos con una amplio abanico de teorías y consideraciones divergentes, recogidas la gran mayoría por el citado Attardo en sus estudios sobre el humor verbal. Estos estudios serán ampliados más adelante en el apartado de "estado de la cuestión" del presente documento.

No obstante, antes de pasar a conocer las investigaciones más relevantes acerca del fenómeno humorístico, debemos repasar brevemente los tipos de humor existentes.

## **2.2. Tipología del humor**

Al intentar clasificar el humor ocurre un fenómeno parecido al de proponer una sola definición de este: no existe un consenso claro.

Investigadores de diferentes ámbitos han propuesto taxonomías concretas que, aunque rigurosas, están limitadas a sus campos de estudio. De estos estudios destacan, sobre todo, los psicológicos. En este ámbito, Rod Martin y Patricia Doris (2003) desarrollaron un cuestionario llamado "The Humor Styles Questionnaire" (HSQ) o "Cuestionario de los estilos de humor" para medir las diferencias individuales en los estilos de humor. El HSQ fue desarrollado para identificar las formas en que las personas difieren en los estilos de humor y cómo estas diferencias influyen en la salud, el bienestar, las relaciones y otros aspectos de su vida. Este cuestionario medía dos factores principales

en el humor. El primer factor indicaba si el individuo usaba el humor para beneficio propio o para mejorar las relaciones con los demás. El segundo factor medía si el humor utilizado era relativamente benévolo o potencialmente perjudicial y destructivo. La combinación de estos factores crean cuatro estilos de humor distintos: afiliativo, autocrítico, agresivo y autodestructivo.

Sin embargo, dado lo específico de esta lista, nos vemos obligados a buscar otro tipo de clasificación que se adecue más al propósito de nuestra investigación. Para ello encontramos la siguiente tipología que describe Mark Nichol (2011):

1. Anecdótico: se refiere a historias personales cómicas que pueden ser ciertas o parcialmente ciertas y que, por lo general, se alteran para producir un efecto de sorpresa en el receptor.
2. Azul: también llamado "sin color" o "subido de tono" (en español llamado verde); se basa en la indecencia para producir un efecto cómico. Suele tratar temas que se presuponen del ámbito privado como la sexualidad o los chistes escatológicos. Otro tipo de humor como este es el humor vulgar. Este estilo de humor es, por lo general, más tosco, sin apenas sutilidad y se caracteriza por el uso de bromas groseras y situaciones sexuales explícitas.
3. Burlón: se caracteriza por personajes que hacen el ridículo, en los que destacan la caricatura o la caracterización exagerada.
4. Negro: es un estilo de humor que produce su efecto cómico a través de temas que pueden considerarse tabú, serios o dolorosos, como los desastres naturales, la muerte o las enfermedades.
5. Seco: este tipo de humor se caracteriza por la manera en que es presentado por el comediante, normalmente de modo impasible e inexpresivo.
6. Epigramático: se trata de poemas breves dichos presentados de forma ingeniosa y humorística.
7. Absurdo o surrealista: se basa en violaciones deliberadas del razonamiento causal, que producen eventos y comportamientos que obviamente son ilógicos. Las construcciones del humor surrealista tienden a involucrar extrañas yuxtaposiciones, incongruencias y situaciones irracionales. El humor surreal es el efecto de lo ilógico y lo absurdo que se usa para el efecto humorístico. El adjetivo también se refiere a incidentes o eventos que parecen demasiado ridículos para ser verdad.

8. Intelectual: humor basado en temas cultos y sofisticados expresados de manera sutil. Normalmente utilizan un vocabulario específico y bastante normativo.
9. Hiperbólico: en este tipo de humor se tiende a la exageración en todos sus aspectos, usando una caracterización descomunal y extravagante.
10. Irónico: humor que implica incongruencia y discordancia con las normas, en el que el significado pretendido es el opuesto, o casi opuesto, al significado literal.
11. Juvenil o infantil: humor que involucra temas infantiles tales como bromas pesadas, burlas poco elaboradas, insultos gratuitos y otros comportamientos inmaduros.
12. Mordaz o sarcástico: este estilo humorístico es una variación de la ironía que tiene como propósito la humillación y la provocación del interlocutor. Generalmente, se trata de comentarios crueles y ofensivos que menosprecian a una persona en concreto directa o indirectamente.
13. Paródico: se trata de una imitación cómica que, a menudo, intenta ridiculizar a una persona o un grupo de personas. Estas imitaciones no son necesariamente hirientes.
14. Satírico: este tipo de humor se burla de las debilidades humanas o aspectos de la sociedad. Suele ir enfocado a figuras públicas e influyentes como políticos.
15. Autocrítico: este estilo de humor se centra en el mismo autor de la broma, en sus debilidades o desgracias para lograr un efecto cómico.
16. Situacional: humor que surge de situaciones cotidianas; es la base de las comedias de situación o *sitcoms*. Las comedias situacionales emplean elementos del humor absurdo, irónico, paródico y satírico, entre otros.
17. Circense: comedia en la cual la violencia fingida y el daño corporal simulado son escenificados para un efecto cómico; también llamado comedia física.
18. Monologado: este tipo de humor lo define la manera en que el humorista cuenta al público chistes y anécdotas como si los describiera para sí mismo. Un monologuista suele emplear diferentes tipos de humor de los presentados anteriormente.

Tras la descripción anterior de diferentes estilos de humor que existen, nos centraremos a continuación en las investigaciones y teorías relacionadas con el humor.

### **2.3. Estado de la cuestión: La investigación del humor y sus principales teorías**

Tras haber considerado algunas de las definiciones atribuidas al humor a través de los tiempos y los tipos de humor que existen, cabe mencionar cuáles han sido las teorías y autores que han contribuido al estudio del fenómeno humorístico.

Para comenzar, las teorías del humor han sido clasificadas en tres categorías o clases principales:

- a) Teorías de la superioridad, que defienden que toda experiencia humorística surge como manifestación del sentimiento de superioridad del hombre hacia el hombre. Lo han defendido autores como Platón, Aristóteles, Quintiliano y Hobbes (Critchley, 2004, p.11).
- b) Teorías de la descarga, donde se interpreta el humor como un efecto de descarga de energía física acumulada. La energía liberada por la risa produce placer. Aparece en las obras de Herbert Spencer y especialmente de Freud.
- c) Teorías de la incongruencia, que consideran que todo humor se basa en el descubrimiento de una realidad o un pensamiento que resulta incongruente con lo que se esperaba. Estas teorías surgen de Francis Hutcheson en 1750 y serían elaboradas por Kant, Schopenhauer o Kierkegaard posteriormente.

En cuanto al ámbito de estudio del humor verbal, existen una serie de teorías relativamente recientes: la teoría semántica del humor basada en guiones de Raskin (1985), el modelo de cinco niveles de Salvatore Attardo para el análisis de textos humorísticos (1989), la Teoría General del Humor Verbal (TGHV) de Attardo y Raskin (1991). Concretamente, las investigaciones de Salvatore Attardo han dado paso a nuevas líneas de investigación en el ámbito de estudio del humor verbal. Es necesario destacar también la labor de difusión de la revista *Humor* (1987) y la fundación *International Society of Humor Studies (ISHS)*.

Por último, y para terminar de revisar el estado de la cuestión acerca del humor, debemos explicar brevemente la citada “TGHV” ya que consideramos que es una de las más relevantes.

La TGHV es una revisión de la teoría semántica del humor (Raskin 1985). Esta es ampliada incluyendo lo que Attardo llama “nuevos Recursos de Conocimiento” o “Knowledge Resources” (KR).

En primer lugar, aparece la oposición de guiones (SO) que ya encontrábamos en la Teoría Semántica del Humor basada en Guiones (TSHG o SSTH en inglés). Estos guiones son los que producen la situación humorística. Esto incluye, entre otros, temas tales como lo real (irreal), normal (anormal) o lo posible (imposible). Seguidamente aparece el mecanismo lógico (LM), que consigue que el humor sea detectado en el enunciado. Esta fase, denominada de resolución, se basa en el modelo incongruencia / resolución donde se explica la incongruencia que se ha detectado. Estos pueden ir desde una simple técnica verbal como un juego de palabras hasta mecanismos más complejos como enunciados lógicamente incorrectos o falsas analogías. En tercer lugar, la situación (SI) donde se desarrolla el chiste, es decir, aquellos aspectos del marco donde se desarrolla la broma que no son humorísticos. Aquí se puede incluir objetos como: actividades, instrumentos y apoyos verbales necesarios para contar la historia. En cuarto lugar, la meta u objetivo del chiste (TA) que identifican a las personas que se han convertido en el "blanco" de la broma. Este término sirve para desarrollar y consolidar estereotipos acerca de grupos étnicos, sexos, profesiones, etc. En quinto lugar, la estrategia narrativa (NS) aborda el formato narrativo del chiste ya sea como una narración simple, un diálogo o un acertijo. Aquí se intenta clasificar los diferentes géneros y subgéneros del humor verbal. En un estudio posterior, Attardo amplía la NS para incluir narraciones humorísticas orales y gráficas de cualquier extensión, no solo chistes. Y, para finalizar, el lenguaje (LA), que "[...] contiene toda la información necesaria para la verbalización de un texto. Es el responsable de la redacción exacta y de la ubicación de los elementos funcionales" (Attardo, 1991). Y por tanto analizando un texto a través de los KR podremos determinar si este es humorístico.

## 2.4. El humor en el aula de español

Para el aprendiente de lenguas, el humor supone un desafío, ya que la comprensión y producción del discurso humorístico (ya sean chistes, juegos de palabras, frases irónicas o sarcásticas, monólogos humorísticos, etc.) conlleva, en la mayoría de los casos, una adquisición y un dominio bastante elevados de la lengua que se está aprendiendo.

Sin embargo, cuando se pretende introducir el humor en el aula, no solo ha de tenerse en cuenta que los alumnos dominen un tipo de texto concreto. Más bien nos centraremos en la manera en la que el profesor lo introduce en sus lecciones, incluyéndolo dentro de los contenidos, de manera que cumpla diferentes funciones en el aula, las cuales analizaremos más adelante. Para hablar de la utilización del humor por parte del profesor, debemos ser conscientes de que no se trata de un método divertido con efectos efímeros y sin implicaciones para pasar un buen rato en el aula, sino que la finalidad del es la de reforzar el aprendizaje de la lengua meta «salpicando» cada elementos que forma parte del proceso: alumnos, docente y materiales.

Por otro lado la profesora Iglesias Casal (2000) indica que:

En el ámbito de la enseñanza de segundas lenguas el material humorístico tiene un potencial didáctico muy amplio ya que nos permite un grado bastante alto de flexibilidad, lo suficiente como para responder a las necesidades que sean necesarias en cada momento. Esto nos permite desarrollar una buena planificación que lo vincule estrechamente con los contenidos a trabajar. Las posibilidades de explotación de los materiales humorísticos son diversas ya que hacen que el alumno se implique de forma constante, lo que permite trabajar tanto los efectos expresivos como los aspectos estéticos de la lengua (p.445).

Por tanto, gracias a la utilidad y flexibilidad de los recursos humorísticos podremos introducirlos en el aula, lo que nos ayudará a abarcar diferentes contenidos y trabajarlos desde los primeros niveles hasta los más avanzados. Además, su carácter cercano y atractivo puede motivar a los estudiantes de manera intrínseca proporcionándoles un empujón de ánimo que les ayudara en el proceso de aprendizaje.

Ojeda Álvarez y Cruz Moya (2004) añaden algunas razones más que justifican el uso del material humorístico en el aula:

La brevedad de los mensajes, el reflejo de la lengua tal y como se emplea en un contexto informal, la abundancia de peculiaridades pragmáticas, la facilidad de adaptación a un uso pedagógico, así como la amplia aceptación de este tipo de textos por parte de los estudiantes de español [...] (p. 234).

#### **2.4.1. El humor en el *MCER Y PCIC***

Tanto dentro del *Marco Común Europeo de Referencia* como del *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (*MCER y PCIC*, en adelante) podemos encontrar algunas referencias al humor verbal.

En primer lugar, el *MCER* recoge dentro de las Competencias Generales, específicamente en el Conocimiento Sociocultural, el humor como factor que debe tenerse en cuenta para el correcto conocimiento de la sociedad y cultura en que se desarrolla la lengua estudiada. El humor constituye, sin lugar a dudas, parte de la cultura y puede diferir, en algunos aspectos, de unos países a otros.

También se incluye el humor en el apartado de “Adecuación sociolingüística” donde se describe su importancia tanto en la producción de humor como en la recepción de este, entendiendo también la ironía, las referencias culturales o los pequeños matices de significado que se destilan el discurso humorístico. Ambos descriptores se encuentran en los niveles C1 y C2.

Más tarde, en el subapartado de “Escritura creativa”, perteneciente al apartado de “Producción escrita”, se encuentran dos descriptores relacionados con el humor. Primeramente en el nivel C1 se puede leer: “[...] puede incorporar lenguaje y humor, aunque el uso de este último no sea siempre apropiado”. Después en el nivel C2: “[...] puede explotar los modismos y el humor de forma apropiada para mejorar el impacto del texto”.

Finalmente, se incluye también el humor dentro del Apéndice 9 “Descriptores suplementarios”. Aquí se encuentra en la conversación y discusión en línea de nivel C2

donde se describe el uso del lenguaje humorístico o abreviaturas idiomáticas para mejorar el impacto de los comentarios que se realizan en cualquier conversación online. También se incluye el humor dentro de “establecimiento de una atmósfera positiva” para el nivel B2 donde se describe que el usuario puede usar un humor apropiado para la situación, ya sea una anécdota, broma o comentario desenfadado, para crear un ambiente positivo o redirigir la atención.

Por otro lado, el PCIC hace referencia al humor, de forma escueta, en casi todos sus apartados. En la introducción del documento, el humor se nombra dos veces. Primeramente en el apartado “El alumno como agente social” (C1/C2) para describir los usos que el estudiante da a la lengua con fines sociales incluyendo el uso humorístico. También se considera que el alumno debe adoptar una actitud crítica en la interpretación de textos donde la información puede estar enunciada de forma irónica o humorística. Para ello, se insta al aprendiente de español a recurrir a referencias y conocimientos culturales. Seguidamente, en “el alumno como hablante intercultural” (B1/B2) se describe cómo el estudiante debe buscar estrategias para afrontar situaciones e interacciones donde puedan aparecer sobreentendidos y tonos irónicos bastante ligados al fenómeno humorístico.

A continuación, en los apartados de “Gramática”, “Pronunciación” y “Funciones” (C1/C2) el humor aparece en forma de entonaciones, matices irónicos y alguna colocación con el término “humor” (“ponerse de mal humor”, “humor de perros”, “tomárselo con humor”...). A continuación, dentro del apartado de “Tácticas y estrategias pragmáticas” se nombran una serie de intenciones del hablante que facilitan el diseño de actividades que utilicen un enfoque comunicativo y humorístico. Además, en el subapartado de “Construcción e interpretación del discurso” se enumera una sucesión de indicadores lingüísticos (léxicos, morfológicos y fónicos) que ayudan al reconocimiento e interpretación de enunciados figurados como el humor o la ironía.

Asimismo, en el apartado de “Géneros discursivos y productos textuales” se reconoce el chiste como un género de transmisión oral y escrita y además propone utilizar el sentido del humor en géneros como la presentación pública en los niveles C1 y C2.

En el apartado de “Saberes y comportamientos socioculturales”, el humor aparece en el subapartado de “Medios de comunicación e información” reflejado en las tiras cómicas de los periódicos nacionales.

Más tarde, dentro del capítulo de “Habilidades y actitudes interculturales”, se incluye el humor y la burla como aspectos que se deben inferir a partir de gestos y proxémica. Del mismo modo, se aconseja el uso de recursos como el humor, la relajación y la ironía para regular los factores afectivos (estrés cultural, desconfianza, recelo, etc) en los encuentros interculturales.

Por último, en la sección de “Procedimientos de aprendizaje”, se recomienda el uso del humor para regular la ansiedad mediante sus efectos lúdicos, la focalización del interés del alumno para que aumente la motivación intrínseca y la introducción del fenómeno humorístico para adaptar la tarea a las necesidades y estilos de aprendizaje del alumno.

#### **2.4.2. Funciones del humor en ELE**

Como hemos podido observar en ambos documentos de referencia, tanto el *MCER* y como el *PCIC*, reconocen el humor como un fenómeno intrínseco a la lengua y como fuente de recursos, pero ¿qué funciones puede desempeñar realmente en un aula de enseñanza de español como lengua extranjera?

##### **2.4.2.1. Función cultural**

Uno de los elementos que se encuentra, o debería encontrarse, dentro de un aula de enseñanza de lenguas extranjeras es la cultura. Deneire (1995) enfatiza que:

La importancia del humor en la enseñanza de la cultura junto con el lenguaje [...] el uso de las anécdotas humorísticas sobre situaciones incómodas que ocurren en diferentes entornos culturales son un medio efectivo para indicar los límites culturales que trascienden los tópicos y estereotipos de un nuevo idioma. [...] el humor causado por el choque de culturas sirve como un excelente dispositivo de enseñanza (p.189).

De manera similar, Deneire (1995) también aboga por el uso de ejemplos auténticos de publicidad humorística como una forma de transmitir matices culturales a los estudiantes. Por ello pone de ejemplo que:

El humor en la publicidad transmite una gran cantidad de conocimiento cultural y pragmático sobre un idioma dentro de un período corto de tiempo, lo que conlleva una forma interesante de enseñar lengua y cultura a los estudiantes en todos los niveles (p.260).

Por supuesto, como hemos remarcado anteriormente, cada cultura tiene un sentido del humor diferente y esto conlleva cierta dificultad a la hora de discernir dobles sentidos, entender algunos matices en los significados de algunas palabras o usar de forma deliberada usos no normativos de la lengua. “Es por ello que la interpretación del discurso humorístico depende del conocimiento previo de cada persona y de su sustrato cultural” (Re ,2012 p.118-119).

#### **2.4.2.2. Función de distensión y tolerancia del error**

Otra de las funciones indispensables que la introducción del humor en el aula cumple es la creación de un ambiente positivo que propicie el aprendizaje. Según Watson y Emerson (1988): “Cuando el humor se planifica como parte del proceso de enseñanza, se establece un ambiente positivo donde se afronta la clase con una actitud de flexibilidad y la comunicación entre el alumno y el docente es libre, abierta y fluida”. Esta relación no es de igualdad total, sino que: “se trata de asumir el rol de profesor guía que escucha y permite que el alumno entable un vínculo con él ya que la comunicación no puede estar basada en la dominación de unos sobre otros” (Flores, 1997, p.2).

De este modo, el profesor debe mantener, frente al alumno, las vías de comunicación abiertas:

La comunicación fluida en el aula reduce la posición autoritaria del docente permitiendo que sea un facilitador del proceso de aprendizaje. El miedo y la ansiedad, solo naturales en una situación nueva y desconocida, se convierten en una amenaza menor, a medida que se desarrolla una buena relación entre el alumno y el docente (Watson y Emerson, 1988, p.89).

Kristmanson (2000) asevera que “para tomar riesgos, necesitas un ambiente de aprendizaje en el que no te sientas amenazado o intimidado. Para hablar, necesitas sentir que serás escuchado” (p. 60). Por ello el aprendiente de idiomas necesita sentirse motivado. Para lograr un aprendizaje exitoso, necesita una atmósfera en la que los niveles de ansiedad sean bajos y los niveles de comodidad sean altos.

Y por último, el humor no solo nos ayuda a reducir la ansiedad en la comunicación, sino que nos ayuda a superar el impacto negativo que pueden producir en los alumnos aspectos, de gran importancia en la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras, como la concepción del error y su tratamiento en el aula. Por tanto, se entiende que cualquier aprendizaje que se lleve a cabo implica un proceso de ensayo y error. Así, si dicho proceso se encuentra envuelto en humor, cuando los alumnos cometan un error no se sentirán frustrados, sino que comenzarán a reírse de sus errores, minimizándolos y, por lo tanto, comprenderán que el error es una parte natural en el proceso de aprendizaje, es decir, un indicativo de que el aprendiente está avanzando en la adquisición de la lengua meta.

#### **2.4.2.3. Función motivadora.**

Esta función, muy relacionada con la anterior, es básica en cualquier proceso de aprendizaje, aunque el uso de recursos humorísticos es especialmente aconsejable para lograr un estado de motivación.

El humor favorece una actitud motivadora durante el proceso de aprendizaje, lo que conlleva una mejor asimilación y retención de los contenidos debido a que su procesamiento se ha producido dentro de un entorno placentero, con actividades que promueven la creatividad y la expresión de emociones. De este modo, se busca la activación de los sensores cerebrales que provocan la focalización continuada en la tarea que se está realizando. Esta función será de gran utilidad tanto para los alumnos, como para el docente que enseñará con ganas y obtendrá un *feedback* inmediato.

Para terminar este punto, subrayamos lo que dijo Burgess (2003):

Dentro del aula, hemos de señalar la motivación intrínseca como un componente esencial que debemos tener en cuenta ya que provoca que las tareas se

resuelvan de forma más consciente ocasionando con ello que los resultados de las mismas mejoren. (p. 230)

#### **2.4.2.4. Función lúdica**

Otra función, bastante importante, que desempeña el humor dentro de un aula de lenguas extranjeras es el de producir diversión. En relación con esto, algunos autores, como M. Droz y L. Ellis (1996), consideran que “el humor es un elemento excepcional que nos permite desarrollarnos emocional e intelectualmente al tiempo que reduce el aburrimiento, aumenta la motivación por aprender y facilita la asimilación de contenidos” (p.130).

También debemos tener en cuenta esta función a nivel lingüístico:

La función lúdica de la lengua fomenta la apreciación de esta de una forma global, ya que al jugar con la lengua estaremos manipulándola rompiendo sus reglas, utilizando diferentes estrategias lo que supone, un buen conocimiento de estas reglas (D. Crystal, 1998: 1).

Para terminar, no podemos obviar que “el placer de la risa es el placer de los placeres” (Francia y Fernández, 2009, p.61). Y la risa es uno de los elementos más beneficiosos tanto dentro como fuera del aula.

#### **2.4.2.5. Función social y de amistad**

Es un hecho que el aprendizaje de lenguas suele desarrollarse en un entorno compartido con otros aprendices. Por tanto no podemos olvidar el papel que juega el humor a nivel social.

El humor favorece la unión de grupo, lo que conlleva que la comunicación sea más fluida, al mismo tiempo que reduce las distancias entre los miembros del grupo. En esta atmósfera de proximidad, los alumnos tienden a abrirse más e incluso a colaborar entre ellos de forma espontánea produciendo un ambiente sano y solidario en clase. Por tanto podemos afirmar que el humor favorece la empatía y crea cohesión grupal entre los

miembros del grupo. A este hecho, García y G. Vio (2005, p. 24) afirman que «reírse une».

### **2.4.3. Material humorístico**

Así pues, para terminar este apartado, hemos dejado para el final el tema de los materiales. Durante este último capítulo se han nombrado, de forma puntual, algunas formas de llevar el humor a clase de español como lengua extranjera. Esto puede ser a través de chistes, anécdotas, material audiovisual como anuncios o series humorísticas, tiras cómicas, etc.

Sin embargo, debemos ser consecuentes con los objetivos de nuestro trabajo y, por tanto, en el siguiente apartado solo desarrollaremos una de las formas de llevar el humor al aula de ELE, pues la consideramos uno de los ejes principales de la presente investigación: los memes

## **2.5. Los memes**

### **2.5.1. Concepto y origen del término**

Para explicar qué es un meme necesitamos remitirnos a las investigaciones del zoólogo Richard Dawkins. Dawkins (1989) publicó el libro *The Selfish Gene*, donde descarta la idea de que los seres vivos están genéticamente condicionados a comportarse de una determinada manera que sea "buena para la especie". Por tanto, Dawkins reconoce que gran parte del comportamiento humano no proviene de los genes, sino de unidades de información con características parecidas a los genes pero que dependen de la cultura. Al final del libro, se propone que cualquier comportamiento no genético sea etiquetado como el término de "meme".

Para entender un poco mejor la postura de Dawkins, Cortés (2003) se pronuncia de la siguiente manera:

Dawkins postula que de la misma manera en que los rasgos genéticos se transmiten por replicación de los genes, los rasgos culturales se transmiten por replicación de los memes o unidades de información cultural. Estos se caracterizan por

su capacidad de agrupación según las dimensiones culturales formadas por nosotros mismos. De esta forma, se define la cultura no como un conjunto de conductas, sino más bien como datos, información o ideas que especifican dichas formas de comportamiento (p.86).

Para Shifman (2014):

Los memes disponen de tres propiedades principales: la longevidad que les permite durar en el tiempo; la fecundidad o capacidad de reproducción; y la fidelidad a su forma original que permite, mantener su núcleo principal de información a la hora de la transmitirse por muchos cambios que se hayan producido (p.240).

Para entender mejor el concepto de meme, pensemos en un elemento cotidiano como son los refranes que, a través de la transmisión oral, han ido pasando de generación en generación, considerándose formas de sabiduría popular y, en ocasiones, sufriendo cambios y renovaciones. Otro género lingüístico que podría considerarse un meme son los chistes, ya que son reelaborados constantemente al tiempo que mantienen rasgos de su forma e intención original.

### **2.5.2. Los memes de Internet**

Actualmente, la palabra "meme" o "meme de Internet " ha adquirido un significado diferente al término original propuesto por Dawkins que ha alcanzado gran popularidad entre las masas. No obstante, a pesar de la importancia de este fenómeno, los memes de Internet carecen de una definición académica. Debido a esto algunos autores han intentado definirlo de la siguiente manera:

Para Davidson (2012), un meme de Internet es “a piece of culture, typically a joke, which gains influence through online transmission” ( p.122).

Otros autores defienden que “este fragmento de cultura puede ser una imagen, un vídeo, una canción, un enunciado...” (García Huerta, 2014, p. 2).

Por un lado, Carl Chen, (2012) expone que:

Gracias a las posibilidades de la tecnología actual y, especialmente de Internet , los memes se consideran como elementos “contagiosos” y, por lo general, de carácter humorístico.

Estos pueden ser imágenes absurdas acompañadas de texto, chistes, videos virales..., creados, modificados, y difundidos por los mismos usuarios de la red (p. 28).

Por otro lado, Vélez (2012) entiende el fenómeno de los memes de Internet como “variantes que trascienden la cultura pop, parodiados y repetidos hasta el punto que sus orígenes y su significado original se vuelve difuso” (p. 114).

Milner (2012) define los memes de Internet como “construcciones del discurso cuyo propósito es el de articular argumentaciones” (p.26). De esta manera el meme permite transmitir con éxito ideas concretas, convirtiéndose este, al fin y al cabo, en una forma de argumentación.

Limor Shifman (2014) los concibe como “a group of digital item sharing in common characteristics [...] that were created with awareness of each other, and were circulated, imitated, and/or transformed via the Internet by many users” (p. 120).

De ahí se llega a la conclusión de que el meme no es una partícula aislada y cerrada, sino que se puede hablar de constelaciones.

Los memes se entienden como objetos-proceso, elementos abiertos que van mutando a través de micro-repeticiones y micro-diferencias. Así pues, el meme no es nunca el objeto con el que te encuentras, que siempre será una posible manifestación de un meme, sino toda la constelación de objetos que dan sentido a ese meme (Rowan, 2015, p. 127-810).

A partir de las definiciones anteriores, podemos afirmar que un meme de Internet es un elemento cultural, que conlleva cierta intención comunicativa donde el componente humorístico está, habitualmente, presente y que son creados para ser difundidos a través de Internet. Todas estas características, en conjunto, posibilitan enormemente su rápida reproducción de la que también depende su capacidad de reflejar la realidad social actual.

Por otro lado, una de las cualidades fundamentales de los memes es la de ir mutando deliberadamente en el proceso de reproducción, es decir, cada usuario se hace “dueño” del meme mientras lo modifica acorde a sus necesidades comunicativas. Por lo tanto, un meme debe tener la facilidad de ser compartido y modificado.

En conclusión, “el éxito de un meme dependerá de su capacidad para ser comunicativo y maleable al mismo tiempo” (Davidson, 2012, p.124-126). Estas dos cualidades garantizan su propagación tanto espacialmente, dado que es difundido por muchos usuarios, como en sentido temporal, donde cada usuario se apropia del meme reinterpretando su significado y su uso y garantizando su popularidad y permanencia en el tiempo.

### **2.5.3. Otros rasgos**

Asimismo, ahondando un poco más en el fenómeno de los memes de Internet, podemos extraer otros rasgos que los caracterizan: las yuxtaposiciones y la intertextualidad.

En cuanto a las yuxtaposiciones, se trata de una característica que se percibe a simple vista en los memes compartidos por Internet donde se yuxtaponen tanto imágenes, GIFS, vídeos, frases y oraciones, formando así parte del proceso de creación o modificación de un meme.

En lo que se refiere al segundo rasgo, los memes son elementos con una carga significativamente intertextual. Para Genette (1989), la intertextualidad es “una relación de presencia simultánea entre dos o más textos, es decir, la presencia efectiva de un texto en otro” (p.10).

La intertextualidad es “el nexo por el cual la información contenida en el meme se recontextualiza” (Milner, 2013, p.2363). De esta manera se produce un fenómeno paradójico, ya que el meme amplía su contenido semiótico y adquiere nuevos significados que pueden ser opuestos a los del meme original, y a la par, el meme permanece estable y se refuerza gracias a una red de referencias cruzadas.

Otro punto es “la vinculación de los memes con la cultura popular o de masas” (Carroll, 2002, p.45), llegando a estar tan unidos el uno con el otro que su relación intertextual es una de las características principales del meme. Por consiguiente, la cultura pop actúa como un código de referencias intertextuales compartidas y comprendidas por los usuarios que reciben el meme.

En otras palabras, esta relación de intertextualidad se basa en gran medida en relacionar ideas transmitidas a través del meme con elementos de la cultura popular de las que se necesitan conocer sus referencias culturales (sucesos actuales, bromas, personajes populares, otros memes, etc). En definitiva, la persona que recibe el meme debe, en ocasiones, poseer cierto grado de “alfabetización memética” tanto para leer el meme como para transformarlo. Todo ello “implica constantes alusiones a ciertas subculturas y etiquetas” (Rowan, 2014, p. 419).

#### 2.5.4. Breve historia de los memes de Internet

Hoy en día podemos encontrar memes en cualquier red social como *Facebook* o *Instagram*, sin embargo, el origen de estos se remonta a las cadenas de correo electrónico. Uno de estos primeros memes surgidos en 1998 fue “All your base belong to us” literalmente traducido como “Todas sus base son nos pertenece”, una pésima traducción del japonés al inglés usada en la escena inicial de la versión Europea del videojuego japonés *Zero Wing*. Otros de los primeros memes, en formato de animación GIF, fueron “Hamster dancing” o “Cha cha Baby” que representaban, respectivamente, a unos hámsters y unos bebés bailando.



*El primer Meme de Internet*<sup>1</sup>

Sin embargo, no fue hasta diez años más tarde en 2008, cuando a través de los foros *4chan* aparece el denominado “Rage guy” (o “tío furioso” en español) que fue extendiéndose por otras comunidades como *Reddit* donde se popularizó. Este meme se reprodujo y evolucionó en los llamados “Rage Comic”, viñetas donde aparecen

---

<sup>1</sup> (1998) *All your base are belong to us*. Recuperado de: <https://knowyourmeme.com/>

personajes como “Forever Alone”, “Troll Face” o “Y U NO Guy”, en situaciones humorísticas. Así, y gracias a los usuarios de Internet y comunidades como *Reddit*, *KnowYourmeme* o *CheezBurger Memebase* se ha asegurado la supervivencia de estos memes hasta nuestros días.



*El primer “Rage Guy”<sup>2</sup>*

De esta forma, los memes de Internet se han convertido en un fenómeno actual y muy popular que ha trascendido de los foros y comunidades hasta llegar a las redes sociales reproduciéndose constantemente. Por tanto, los memes, en cualquiera de sus múltiples formatos, han llegado a ocupar en estos últimos años una parte significativa del acervo cultural de nuestra era digital.

### **2.5.5. Formatos y tipología de los memes de Internet**

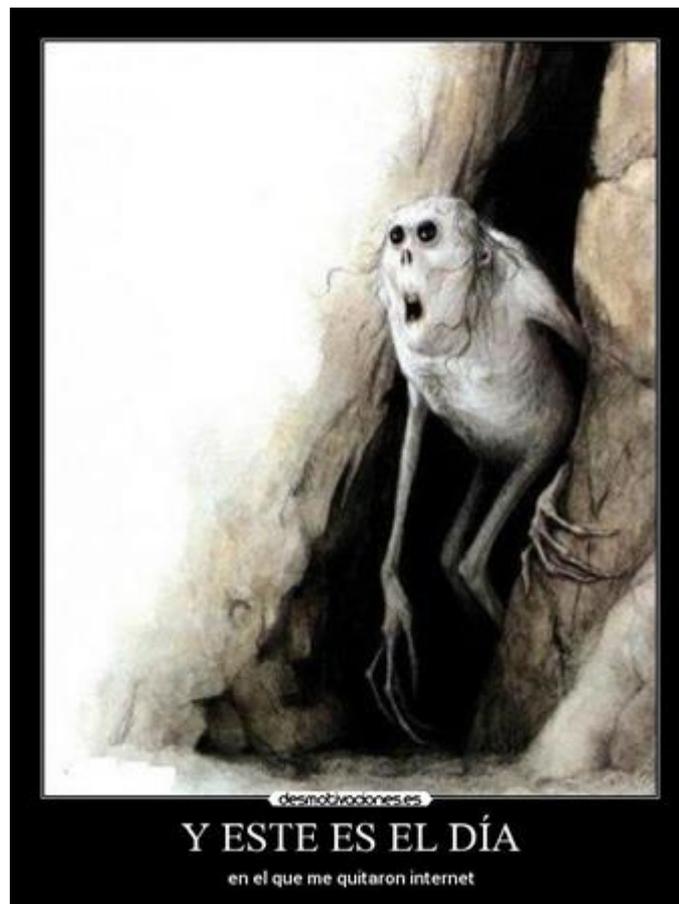
En primer lugar, podemos hacer una primera clasificación de los memes basándonos en el formato de difusión, por ejemplo: imágenes fijas con y sin texto (de las que habría que subclasificar a su vez en dibujos, fotografías, retoques fotográficos, infografías...), textos, videos o animaciones GIF.

---

<sup>2</sup> (2008) *Rage Guy*. Recuperado de: <https://knowyourmeme.com/>

El estilo de meme en el que nos centraremos de aquí en adelante va a ser uno de los más comunes, el que contiene imágenes estáticas y texto. Tal como se nombra en el apartado anterior, una de las formas primitivas del meme es la del “Rage comic”, pero no mucho tiempo después han ido apareciendo otro tipo memes de imagen-texto.

En primer lugar encontramos los carteles “desmotivacionales”, lo que se podría definir como una suerte de respuesta paródica a carteles con una imagen atrayente y una frase motivadora que ha sido ampliamente usada en la cultura anglosajona en oficinas o como medio publicitario. Por su parte los pósters “desmotivacionales” están diseñados, generalmente, como una lámina de color negro, donde se coloca una imagen en el centro y una leyenda, en color blanco, en la parte inferior donde se pretende plasmar las sensaciones que producen la imagen que se está observando.



*Ejemplo de cartel “desmotivacional”<sup>3</sup>*

---

<sup>3</sup> Recuperado de: <http://desmotivaciones.es/>

Más tarde surgiría uno de los formatos más populares formatos y que aún hoy se siguen compartiendo: los memes de imágenes macro.

La estructura macro de los memes de Internet consiste en “una imagen fija, acompañada de un texto inserto en esta” (Hungtington, 2016, p.79). Normalmente, este texto se divide en dos partes: en la parte superior de la imagen encontramos una prótasis que hace la función de introducción y en la parte inferior la apódosis a modo de conclusión o cierre.



*Meme de imagen macro<sup>4</sup>*

Podemos encontrar conjuntos enteros de memes reproducidos a través de este formato. En ellos, la imagen suele representar a una persona, famosa o no, en una situación concreta o con un gesto característico. También es muy habitual que la imagen la protagonicen animales, personajes de dibujos animados o cualquier icono popular. Por lo general, cualquiera de las manifestaciones presentadas en la imagen se basa en emociones llevadas al extremo para producir un efecto risible. Este hecho, unido a cualquier otro elemento que percibamos fuera de lugar (faltas ortográficas, incongruencias en la imagen y el texto, yuxtaposiciones...), es el que ayuda a la comprensión del argumento subyacente al meme y al fenómeno humorístico presente en el meme.

---

<sup>4</sup> *Filosoraptor. Recuperado de: <http://www.taringa.net>*

El formato de meme de imagen macro ha ido derivando hacia otros estilos que actualmente conviven en los foros y redes sociales. Entre ellos podemos encontrar la imagen macro, donde el texto se encuentra solamente en la parte superior y actuaría como introducción o presentación y la imagen que lo acompaña, en ocasiones con un texto insertado, representando la conclusión o remate.

—Oye, ¿y por qué tu  
barrio está tan limpio?



*Variante de meme de imagen macro<sup>5</sup>*

Como último ejemplo de memes de imagen fija, se puede destacar el formato donde se muestra una imagen entera sin texto encima ni debajo, donde se insertan frases o etiquetas directamente encima de los personajes que aparecen en la imagen.

---

<sup>5</sup> Recuperado de: <https://www.cuantocabron.com/>



*Segunda variante de meme de imagen macro<sup>6</sup>*

En lo que se refiere a las tipologías, no resulta fácil la clasificación debido a la ingente cantidad de memes que circulan actualmente. Sin embargo algunos investigadores como Knobel y Lankshear (2006) han intentado, mediante un estudio de 19 constelaciones de memes, distinguir algunas categorías relacionadas con el propósito del meme. Estas son: comentarios políticos y sociales, humor absurdo, chistes relacionados con diferentes subculturas y propagación de mitos urbanos o bulos.

Por último, también sería posible diferenciar, al menos, diversos tipos de humor que desprenden los memes como pueden ser: humor negro, humor absurdo, autocrítica, sátira, etc.

### **2.5.6. Potencial didáctico**

Para finalizar este apartado hemos optado por destacar las posibilidades didácticas que el meme puede tener como recurso útil en una clase de español como lengua extranjera.

En primer lugar, dado que gran parte de los memes se constituyen de matices humorísticos, se puede deducir que los memes podrán desempeñar las mismas

---

<sup>6</sup> Recuperado de: *Instagram/@cabronazi*

funciones que el humor en el aula. Recordemos las funciones citadas anteriormente en este documento: función cultural, función de distensión, función motivadora, función lúdica y función social.

En segundo lugar, tras haber analizado sus características, se observa que el proceso de creación, modificación y difusión de memes puede contribuir al desarrollo de ciertas competencias beneficiosas para el alumno (Arango, 2015, p.124).

Para comenzar, una de las competencias que puede trabajarse es la digital. Esto se debe a que para crear o transformar un meme son necesarias algunas habilidades como la búsqueda, selección, modificación y difusión del contenido. En primera instancia la búsqueda y selección de un meme, por ejemplo una imagen macro, conlleva un proceso de criba que deberá ajustarse a parámetros que establezca el profesor o que el alumno crea adecuado para la tarea que se está realizando. Para ello los generadores de memes, tanto en web como en aplicación móvil, facilitan esta tarea ya que funcionan como bancos de memes mostrando tanto las plantillas de imagen fija sin el texto como muestras reales de memes que han compartido otras personas.

Después, la edición puede resultar todo lo compleja que se proponga, aunque dada la naturaleza del meme no se requiere mucho artificio para alcanzar dicha meta. Para este propósito los mismos generadores proporcionan, en ocasiones, herramientas preestablecidas de edición, como recortar la imagen, colocar texto, pegar imágenes adicionales, etc. Por supuesto existen editores de imagen profesionales disponibles tanto en ordenador como en móvil que permitirán una edición más elaborada.

Como último paso en el proceso que conlleva la creación de un meme, faltaría uno de los más relevantes: la difusión. Como bien se ha insistido en puntos anteriores, no se puede considerar un meme si no es compartido, recibido por otra persona y reeinterpretado en un proceso lo más longevo posible. Para ello la forma más sencilla de compartir un meme para los alumnos son las redes sociales. Estas incluyen las herramientas necesarias para que el meme llegue a otras personas. No obstante, aunque las generaciones nativas no tengan problemas con su utilización, no habría que olvidar que el manejo de las redes sociales también implica un cierto dominio de la competencia digital.

Por otro lado, los conocimientos previos del alumnado enriquecerán, sin lugar a dudas, todo el proceso nombrado anteriormente: “los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimiento previo y las características personales del aprendiz” (Díaz Barriga y Hernández Rojas, 2002, p. 35).

Por descontado, debemos tener en cuenta el desarrollo de la competencia lingüística. En este caso los memes involucran el conocimiento de distintos aspectos formales de la lengua como la ortografía, el léxico, la gramática o la pragmática, entre otros. Aquí los alumnos podrán comprender mejor las diferencias y similitudes que se dan entre el lenguaje académico y el lenguaje propio de los memes: “El texto cambia porque se adapta al ambiente tecnológico creando un discurso del medio y para el medio” (Arango, 2009, p. 134).

Finalmente, es muy importante el desarrollo de las competencias socioculturales, así como el fomento de la creatividad y la curiosidad. Dentro de los aspectos socioculturales, de nuevo, jugará un papel determinante el conocimiento previo del alumno, que será de gran ayuda especialmente a la hora de comprender los aspectos culturales que encierran los memes. En cuanto al fomento de la creatividad y la curiosidad, es bien sabido que ambas van unidas fuertemente al aprendizaje, ya que implican interés por observar, conocer, descubrir nueva información y crear algo nuevo a partir de lo aprendido.

### **3. METODOLOGÍA**

Así pues, para poder cumplir con los objetivos planteados para nuestra investigación, hemos decidido emplear la siguiente metodología: un corpus de memes y una secuencia didáctica.

Por un lado, el corpus de memes tiene un doble objetivo: observar los aspectos principales que caracterizan el género de los memes de Internet y que el conocimiento de este género ayude al profesor a diseñar secuencias didácticas donde se incluyan los memes como recurso.

Por otro lado, la secuencia didáctica propone demostrar la posibilidad de incluir los memes en el día a día del aula como un género más y como una herramienta para trabajar diferentes aspectos lingüísticos y culturales.

### **3.1. Corpus**

En primer lugar, proponemos la recopilación de un corpus de 150 memes extraídos de diferentes cuentas en redes sociales como *Instagram* o *Twitter* y algunas páginas web como *Cuantocabrón*, *memedroid* o *veomemes* entre otras. Estas páginas de redes sociales han sido seleccionadas de entre las más populares actualmente, tanto en España como en Latinoamérica.

Además de lo dicho anteriormente, se han fijado una serie de características para poder realizar la tarea de recogida de muestras de la forma más coherente posible:

1. Que el formato del meme sea el de imagen fija con texto.
2. Que dicho texto esté escrito en español, aceptando diferentes variaciones diatópicas del español.
3. Que en el meme siempre esté presente el factor humorístico.
4. Que no contenga material violento o sexual de manera explícita, pero permita el uso de humor negro que pueda sugerir algunos de los temas nombrados.

Una vez recopilado el corpus de memes, el paso siguiente consiste en un análisis de estas muestras que nos ayudará a sacar diferentes conclusiones sobre cómo se construyen los memes y qué formatos son los más utilizados actualmente en la creación de memes, qué características de la lengua española se ven reflejadas en los textos sus textos y qué referencias culturales, temas y tipo de humor predominan dentro cada meme.

Para poder realizar este análisis de manera rigurosa, se han definido una serie de factores: formato del meme, aspectos lingüísticos y aspectos culturales.

En cuanto a la forma del meme, se han seleccionado, dentro del formato macro o imagen enmarcada con un texto, tres tipos:

1. El macro con el texto colocado encima y debajo de la imagen.

2. El macro con el texto incluido solo encima de la imagen.
3. El macro que contiene el texto insertado dentro de la misma imagen.

También se tendrá en cuenta en este apartado si aparecen una o varias imágenes yuxtapuestas en el meme.

Para analizar las características lingüísticas nos basaremos en aspectos gramaticales, léxicos y del discurso:

1. En lo referente a la gramática y léxico, se analizan las estructuras, verbos y léxico más frecuentes, apoyándonos en la herramienta AntConc.
2. También se tendrá en cuenta si el texto es de tipo monológico o dialógico.

Por último, se analizarán los aspectos relacionados con el contexto y contenido cultural del meme:

1. Las referencias culturales y temas presentes en el meme (literatura, dibujos animados, películas o series, arte pictórico, personajes famosos, actualidad, tecnología, marcas comerciales, etc.).
2. Los temas que aparecen con mayor frecuencia (situaciones cotidianas, relaciones de amistad, familiares y sentimentales, estados de ánimo, etc.).
3. La clase de personajes que aparecen (humano, animal, objeto o ilustración).
4. El tipo de humor predominante (humor absurdo, humor situacional, humor negro, humor irónico, sátira, etc.).

Para finalizar se extraerán y comentarán los resultados del análisis realizado mediante una conclusión breve que será el punto de unión con el apartado siguiente.

### **3.2. Secuencia didáctica**

En segundo lugar, presentaremos una secuencia didáctica diseñada para insertar los memes como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera. Para comenzar, se expondrá una secuencia didáctica, diseñada y pilotada en julio del 2018, que servirá para analizar tanto el conocimiento previo del alumno como el material utilizado y el producto final. Acto seguido, se realizará una breve conclusión y se

propondrán nuevas actividades que intentarán reforzar aquellos aspectos que se hayan considerado mejorables de la secuencia pilotada.

#### 4. ANÁLISIS DEL CORPUS

Este apartado se subdivide en dos: resultados y conclusiones.

En el primero se plasmarán las muestras recogidas en gráficos y se explicarán y analizarán estas mediante datos y porcentajes. El segundo epígrafe tratará sobre las conclusiones generales extraídas del apartado anterior mientras se reflexiona acerca de la aplicación de estos contenidos en una clase de español como lengua extranjera

##### 4.1. Resultados

A continuación, mostraremos los datos que hemos obtenido, tal como se especifica en el apartado de metodología, a partir de las muestras recogidas (150 memes). Al mismo tiempo se irán analizando esos datos clasificados según las categorías: *forma del meme*, *aspectos lingüísticos* y *referencias culturales*.

En primer lugar, en el apartado de formato, se han obtenido datos a partir de las categorías de formato y número de imágenes que aparecen en el meme. Así pues, tras recoger la información, se obtienen los siguientes resultados:

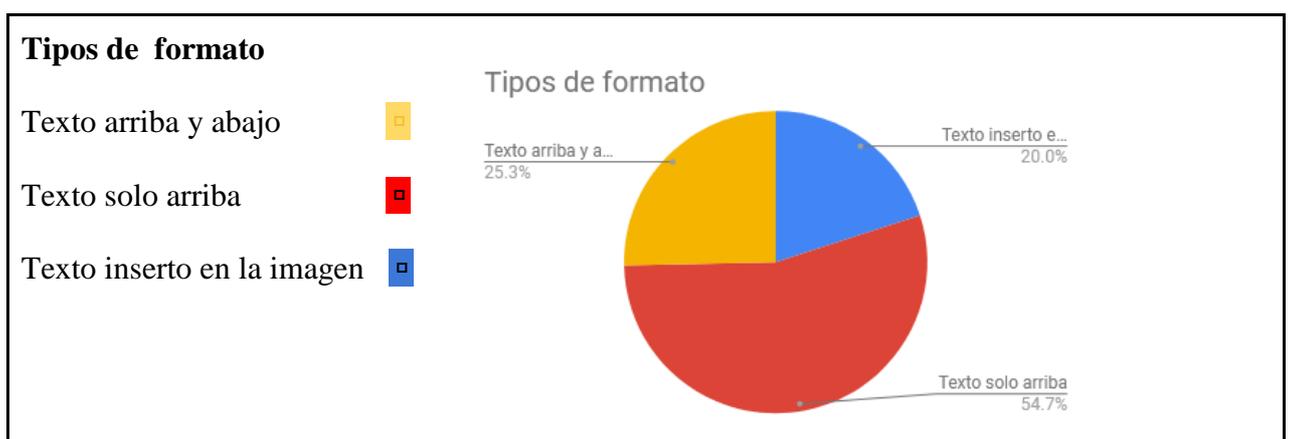


Gráfico 1: tipos de formato

Como podemos observar en el primer gráfico, el formato predominante es el macro que solo contiene texto encima de la imagen (54,7%), seguido del macro cuyo texto está

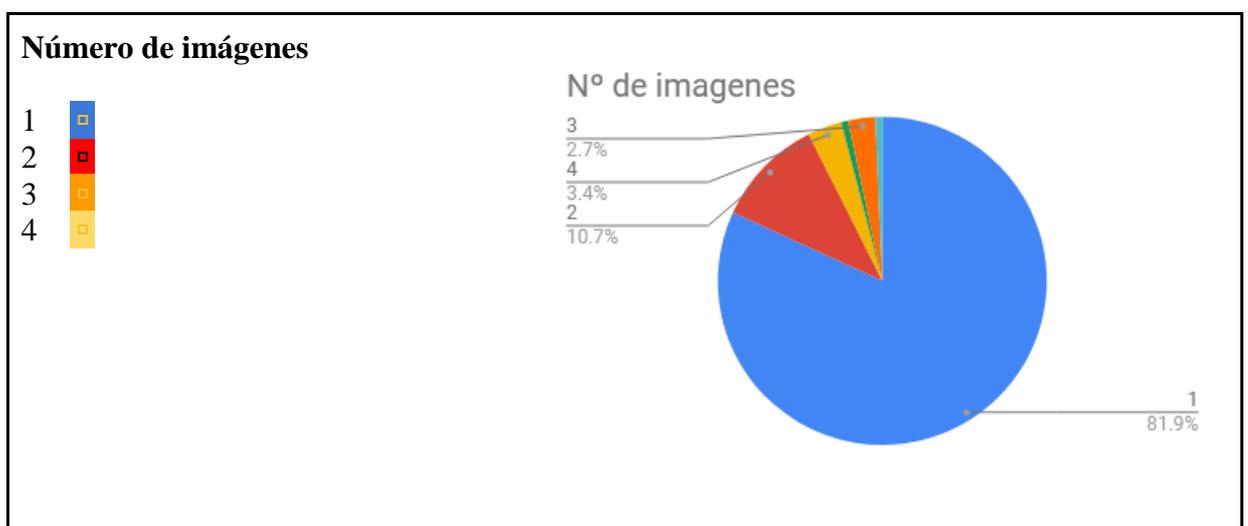
tanto encima como debajo de la imagen (25,3%) y con un porcentaje no muy alejado se encuentran los memes cuyo texto se encuentra inserto en la imagen (20.0%). De estos datos se puede concluir que el clásico meme macro con imagen encima y debajo ha ido evolucionando hacia otros estilos que han ganado en popularidad y uso, como el formato que contiene el texto solo encima de la imagen (1). Esto puede deberse también al uso de los memes en la red social Twitter (2), ya que su interfaz se asemeja bastante al formato mencionado, lo que nos da indicios de las posibles influencias de las redes sociales en el formato de los memes.

Cuando estoy hablando y no me prestan atención

-



*Meme con formato de texto encima de la imagen (1)  
y meme en Twitter (2)*



*Gráfico 2: número de imágenes*

En el segundo gráfico observamos que la gran mayoría de memes utilizan una sola imagen (81,9%) aunque a veces, como en el ejemplo de “Meme en Twitter”, se hace uso de dos (10,7%) y con menos frecuencia de tres o más imágenes.

En segundo lugar, se tuvieron en cuenta los aspectos lingüísticos presentes en los memes. Dentro de esta clasificación los datos se recogieron según la gramática (formas verbales y tipos de oraciones predominantes), el léxico (palabras más frecuentes excluyendo preposiciones, conjunciones, determinante y pronombres) y el tipo de discurso (monológico y dialógico).

A partir de los datos obtenidos, podemos observar estos resultados:

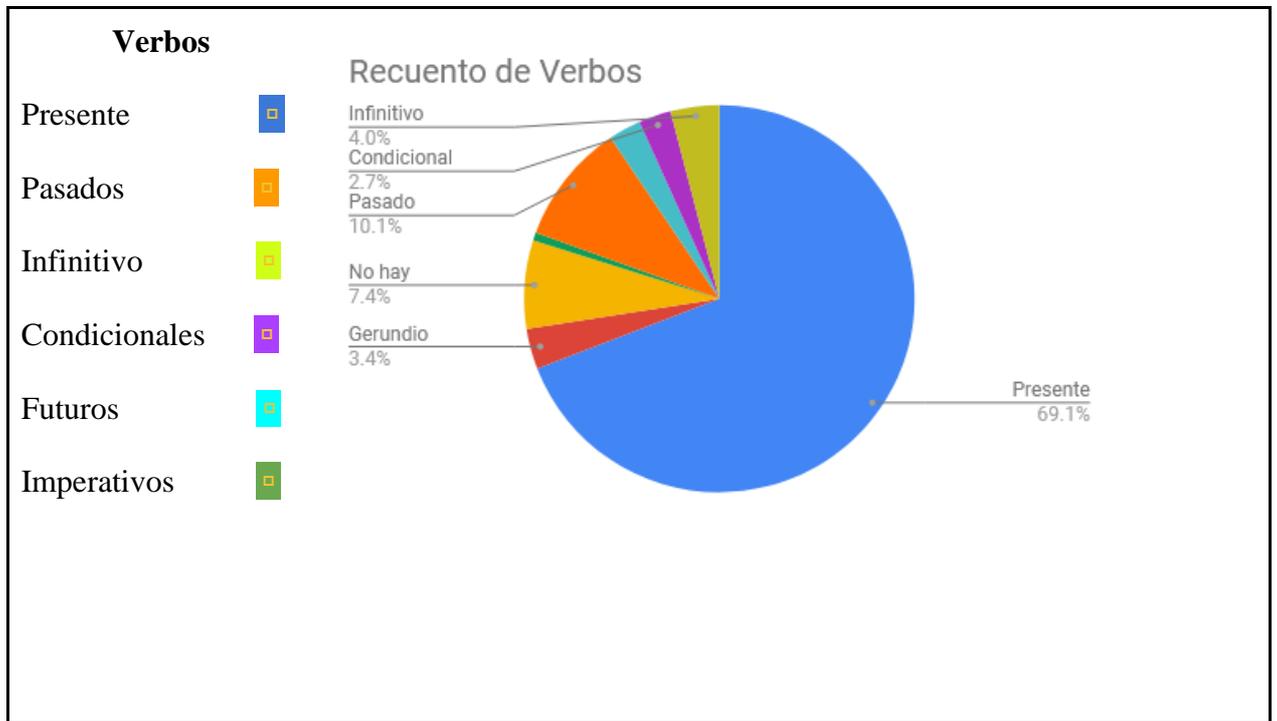


Gráfico 3: Verbos

Del gráfico 3 podemos observar que los verbos en presente (69,1%), tanto de indicativo como subjuntivo, predominan en los textos incluidos en los memes, p. ej.: “Ese momento en el que le das la vuelta a la almohada para sentir el lado frío”. Por orden de frecuencia aparecen los verbos en pasado (10,1%) como por ejemplo: “Me regalaron un juego de mesa pero lo jugué en el suelo”. Del resto de formas como infinitivos (4%), gerundios (3,7%), futuros (2,7%) condicionales (2,7%) no se encontraron apenas muestras, por no hablar de imperativos, que solo alcanzaron un porcentaje residual (0,7%). Estos resultados nos llevan a la conclusión de que los textos de los memes se utilizan, especialmente, para hablar de situaciones presentes que afectan al “protagonista” del meme y a veces para contar hechos pasados. También es importante destacar el porcentaje de memes que no contienen verbo alguno (7,4%) que, aunque no existe una gran cantidad de ellos, representan el tercer caso más frecuente. Normalmente, estos memes sin verbos aparecen con más frecuencia en el formato macro que contiene el texto insertado en la imagen (3).



(3) *Meme sin verbos*

En el gráfico siguiente se muestran los tipos de oraciones más frecuentes:

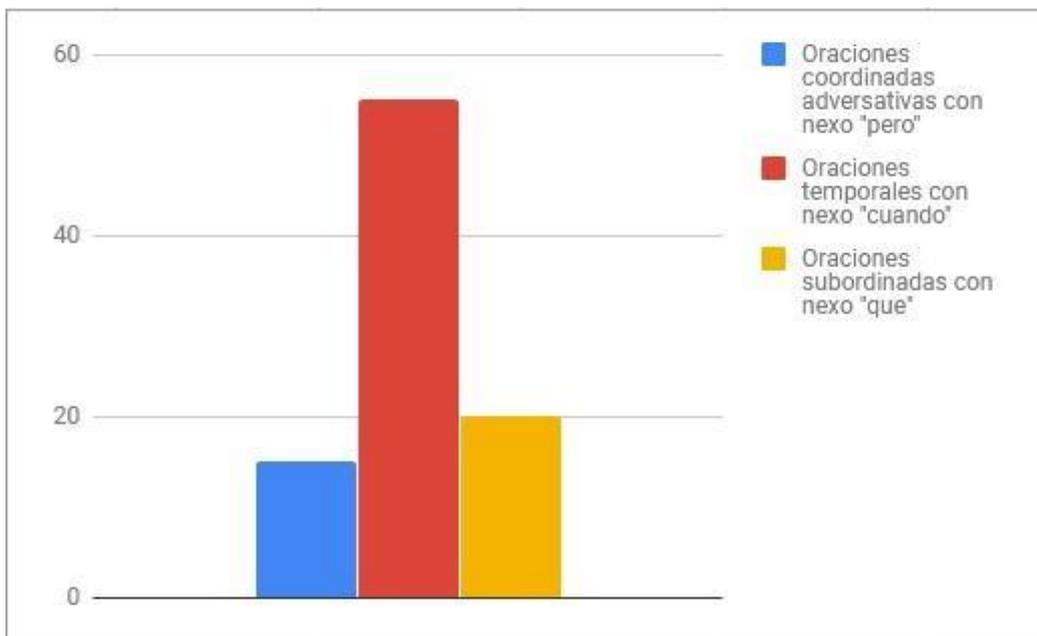


Gráfico 4: *Tipos de oraciones*

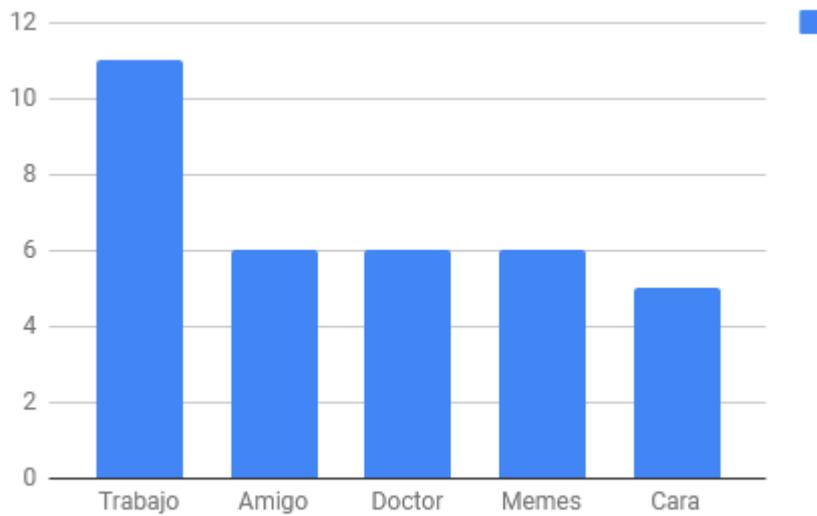
Como podemos observar, aparecen hasta 55 muestras de oraciones temporales con el nexa “cuando”, p. ej.: (3) “Cuando me preguntan si me gusta ver memes”. Después aparecen hasta 20 veces oraciones subordinadas que utilizan el nexa “que”, como por ejemplo: “Cuando me invitan a una fiesta que tiene barra libre”. Y, por último, se pueden contar hasta 15 oraciones coordinadas adversativas con el nexa “pero”, como: “Cuando decides empezar la dieta pero a las 5 minutos ya te estás comiendo una pizza”. De este modo, tras valorar los resultados, se puede afirmar que los memes utilizan, por lo general, oraciones simples en vez de compuestas y que el nexa “cuando” (4) aparece de manera reiterada en estas oraciones.

Cuando te das un golpe con una pata de  
la cama en el dedo pequeño del pie.



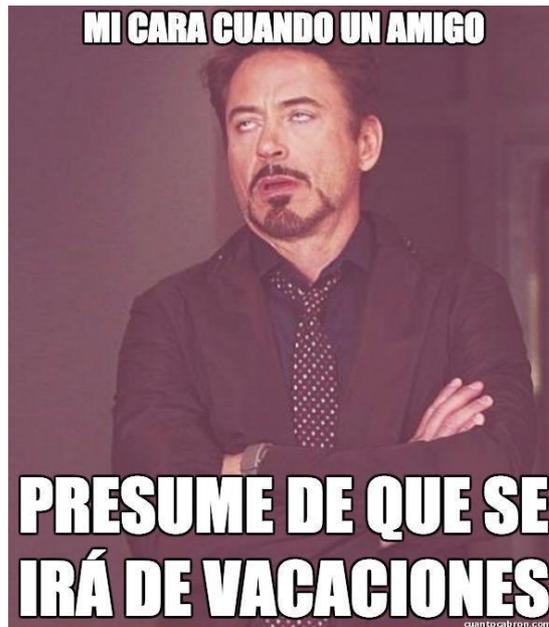
*(4) Ejemplo de oración temporal con el nexa “cuando”*

A continuación mostramos los resultados, desde un punto de vista cuantitativo, para el apartado léxico:



*Gráfico 5: léxico frecuente*

En este gráfico, donde se han medido los términos más frecuentes, podemos ver que la palabra más habitual entre todas las muestras es “trabajo”, ya que aparece en 11 ocasiones, seguida de los sustantivos “amigo”, “doctor” y “memes”, que aparecieron 6 veces, y la palabra “cara”, 5 veces. Aunque el número de repeticiones es poco significativo, quizás por la cantidad de muestras analizadas, se pueden desprender algunas conclusiones. Las tres primeras palabras (“trabajo”, “amigo” y “doctor”) están relacionadas con los temas presentes en los memes debido a que estos, como veremos más adelante, suelen hablar acerca de la vida cotidiana. Además, resulta interesante que la misma palabra “memes” se repita en varias ocasiones, de lo que se puede deducir que este término se incluye ya en el léxico habitual de algunas personas. Por último, lo destacable del sustantivo “cara” (5) son las estructuras de las que va acompañado como “tu cara cuando...” o “mi cara cuando...” las cuales aluden a las expresiones faciales que se producen al observar lo que se muestra en la imagen o lo que se dice en el texto del meme.



(5) Meme con el término “cara”

En cuanto al tipo de discurso, observamos estos datos:

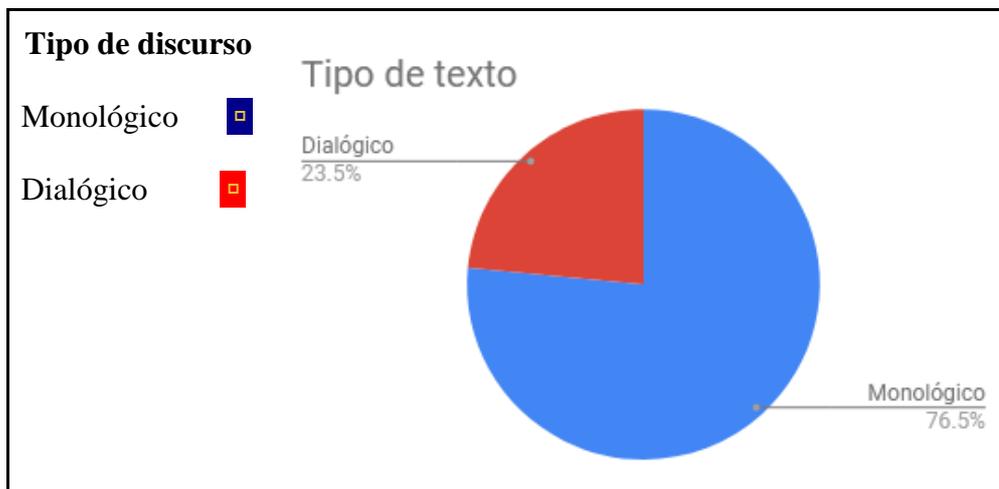


Gráfico 6: Tipos de texto/discurso

Aquí encontramos que el discurso monológico está presente en más de la mitad de las muestras (76.5%) mientras que los textos dialógicos (6), aunque numerosos, aparecen con menor frecuencia (23.5%).

Doctor: ¿Dónde te duele?  
 \*enseño un whatsapp en visto  
 sin contestar\*  
 Yo: Aquí.



(6) Meme con texto dialógico

En tercer lugar, analizamos los datos relacionados con los referentes culturales. Esta categoría se ha dividido en: fuentes de referencia, protagonista del meme, tema y tipo de humor, como ya se explicó en el apartado “Metodología”.

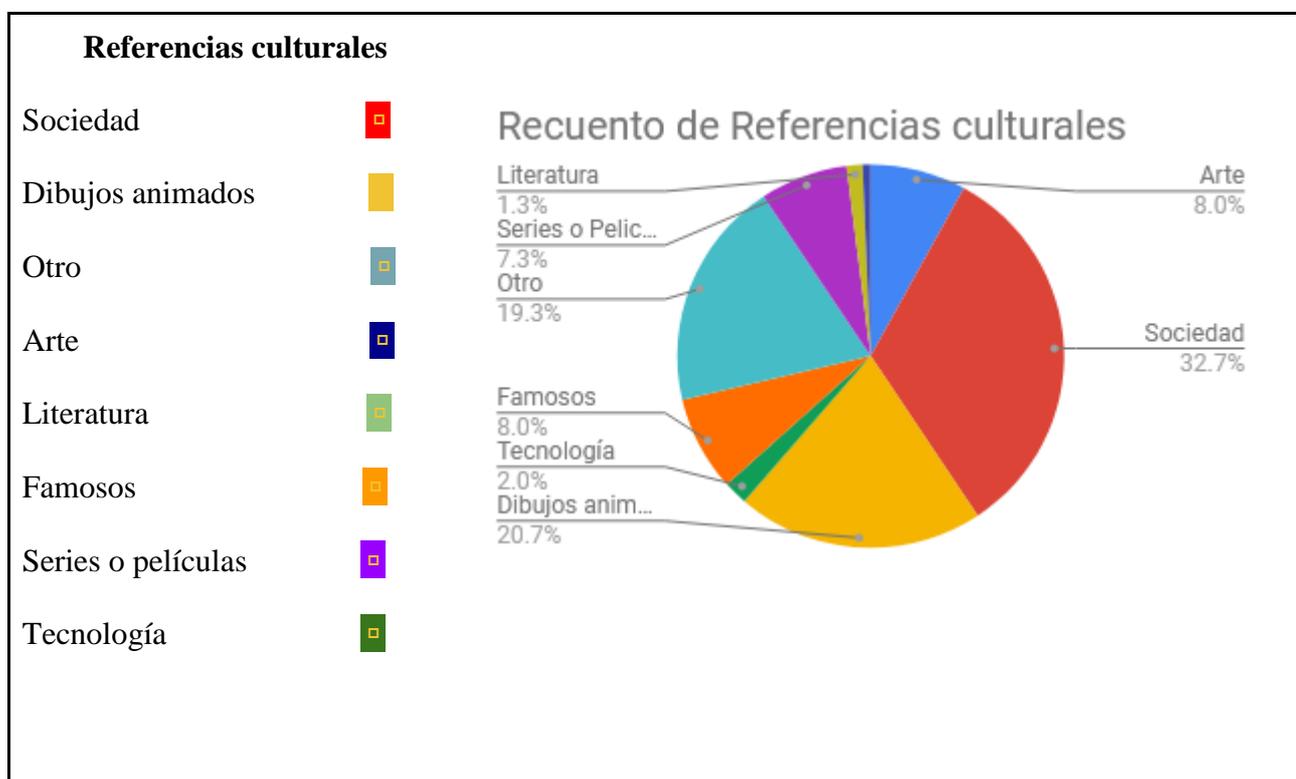


Gráfico 7: Referencias culturales

En este gráfico observamos los diferentes referentes culturales de los que se nutren los memes. El que más destaca como referente cultural son los rasgos de la sociedad que aparecen en los memes (32,7%). Estos están relacionados con aspectos culturales como estilo de vida, valores, estructura familiar, estructura social, trabajos, etc. Seguidamente aparecen los dibujos o series animadas (20,7%) que han trascendido a la cultura popular como *Los Simpsons* o *Bob Esponja* (7). A continuación, se puede ver el apartado “Otro” (19,3%), en el cual hemos recogido memes populares de los cuales se desconoce el referente cultural exacto u otras referencias, las cuales el autor del presente estudio no ha podido identificar. Seguidamente, aparecen por igual (8.0%) las referencias tanto a obras de arte, ya sean cuadros y esculturas, como a personajes famosos como políticos, actores o actrices, presentadores, etc. Les sigue con menos porcentaje (7,3%) las series o películas no animadas y por último, con poca representación, la tecnología (2,0%) y la literatura (1,3%). Tras la observación de estos datos, se refuerza la idea primigenia de los memes que postuló Dawkins (1989), donde se hablaba de unidades de cultura. Así vemos que uno de los referentes culturales más influyentes es la propia sociedad en la que se basa el meme. También los productos culturales, especialmente los procedentes de EE. UU., están presentes en gran medida, lo que puede indicar que los memes, igual que las series o películas, forman parte del ocio que se consume habitualmente en todo el mundo.

Cómo evitar estresarse en el trabajo:

1. No vayas a trabajar.



(7) Meme basado en Bob Esponja

El gráfico que aparece a continuación nos muestra los datos recogidos acerca de las categorías de “Tema”:

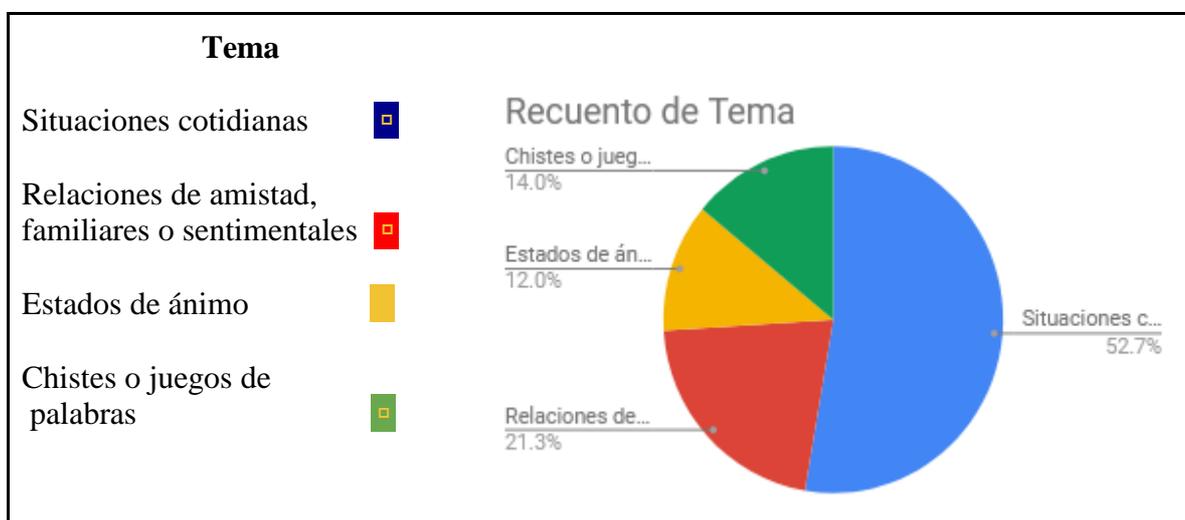


Gráfico 8: Tema

De estos resultados podemos sacar las siguientes conclusiones:

Los temas más habituales son las “Situaciones cotidianas” (52,7%) que contemplan rutinas del día a día o situaciones habituales como ir al médico, trabajar, estudiar, divertirse de cualquier forma, etc; un ejemplo de esto puede ser: “Yo, todas las noches intentando dormir temprano”. Le siguen las “Relaciones de amistad, familiares o sentimentales” donde están incluidas las interacciones o temas relacionados con las personas que se mencionan en la categoría, por ejemplo: “Hoy cocino yo mamá”. Después los temas de “Estado de ánimo” (12,0%) aparecen cuando el meme se centra en sentimientos u emociones concretas como alegría, asco, apatía, odio, etc; por ejemplo: “Cuando odias a todo el mundo”. Después, en la etiqueta “Chistes y juegos de palabras (14%), se han incluido las muestras en las que no existe un tema concreto pero donde se juega con el doble sentido de las palabras (8).



(8) Meme que utiliza un juego de palabras

En el siguiente gráfico observamos el tipo de protagonistas que aparecen en un meme:

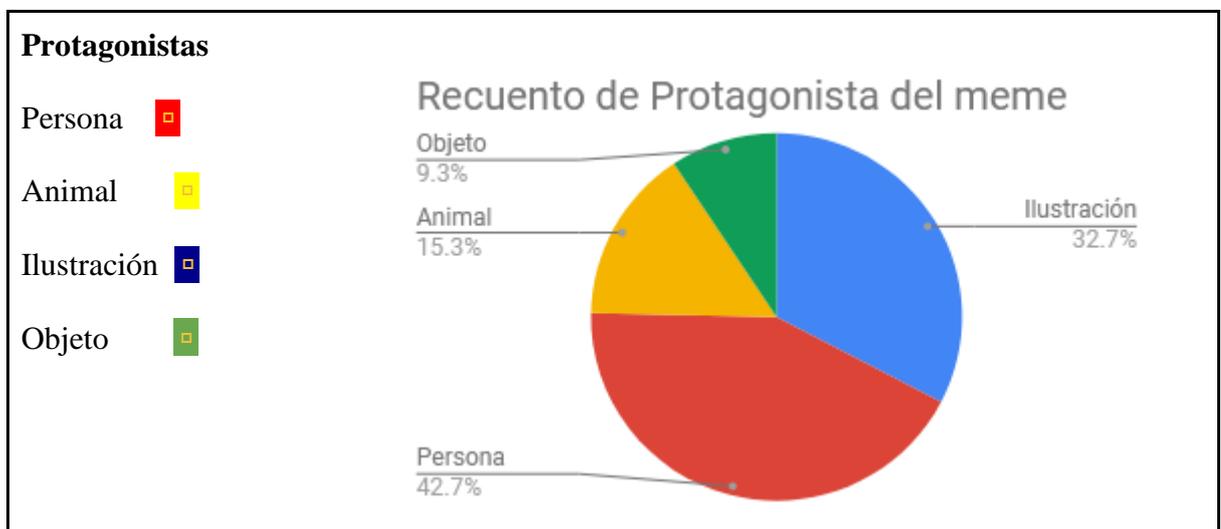


Gráfico 9: Protagonistas

De los datos mostrados arriba, vemos que la mayoría de memes los protagonizan personas (42,7%), seguido de ilustraciones como obras pictóricas o dibujos animados (32,7%). A continuación una cantidad considerable (15,3%) lo protagonizan animales (9), en su mayoría perros o gatos, a los que se les atribuyen sentimientos asociados a los

seres humanos. Por último, hay ciertos memes cuya imagen se centra en un objeto (9,3%) como una marioneta, un semáforo o una caja.



*(9) Meme protagonizado por un perro y un gato*

Por último, este gráfico nos muestra los tipos de humor que predominan en los memes:

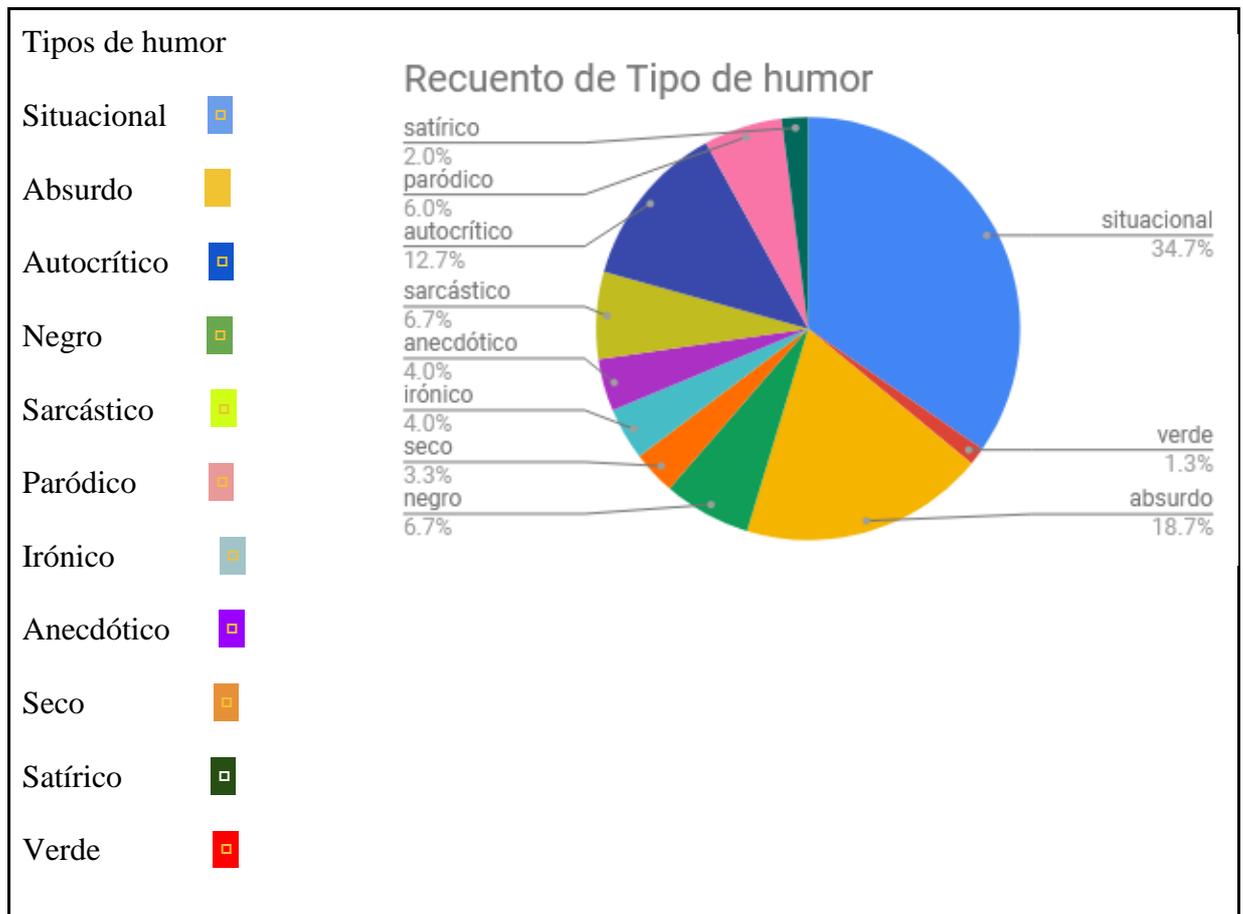


Gráfico 10: Tipos de humor

A partir de estos resultados, percibimos que el tipo de humor que aparece en la mayoría de las muestras recogidas es el “situacional” (34,7%). Recordemos que este tipo de humor se basa en observar momentos cotidianos protagonizados por personajes con un rol determinado donde se dan, a veces, situaciones irreverentes. Este resultado concuerda con el de los “Temas” más frecuentes que hemos analizado anteriormente. A continuación, otro tipo de humor frecuente en los memes es el “absurdo” (18,7%), que plasma eventos ilógicos e incongruentes para producir el efecto cómico; tras este párrafo podemos ver un ejemplo de ellos (10). Le sigue el humor “autocrítico” (12,7%) donde el protagonista del meme muestra sus defectos y debilidades. En menor medida aparecen el humor “negro” (6,7%), el “sarcástico” (6,7%) y el “paródico” (6%). Después existen algunas pequeñas muestras de humor “anecdótico” (4,0%), “seco” (3,3%). Por último solo existen dos o tres memes donde aparece el humor “satírico” (2,0%) y el “verde” (1,3%).

**Cuando encuentras a alguien que también  
dispara telarañas de colores por la frente**



*(10) Meme de humor absurdo*

## **4.2. Conclusiones**

Para finalizar este análisis, es necesario que extraigamos una serie de conclusiones a partir de todos los datos recogidos y explicados en el epígrafe anterior.

En primer lugar, podemos afirmar que el formato de meme más habitual de entre todos los recogidos es el macro con el texto superpuesto a la imagen y que predominan sobre todo memes con una sola imagen central. Sin embargo, observamos que el formato macro de texto encima y debajo de la imagen es aún bastante utilizado. Esto será de utilidad a la hora de decantarnos por uno u otro formato al introducir los memes en el aula de español.

En segundo lugar, entre los aspectos gramaticales que se han escogido, aparecen con mayor frecuencia los verbos en presente y pasado y las oraciones simples temporales que utilizan el nexos “cuando”. Esta clase de contenidos gramaticales, según el *PCIC*, se pueden incluir desde los niveles bajos e intermedios, ya que las funciones básicas de los verbos y las oraciones simples se trabajan desde los primeros niveles hasta los intermedios (A2-B1). Siguiendo con los aspectos léxicos el *PCIC* también describe, en el apartado de “Nociones”, el tipo de vocabulario relacionado con la vida cotidiana

(trabajo, amigo, doctor...), el cual es el que se enseña el primer año en cualquier curso de idiomas (A1-A2).

En tercer lugar, de los referentes culturales destacan los relacionados con la sociedad y los dibujos animados. Este último está considerado en el *PCIC* dentro del apartado de “Referentes culturales” donde habla de contenidos de televisión. En lo que se refiere a temas, son muy frecuentes las situaciones cotidianas. En cuanto a los personajes que aparecen en los memes, predominan los seres humanos, aunque también observamos gran presencia de ilustraciones. Por último, los dos tipos de humor más habituales son el situacional y el absurdo. Todo este contenido nos puede servir para incorporar, a través de los memes, el componente sociocultural y para saber qué temas pueden ser más atrayentes y motivadores.

## **5. SECUENCIA DIDÁCTICA**

En el presente epígrafe trataremos de aplicar, de manera práctica, lo aprendido acerca de los aspectos investigados sobre el humor y los memes de Internet. Por ello, combinaremos ambos temas para llevar a cabo una secuencia didáctica que pueda ser desarrollada en el aula por profesionales de la enseñanza de español como lengua extranjera.

Por un lado, la primera secuencia que mostraremos fue llevada a cabo la segunda semana de julio del 2018 en la academia *Enforex* de Valencia como parte de una unidad didáctica, diseñada por el mismo autor de este documento, llamada “#RetoEnforexCamps”. Esta unidad consistía en la creación de una cuenta en la red social *Instagram* por cada grupo de 4-5 alumnos de la clase. Cada día existía un subtema, y el propósito final era subir y compartir una foto que representara la tarea realizada en esa sesión. Así pues, una de las sesiones programadas consistió en la creación de memes.

Por otro lado vemos necesario apuntar que la sesión pilotada fue un buen punto de partida, un acercamiento al objeto de estudio mientras la investigación se encontraba en las primeras fases. Más tarde gracias al análisis del corpus recogido y mostrado en el epígrafe anterior, se pudieron realizar ciertas modificaciones que han conseguido

reforzar la inclusión del objeto de estudio y mejorar la secuencia didáctica. Para poder observar de forma clara estas modificaciones, hemos presentado primero la secuencia pilotada y después, en el siguiente apartado, las modificaciones propuestas.

## **5.1. Secuencia pilotada**

### **5.1.1. Contexto de aula**

La secuencia fue realizada dentro de un aula de español para extranjeros con alumnos de un rango de edad comprendido entre los 14 y los 16 años, donde, aproximadamente, la mitad de estudiantes era de nacionalidad italiana y la otra mitad pertenecían al continente europeo. Los alumnos poseían un nivel A2 de español y la mayoría de ellos lo estaba estudiando como tercera lengua en su enseñanza secundaria o en clases extraescolares. En lo referente al tipo de enseñanza y horario, se trataba de un curso de inmersión de 2 semanas, donde se impartía clase desde las 9:00 a. m. a la 13:00 p.m.

### **5.1.4. Objetivos**

Como objetivos principales hemos establecido:

1. Conocer el género del meme de Internet.
2. Crear un meme a partir de una plantilla.
3. Crear un meme propio y difundirlo.

También se proponen algunos objetivos lingüísticos:

1. Comprender y reproducir la estructura textual de un meme
2. Realizar una narración corta

### **5.1.2. Metodología y organización de la secuencia**

La metodología que se utilizó fue el llamado Enfoque por Tareas (EPT). En este enfoque, el aprendizaje se centra en el uso de la lengua en un contexto lo más parecido al mundo real y en pedirles a los estudiantes la realización de tareas significativas utilizando siempre la lengua meta (Ellis, 2003).

Esta metodología tiene tres fases: pre-tarea, tarea y revisión. En la pre-tarea, se presenta el tema y se explica a los alumnos las diferentes fases en las que se verán involucrados. En ocasiones, se pueden explicar también los contenidos léxicos y gramaticales que van a aparecer a lo largo de la sesión aunque de esta forma no se fomentaría, de manera efectiva, el aprendizaje autónomo del alumno, considerado un elemento clave en el EFT. En nuestro caso, los alumnos disponían de total libertad tanto para buscar y encontrar las estructuras que necesitaran usar en cada momento en su teléfono móvil como para preguntar al profesor. Para la presentación del tema se les instó a rellenar un cuestionario, que explicaremos más adelante, con el objetivo de saber los conocimientos previos de los alumnos acerca de los memes de Internet.

En la fase principal, los alumnos realizan la tarea propuesta, por lo general, divididos en grupos. Esta fase fue a su vez dividida en cinco tareas:

1. Creación de un meme por persona del grupo a partir de modelos proporcionados por el profesor.
2. Desarrollo de una narración breve combinando dos o más memes de los creados en la fase anterior.
3. Creación de memes propios con libre elección de imagen.
4. Subida del meme o memes a la cuenta de Instagram de cada grupo y difusión por medio de la etiqueta #memegustaenforexcamps escrita en la descripción de la imagen colgada para que el resto de los grupos del centro puedan verlo y darle “me gusta”.

En la revisión, los alumnos pueden compartir sus opiniones acerca de sus propias creaciones y de las del resto de grupos. En este caso, la misma red social *Instagram* permite comentar las publicaciones de cada cuenta. Por último, el alumno puede expresar por escrito sus sensaciones acerca de lo que ha aprendido durante la sesión. Aquí los alumnos apuntaron sus ideas en el cuaderno de proyectos que les proporcionaba el centro.

### 5.1.3. Papel del profesor y del alumno

Por un lado, tal como se puede desprender de la metodología del EPT, el papel del profesor será el de facilitador del aprendizaje. Por tanto será el docente el que proporcionará a los alumnos el material y las herramientas necesarios para poder llevar a cabo las tareas. También hará el papel de guía, supervisando cada fase y ayudando al alumno a desenvolverse en cada actividad.

Por otro lado, el alumno deberá desarrollar la capacidad de ser un aprendiente autónomo. Así, intentará resolver las tareas utilizando los medios necesarios, tanto los proporcionados por el docente como los que el estudiante puede encontrar por su cuenta.

### 5.1.5. Material didáctico y temporización

En lo que se refiere al material, se utilizaron los cuestionarios ya mencionados que mostramos a continuación:

Nombre	
Edad	
Nacionalidad	
¿Sabes lo que es un meme?	SÍ/NO
¿Podrías describir brevemente los siguientes memes? 1) 	

<p>2)</p> <p><b>YO CUANDO MI PROFESOR TRATA DE SER DIVERTIDO</b></p> 	
<p>¿Te ha hecho reír?</p>	<p>SÍ/NO</p>
<p>¿Te gustan los memes?</p>	<p>SÍ/NO</p>

Como podemos ver, las tres primeras casillas son los datos del alumno, la cuarta casilla pregunta sobre el conocimiento previo acerca de los memes, la quinta se centra en la comprensión del meme tanto por el texto como por la imagen y se introduce la expresión escrita, y las dos últimas son opiniones personales.

También se utilizaron plantillas de memes que contenían solo la imagen (ver “Anexo 1”) y una collage que representaba el “muro” de la red social Instagram (ver “Anexo 2”). Para la creación de memes propios se les sugirió la aplicación para móvil “Meme Generator Free” aunque podían utilizar cualquier otra aplicación. En cuanto al tiempo, la secuencia fue diseñada para una sesión de 3 horas.

### 5.1.6. Evaluación

La evaluación consistía, por una parte, en rellenar el cuaderno de proyectos que se ha mencionado anteriormente. En él los estudiantes debían contestar a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué has aprendido hoy?
2. ¿Qué dificultades has tenido?
3. ¿Las has podido resolver? ¿Cómo?
4. ¿Cómo evaluarías tu desempeño durante la sesión?

Dado que se trataba de la cuarta sesión dentro de una unidad didáctica, la evaluación se centró en el desempeño durante los 5 días que se extendía la unidad. Sin embargo, el criterio mínimo de la sesión consistía en cumplir los objetivos principales.

### 5.1.7. Desarrollo de la sesión

Secuencia/ Tareas	Desarrollo
Introducción de la clase	Normalmente todas las sesiones comenzaban o con una charla informal para romper el hielo sobre lo que alumnos habían hecho la tarde anterior o con un juego de calentamiento como el <i>Pictionary</i> o el <i>Tabú</i> .
Cuestionario previo	Para realizar el cuestionario, primero se leyó entre todos cada apartado para ver si se comprendía. Cabe destacar que se les permitió contestar en el idioma que ellos se encontraran más cómodos aparte de en español en el apartado de describir los memes mostrados.
Introducción al tema y a las tareas.	Tras realizar el cuestionario, se explicó en qué consistiría la clase y se habla un poco de los memes mostrando más ejemplos y dejando que los alumnos buscaran por su cuenta.
Primera tarea: Realizar un meme a partir de una plantilla.	Cada grupo, los cuales ya estaban hechos desde el primer día, se encargó de recortar los memes mudos y pegarlos sobre la plantilla del “muro” de Instagram. Después cada miembro escribió un texto que relacionaba la imagen que aparece en el meme mudo con algún aspecto personal o cotidiano.
Segunda tarea: Escribir una narración breve.	Esta tarea consistió en escribir una narración breve que implicara, al menos, la utilización de dos de los memes que acababan de crear.
Tercera tarea: Creación de un meme propio.	En esta fase se decidió, por unanimidad, que los memes tenían que ser protagonizados por algún miembro del grupo. Esto supuso que los alumnos tuvieron que fotografiarse entre ellos con determinadas expresiones faciales y poses y elegir un texto adecuado (ver “Anexo 3”).
Cuarta tarea: Subida de la foto a <i>Instagram</i> y difusión	Por último, los últimos minutos de la clase se dedicaron a subir el meme o memes que habían creado con la etiqueta correspondiente en la descripción de la imagen. Además podía ir uno dos miembros de cada grupo por otras clases para promocionar su foto entre el resto de compañeros del centro. Esta dinámica ya se había realizado en sesiones anteriores.

## 5.2. Conclusiones

Para poder sacar conclusiones nos basaremos en el diseño de la secuencia pilotada, en el contenido y en el desempeño de las tareas.

En primer lugar el diseño general puede considerarse adecuado, ya que está estructurado de manera que encaje dentro del marco metodológico del EPT. Esto facilita el control sobre el tiempo que duran las tareas a la par que se introducen los contenidos de forma gradual. Además, como el alumno es consciente de las tareas intermedias y de la tarea final, es difícil que se encuentre perdido.

En segundo lugar los contenidos, por lo general, se adecúan a nuestro marco teórico aunque el factor humorístico queda en segunda plano. En lo referente a los memes, se trabajan los aspectos principales de formato, imagen y texto. Sin embargo, tras observar el análisis de corpus, podemos ver que hay aspectos como el lingüístico o las referencias culturales que han sido poco explotados. También cabe reconocer que el cuestionario de conocimientos previos podría estar mejor diseñado, con preguntas formuladas de diferente forma y de manera ideal debería haberse realizado el día anterior. Del análisis de las 16 muestras de formularios se pueden extraer los siguientes resultados:

1. Todos ellos conocían lo que es un meme.
2. De los 16 alumnos, 5 describieron los memes en otro idioma y 2 no supieron describirlos. El resto, aun con errores ortográficos y gramaticales, supieron describirlos en español.
3. Solo a 2 de los alumnos no les parecieron graciosos los memes mostrados en el cuestionario.
4. A todos los alumnos les gustaron los memes.

Por tanto, los resultados 1, 2 y 4 muestran que los memes pueden ser aceptados y comprendidos en este contexto de aula. Sin embargo, se trata de una muestra muy pequeña, por lo que habría que realizar bastantes cuestionarios, en la misma franja de edad, para poder obtener unos resultados fiables.

En tercer lugar, el desempeño de las tareas fue fluido y, en general, alcanzaron los objetivos propuestos para esta secuencia. La única excepción fue la segunda tarea, donde se les pedía que escribieran una historia breve relacionando dos de los memes creados en la tarea anterior. El problema fue que algunos alumnos no comprendieron bien las instrucciones y crearon la historia a partir de un solo meme y no relacionando dos o más memes como se les pedía. Esto se debió, quizás, a que no quedó clara la diferencia entre la primera tarea y la segunda ya que la “tarea 1” era individual y la “tarea 2” era grupal y algunos alumnos utilizaron el meme que crearon en la primera

En conclusión, la sesión cumplió con los objetivos marcados y, en general, los alumnos se sintieron motivados al realizar las tareas ya que se trataba de un tema que conocían y les gustaba. Sin embargo cabría mejorar aspectos como el apartado del cuestionario y añadir alguna actividad que incluya contenidos como los tipos de humor, estructuras lingüísticas más frecuentes en los memes y aspectos socioculturales de cualquier país de lengua hispana. Por ello en el apartado siguiente propondremos algunas mejoras que puedan compensar los puntos débiles de la secuencia didáctica.

### **5.3. Propuesta de mejora**

#### **5.3.1. Cuestionario**

Primero, presentamos un nuevo diseño de cuestionario inicial. Este cuestionario tiene el mismo objetivo que tenía el creado originalmente, conocer los conocimientos previos de los alumnos sobre los memes y saber su opinión sobre ellos. El cambio principal que se ha introducido es cambiar dos memes por uno solo y modificar las instrucciones que se solicitan al alumno. Con estas instrucciones se busca conocer si saben lo que es un meme, si saben describir una imagen, si saben detectar incongruencias humorísticas y si entienden el sentido del meme. En la siguiente pregunta deben indicar si suelen ver memes habitualmente, con el objetivo de decidir si los memes pueden ser un tema motivante para la mayoría de alumnos. Para finalizar se les pregunta si saben crear memes ya que, de este modo, las actividades se centrarían más en los contenidos y menos en el formato del meme. A continuación vemos una muestra de este nuevo formulario:

Nombre	
Edad	
Nacionalidad	
<p>1) ¿Sabes qué es esto?  2) ¿Podrías describir la imagen?  3) ¿Ves algo raro?  4) ¿Sabrías explicar el significado?  5) ¿Qué sentimiento te produce?</p> 	
¿Sueles buscar este contenido?	
¿Sabes crear este tipo de contenido?	

### 5.3.2. Actividades

En este apartado nos disponemos a presentar tres actividades donde se trabajen, a través de los memes, los tipos de humor, los aspectos socioculturales y lingüísticos.

Aquí presentaremos tres actividades diferentes que pueden ser incluidas dentro de una misma secuencia didáctica o utilizarse de manera aislada. Para ser coherentes con nuestro discurso mantendremos algunos aspectos formales de la secuencia pilotada del epígrafe anterior. De esta forma las actividades estarán diseñadas para el mismo tipo de alumnos (adolescentes de países europeos), número de alumnos (16) y el mismo nivel del *MCER* (A2) (ver “Anexo 4”).

<b>ACTIVIDAD 1: ¿De qué te ríes tú?</b>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Reconocer diferentes tipos de humor</li><li>● Hablar sobre los aspectos culturales del humor</li><li>● Conocer el léxico de las sentimientos y estados de ánimo</li></ul>
<b>Contenidos</b> <i>PCIC</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Funciones (expresar estados de ánimo)</li><li>● Nociones específicas (sentimientos y estados de ánimo)</li><li>● Géneros discursivos y productos textuales (el chiste)</li><li>● Habilidades y conocimientos interculturales (uso del humor para regular los factores afectivos)</li></ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Competencias generales (aspectos socioculturales)</li><li>● Competencia lingüística (gramatical y léxica)</li></ul>
<b>Dinámica</b>	Grupo clase
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Material</b>	Memes de diferentes categorías, flashcards.

<b>Descripción de la actividad</b>	<p>En primer lugar se les mostrará diferentes tipos de memes a los alumnos. Entre ellos habrá, al menos, un meme de humor absurdo, otro de humor situacional y otro de humor autocrítico. Tras mostrarlos se les insta a que clasifiquen estos memes según su criterio. Después deberán sacar conclusiones de por qué consideran que cada tipo de meme es gracioso para después explicarles en qué consiste cada tipo de humor..</p> <p>Por último deberán decir qué sentimientos les produce cada meme entre los siguientes: alegría, tristeza, aburrimiento, pena, lastima, miedo, risa, asco. Para ellos tendrán que expresarse a partir de la estructura: “Este meme me hace sentir/ me produce...”. También pueden añadir otro tipo de sentimiento que se les ocurra.</p>
------------------------------------	--

<b>ACTIVIDAD 2: ¿Quién es?</b>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Describir la imagen de varios memes</li> <li>● Crear una historia breve</li> <li>● Conocer iconos actuales de la sociedad española</li> </ul>
<b>Contenidos</b> <i>PCIC</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gramática (presente, pretérito imperfecto e indefinido)</li> <li>● Funciones (describir y narrar)</li> <li>● Saberes y comportamientos socioculturales (medios de comunicación y productos y creaciones culturales)</li> </ul>
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Competencias generales (aspectos socioculturales)</li> <li>● Competencia lingüística (gramatical, léxica y ortográfica)</li> <li>● Competencia digital (uso de las TIC)</li> </ul>
<b>Dinámica</b>	Grupos de 4 a 5 personas
<b>Duración</b>	45'
<b>Material</b>	Memes mudos, pizarra con rotulador, generador de memes (app)

<b>Descripción de la actividad</b>	<p>Esta actividad se comienza presentando un meme de un personaje famoso español (puede ser actual o clásico) como por ejemplo “Antonio Banderas”.</p> <p>Primero se les pregunta si conocen al personaje y si saben algún dato suyo. Tras esto, responden o no, se empezarán dando ejemplos de frases en presente y pasado usando el meme p.ej.: <i>Tiene una hija; Protagonizó la película El Zorro.</i></p> <p>Después se les mostrará un meme en blanco sobre una persona anónima que esté en una situación particular, pero les diremos que es un personaje famoso. Tras mostrarlo se preguntará a los alumnos "¿cómo es?, ¿está solo/a?, ¿qué está haciendo?, ¿qué expresa su cara?, etc. A continuación se hará una lluvia de ideas con los alumnos y así acabar construyendo una historia que explique qué ha hecho esa persona para ser famosa o para llegar a la situación en la que está.</p> <p>Tras responder a las preguntas se les instará a que por grupos busquen tres memes y se inventen una historia breve o unas frases con cada una de ellas para que el resto de grupos les pregunten y vayan adivinando los detalles principales. Las condiciones son que:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uno de los memes o imágenes debe ser un personaje famoso español o del mundo hispano.</li> <li>2. Deben escribir la historia utilizando los verbos en pasado y en presente.</li> <li>3. Las historias deben contener alguna situación humorística o incongruencia.</li> </ol> <p>Para facilitar la dinámica del grupo en el texto de los memes escribirán pistas que ayuden a los compañeros a adivinar la historia.</p>
------------------------------------	---

<b>ACTIVIDAD 3: Cuando...</b>	
<b>Objetivos</b>	Relacionar frases con memes
<b>Contenidos</b>	Gramática (tipos de oraciones simples)
<b>Competencias</b>	Competencia lingüística (gramatical y léxica)

<b>Dinámica</b>	Individual
<b>Duración</b>	20'
<b>Material</b>	Memes impresos en blanco,
<b>Desarrollo de la actividad</b>	Para comenzar la actividad el profesor escribe de algunas frases en la pizarra que comiencen con la palabra “ <i>Cuando...</i> ”. Después se pegarán al lado diferentes memes que puedan estar relacionados con la frase <i>p.ej.: Cuando salgo de clase... y al lado mostrar un meme de un bebé sonriendo</i> . De esta manera los alumnos por orden deberán salir a la pizarra a unir diferentes frases con los memes que puedan corresponder al sentido de la frase. Por último los alumnos deben añadir otra frase a los memes ya existentes o inventarse nuevas frases que concuerden con estos.

### 5.3.3. Rúbrica

Por último proponemos una rúbrica simple para poder evaluar aspectos como la coherencia del meme y su corrección lingüística. También se podría añadir otra fila más donde se usaran otros descriptores para evaluar los contenidos específicos de cada secuencia o actividad aislada.

	1- Mal	2-Regular	3- Bien	4- Muy bien
Coherencia del meme	La imagen no tiene nada que ver con el texto escrito.	La imagen tiene algo que ver con el texto, pero sería necesario escribirlo de otra manera completamente diferente.	La imagen y el texto están relacionados, pero se podría escribir mejor	La elección de la imagen está en consonancia con el texto.
Ortografía y gramática	El texto tiene más de dos faltas de ortografía y/o de gramática	El texto tiene dos faltas de ortografía o alguna falta gramatical (tiempos verbales, por ejemplo).	El texto tiene una falta de ortografía.	El texto no tiene faltas de ortografía y la gramática es correcta.

## **6. CONCLUSIÓN**

El presente documento ha pretendido esclarecer el fenómeno de los memes de Internet al tiempo que ofrecía una propuesta didáctica diseñada para incluir el humor y los memes como recurso útil en el aula de español para extranjeros.

En la primera fase de esta investigación, se ha confeccionado un marco teórico que ha permitido obtener un panorama general del fenómeno del humor y de su importancia como recurso didáctico. Para continuar, se han presentado los memes, el objeto principal de este estudio, explicando el término y sus características principales.

En el punto siguiente, y como fase previa al diseño de la secuencia didáctica, se ha recogido un corpus de 150 memes. Los datos extraídos del corpus han sido clasificados y analizados con el objetivo de conocer cómo se constituye un meme y para justificar el potencial didáctico que los memes pueden tener como herramienta en clase.

Las conclusiones que se extraen de estas dos fases de la investigación permiten afirmar que el meme es un recurso perfectamente válido para introducir en el aula de ELE, permitiendo trabajar tanto aspectos lingüísticos como culturales.

En cuanto a la secuencia didáctica pilotada, nos ha permitido descubrir de primera mano la efectividad de los memes como herramienta didáctica. Además, su inclusión fomentó un ambiente distendido y motivador en clase. Esto nos permitió trabajar los contenidos lingüísticos propuestos y utilizar la lengua meta. Después, el posterior análisis de los resultados de la secuencia nos ha permitido crear algunas actividades más con el objetivo de reforzarla y que al mismo tiempo nos permitan diseñar otras secuencias en el futuro.

Para finalizar, concluimos este documento esperando que haya contribuido de alguna forma, aunque sea humildemente, al conocimiento del fenómeno de los memes de Internet y a su reconocimiento como un recurso didáctico apto para la enseñanza de español como lengua extranjera.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANGO L. (2009). *Códigos de comunicación y usos amorosos de los chats* (Tesis doctoral), Universidad Nacional Autónoma de México. México. Recuperado de: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/677>. Consulta: 25/08/18

ARANGO, L. (2015). *Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet : claves para su comprensión y su posible integración pedagógica*. *Comunicação Mídia e Consum*, 109-131.

ATTARDO, S. (1993). *Violation of conversational maxims and cooperation: The case of jokes*. *Journal of pragmatics*, 19(6), 537-558.

ATTARDO, S. (2010). *Linguistic theories of humor* (Vol. 1). Degruyter.

ATTARDO, S. (2010). *Humorous texts: A semantic and pragmatic analysis* (Vol. 6). Degruyter.

ATTARDO, S., & RASKIN, V. (1991). *Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model*. *Humor-International Journal of Humor Research*, 4(3-4), 293-348.

BELL, N. D. (2009). *Learning about and through humor in the second language classroom*. *Language Teaching Research*, 13(3), 241-258.

BURGESS, R. (2003). *Escuelas que ríen: 149 3/4 propuestas para incluir el humor en las clases*. Troquel.

CAPUZ, J. G. (2002). *Mecanismos del lenguaje humorístico (con especial atención a nivel pragmático)*. *Oralia: Análisis del discurso oral*, (5), 75-101.

CARROLL, N. (2002). *Celebraciones filosóficas del arte de masas: la tradición minoritaria. Una filosofía del arte de masas*. Madrid: Antonio Machado Libros

CASAL, I. I. (2000). *Sobre la anatomía de lo cómico: recursos lingüísticos y extralingüísticos del humor verbal*. En *¿Qué español enseñar?: norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros: actas del XI Congreso Internacional ASELE, Zaragoza, España (13-16 de septiembre de 2000)*, 439-450. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/608289.pdf>  
Consulta: 20/07/18

CONSEJO DE EUROPA (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors*. Recuperado de: <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>. Consulta: 24/07/18.

COOK, G. (2000). *Language play, language learning*. Oxford, Oxford University Press.

CRITCHLEY, S. (2004) *On Humour*. Routledge

- Crystal, D. (1998): *Language Play*. Harmondsworth, Penguin.
- CHEN, C. (2012). *The creation and meaning of Internet memes in 4chan: Popular Internet culture in the age of online digital reproduction*. *Institutions Habitus*, (3), 6-19. Recuperado de: [http://www.yale.edu/habitus/habitus\\_design\\_6.625\\_%283%29.pdf](http://www.yale.edu/habitus/habitus_design_6.625_%283%29.pdf)  
Consulta: 10/08/18
- DAVISON, P. (2012). "The language of Internet memes" en Mandiberg, M. (ed.) *The social media reader*, 120-134.
- DAWKINS, R. (1976). *The selfish gene*. New York, Oxford university press.
- DENEIRE, M. (1995). *Humor and foreign language teaching*. Degruyter
- DÍAZ-BARRIGA ARCEO, F., Y HERNÁNDEZ ROJAS, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (2ª. ed.). México: McGraw Hill.
- DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2017) Humor en. En *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=KpO2Op>. Consulta: 10/07/18
- DROZ, M., & ELLIS, L. (1996). *Laughing while learning: Using humor in the classroom*. Sopris West.
- ELLIS, R. (2003) *Task-based Language Learning and Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- FLORES, P. (1997). *La utilización del humor para facilitar la comunicación entre educadores matemáticos*. *Educación Matemática*, 9(03), 52-63. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~pflores/textos/aRTICULOS/Propuestas/CHISTES.pdf>  
Consut. Consulta: 23/07/18.
- FRANCIA, A. Y FERNÁNDEZ, J.D. (2009). *Educación con Humor*. Málaga: Aljibe
- FREUD, S. (2000). *El Chiste y su relación con lo inconsciente*. (L. López Ballesteros y Torres, trad.). Madrid, Alianza Editorial.
- FUERTE MARTÍNEZ, D. (2016). *El cómic como apoyo didáctico para la enseñanza de ironía en ELE: una propuesta didáctica basada en la competencia intercultural* (Trabajo de fin de máster), Universidad de Cantabria, CIESE-Comillas. Cantabria, España. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/10210/TFM.DFM.pdf?sequence=1>. Consulta: 01/09/18.
- GÁMEZ RIVERO, F. (2013). *El humor y la ironía en Ele a través de las dramatizaciones* (Trabajo de fin de máster), Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España. Recuperado de: [http://eprints.ucm.es/23736/1/TFM\\_COMPLETO.\\_FRANCISCO\\_GAMEZ.pdf](http://eprints.ucm.es/23736/1/TFM_COMPLETO._FRANCISCO_GAMEZ.pdf). Consulta: 17/07/18.

- GARCÍA, J., Y VÍO, K. G. (2005). *El humor en el aula:(y fuera de ella)*. ICCE.
- GENETTE, G., Y PRIETO, C. F. (1989). *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.
- GIRONZETTI, ELISA (2013): *Un análisis pragmático-experimental del humor gráfico. Sus aplicaciones al aula de ELE* (Tesis doctoral), Departamento de Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura, Universidad de Alicante. Alicante, España. Recuperado de: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/35847/1/tesis\\_elisa\\_gironzetti.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/35847/1/tesis_elisa_gironzetti.pdf). Consulta: 15/07/18.
- GURILLO, L. R. (2012). *La lingüística del humor en español*. Madrid: Arco/Libros.
- HERNÁNDEZ MUÑOZ, S. (2012) El humor y su concepto. Humor, humorismo y comicidad. Recuperado de: <http://www.monografica.org/Proyectos/4522>. Consulta: 16/07/18.
- HUERTA, D. G. (2014). *Las imágenes macro y los memes de Internet : posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación*. PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad, 4(7), 11.
- HUNTINGTON, H. E. (2016). *Pepper spray cop and the American dream: Using synecdoche and metaphor to unlock Internet memes' visual political rhetoric*. Communication Studies, 67(1), 77-93.
- INSTITUTO CERVANTES (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes: Niveles de referencia para el español*. Madrid, Biblioteca Nueva. Recuperado de: [https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/default.htm](https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/default.htm). Consulta: 24/07/18.
- JÁUREGUI, E., Y FERNÁNDEZ, J. D. (2006). *El humor positivo en la vida y el trabajo. L'humor en el treball*,. Salut, crítica i comunicació, 63.
- KRISTMANSON, P. (2000). *Affect in the second language classroom: How to create an emotional climate*. Reflexions, 19(2), 1-5.
- MARTIN, R. A., Y PUHLIK-DORIS, P (2003). *Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire*. Journal of research in personality, 37(1), 48-75.
- MARTÍNEZ, J. M. R. (2018). *Una aproximación retórica a los memes de Internet* . Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica, (27), 995-1021.
- MILNER, R. M. (2012). *The world made meme: Discourse and identity in participatory media* (Tesis doctoral), University of Kansas. Kansas, E.E.U.U. Recuperado de: [https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/10256/Milner\\_ku\\_0099D\\_12255\\_DATA\\_1.pdf](https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/10256/Milner_ku_0099D_12255_DATA_1.pdf). Consulta: 28/08/18.
- MILNER, R. M. (2013). *Pop polyvocality: Internet memes, public participation, and the Occupy Wall Street movement*. International Journal of Communication, 7, 34.

MINDESS, H. (1971). *Laughter and liberation*. Nash Pub.

MORATÓ, J. C. (2003) *¿Qué son los memes? Introducción general a la teoría de memes*. Recuperado de: [http://www.geocities.ws/asperger\\_infantil/OTROS\\_LIBROS/memes.pdf](http://www.geocities.ws/asperger_infantil/OTROS_LIBROS/memes.pdf). Consulta: 02/09/18.

NICHOL, M. (2011). 20 Types and Forms of Humor. Recuperado de: [www.dailywritingtips.com/20-types-and-forms-of-humor](http://www.dailywritingtips.com/20-types-and-forms-of-humor). Consulta: 15/07/18.

OJEDA, Á. D. Y CRUZ, M. O. (2004). «Yo me parto»: oralidad, humor, gramática y pragmática, un cóctel lúdico para el aula de ELE, Actas del XV Congreso Internacional de ASELE, Sevilla, España (22-25 de septiembre de 2004), 234-240. Recurado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/42472>. Consulta: 26/07/18.

RASKIN, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht–Boston–Lancaster: D. Reidel.

RE, A. (2012). *Los monólogos humorísticos en la clase de E/LE: análisis lingüístico y didáctico*. *Lingue e Linguaggi*, 7, 117-130.

RIVERO, F. (2011). *El uso del humor en la enseñanza: Una visión del profesorado de Ele* (Trabajo de fin de máster), Universidad de Jaén. Jaén, España. Recuperado de [http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2012bv13/2012\\_BV\\_13\\_02Rivero\\_Gonzalez.pdf](http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2012bv13/2012_BV_13_02Rivero_Gonzalez.pdf). Consulta: 27/07/18

RODRÍGUEZ, D. (2000). *Memecracia. Los virales que nos gobiernan*. Barcelona: Gestión.

ROWAN, J. (2015). *Memes: Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*. Capitán swing libros.

SÁNCHEZ, M. Á. T. (1997). *Teorías lingüísticas del humor verbal*. *Pragmalingüística*, (5-6), 435-448.

SCHMITZ, J. R. (2002). *Humor as a pedagogical tool in foreign language and translation courses*. *Humor*, 15(1), 89-114

SHIFMAN, L. (2014). *Memes in digital culture*. MIT press.

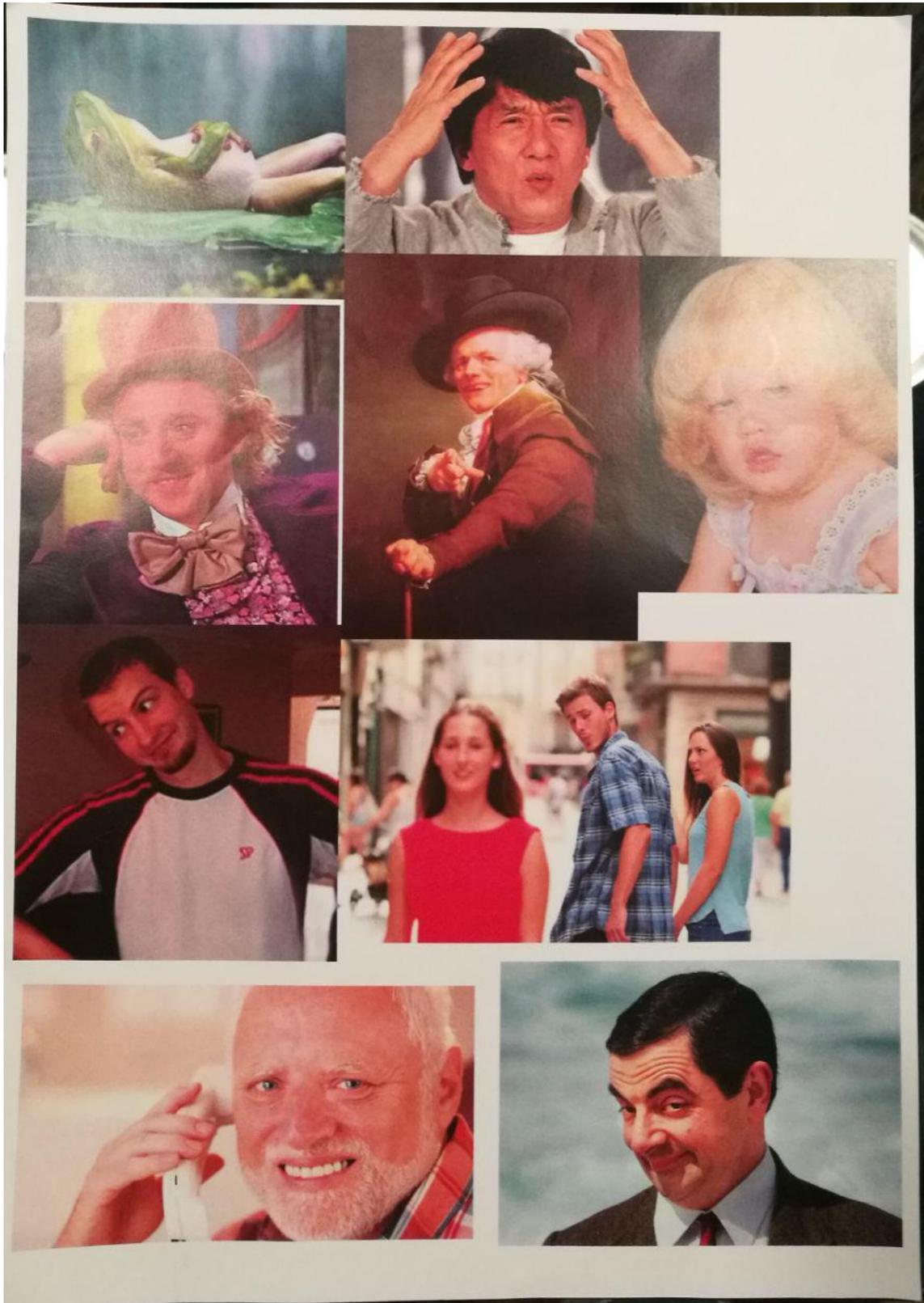
VELA, A. (2013): *El humor y la ironía en la clase de español como lengua extranjera: Los poemigas de Luis Eduardo Aute como ejemplo* (Trabajo de fin de máster), Universidad de Barcelona. Barcelona, España. Recuperadode:[http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/3342.4/1/Memoria\\_Master\\_A\\_Vela.pdf](http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/3342.4/1/Memoria_Master_A_Vela.pdf)]. Consulta: 19/07/18

VÉLEZ, J. I. (2012) *Las memes de Internet y su papel en los medios de comunicación mexicanos*, Memorias del XXIV Encuentro Nacional de la AMIC , Saltillo, México. 113-122

WATSON, M. J., Y EMERSON, S. (1988). *Facilitate learning with humor*. Journal of Nursing Education, 27(2), 89-90.

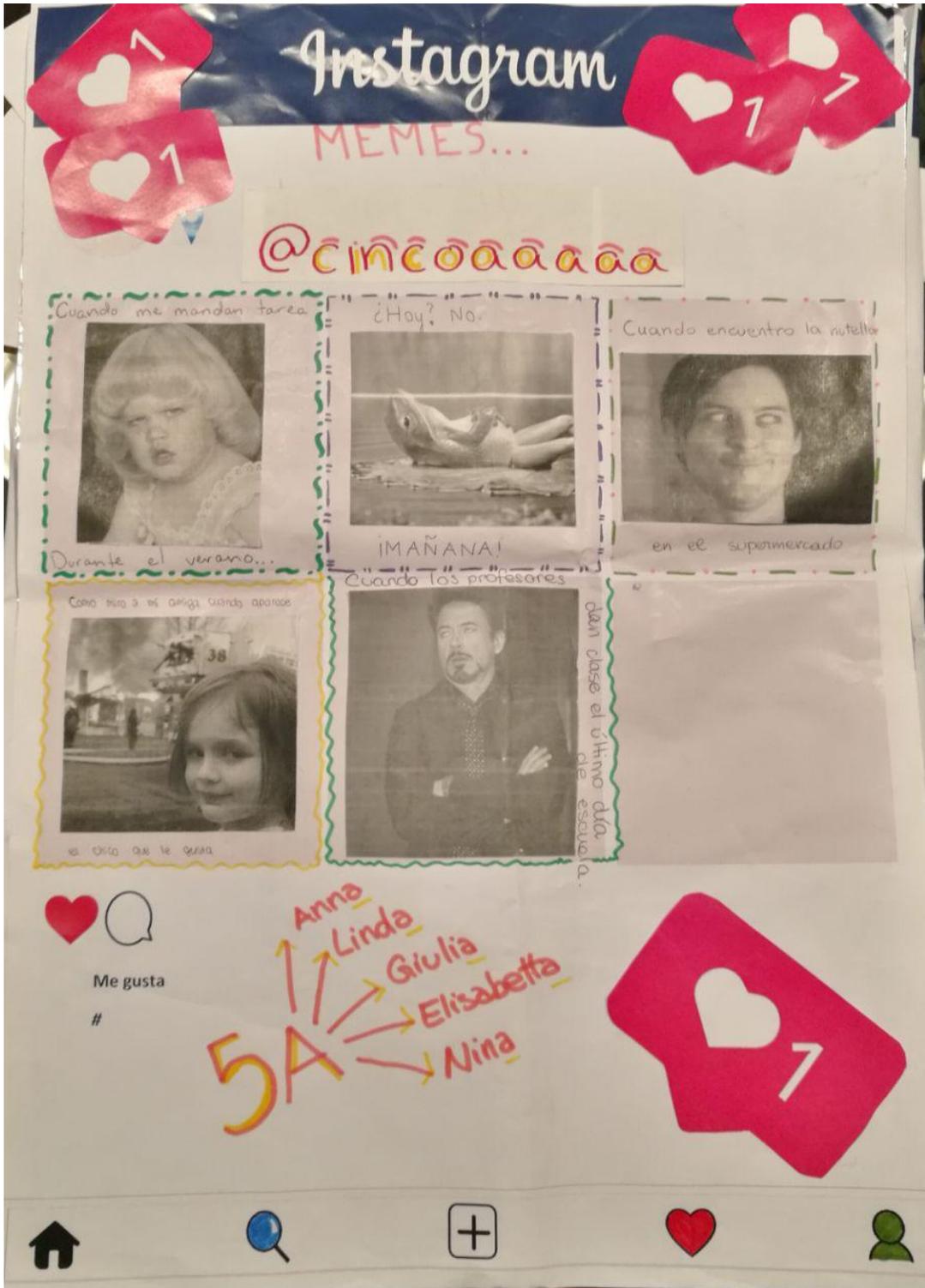
# ANEXOS

## Anexo 1



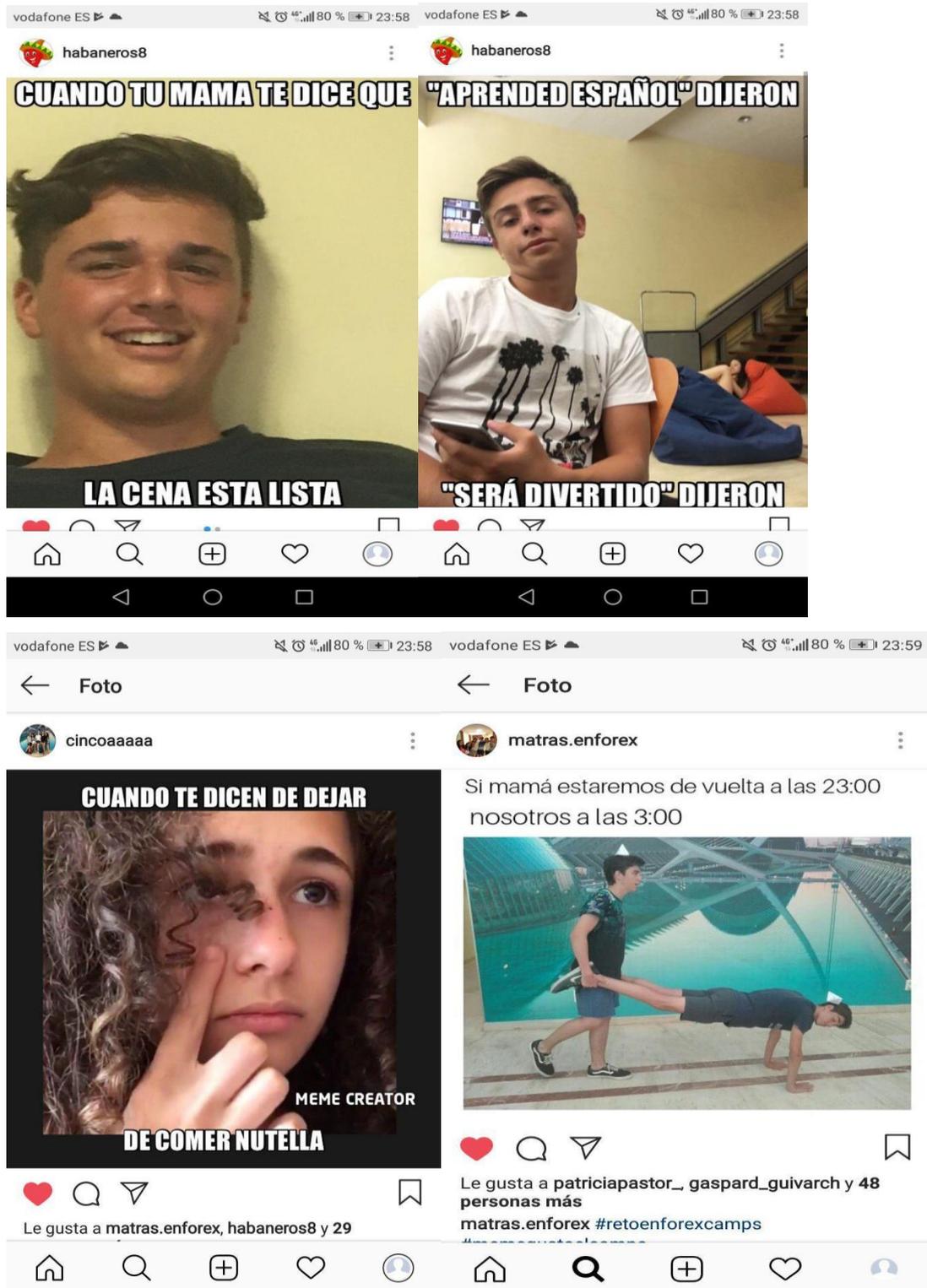
*Plantilla de memes*

Anexo 2



Plantilla Instagram.

### Anexo 3



*Muestras de los memes propios que crearon los alumnos.*

Anexo 4

# ACTIVIDAD 1: ¿DE QUÉ TE RÍES TÚ?

Observa estos memes, ¿cómo los clasificarías?



**¿Por qué crees que podrían ser graciosos cada uno de estos memes?**

A large rectangular area with a light gray background, a vertical red margin line on the left, and horizontal blue lines for writing. This area is intended for the student to provide their answer to the question above.



¿Qué sentimientos te producen estos memes?

Este meme me hace sentir.../ Me produce...

tristeza

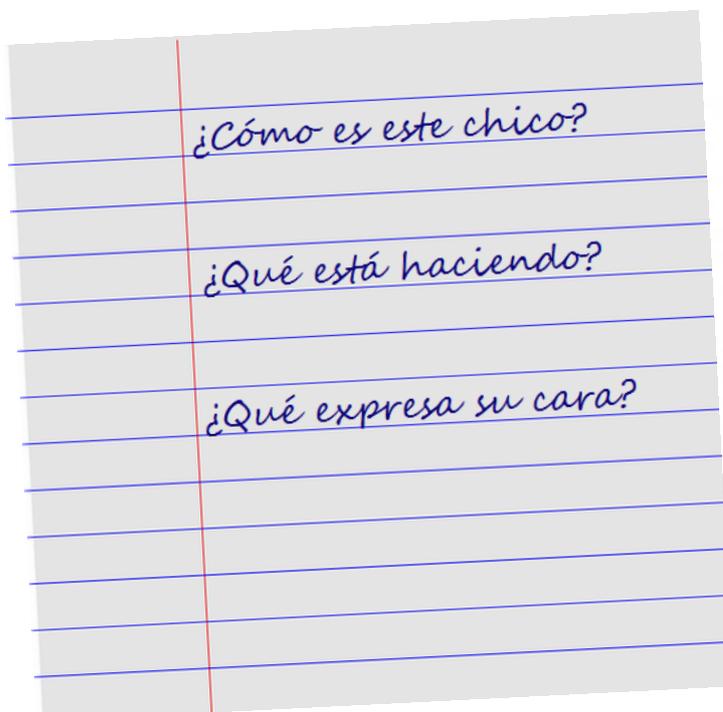
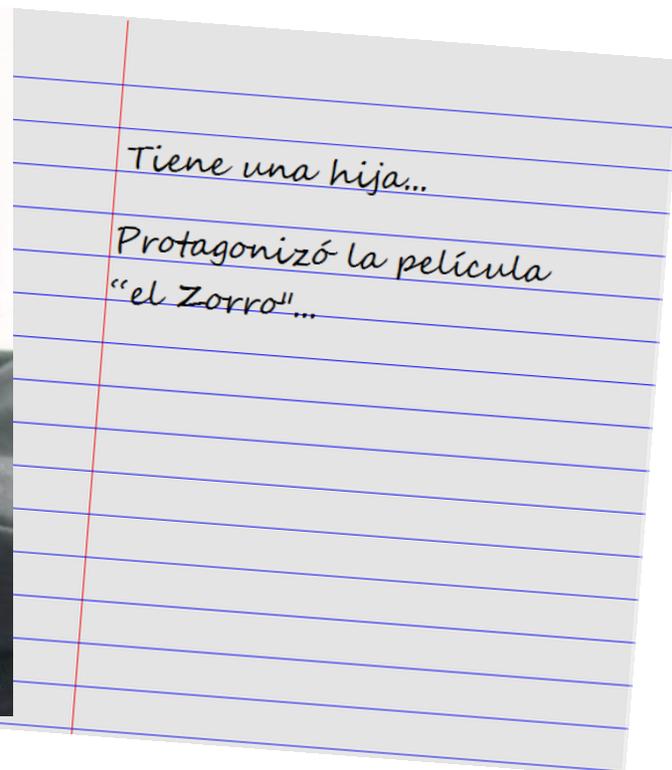
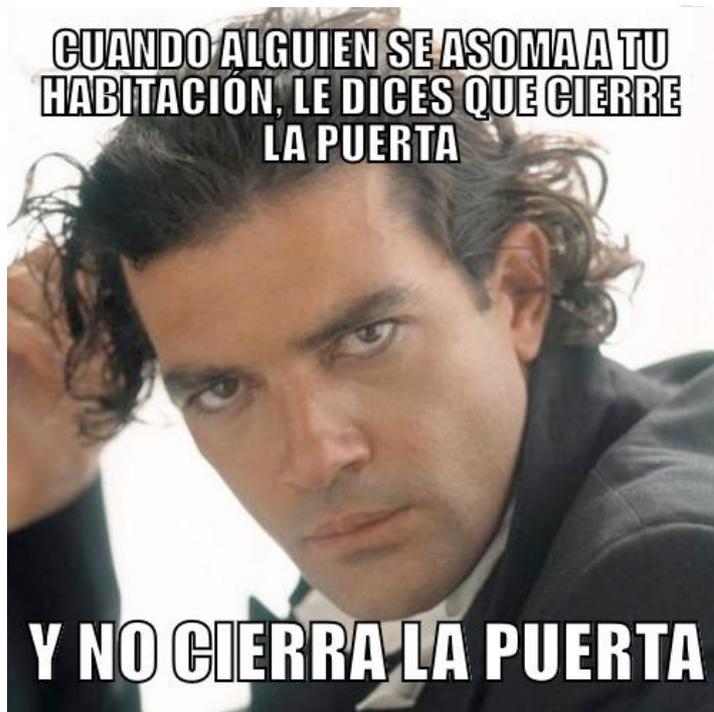
asco

risa

miedo

lástima

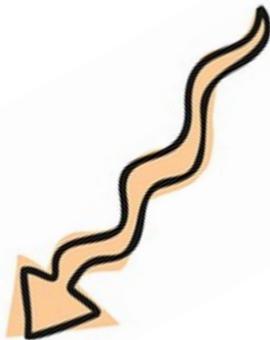
## ACTIVIDAD 2: ¿QUIÉN ES?





**LLUVIA DE IDEAS:**

**¿CÓMO LLEGÓ A HACERSE FAMOSO ESTE CHICO?**





Por grupos, buscad tres memes y cread una historia breve o unas frases con cada uno de ellos.

A worksheet template for a group activity. It features a light gray background with a vertical red margin line on the left and horizontal blue lines for writing. Three large, empty rectangular boxes with black borders are arranged vertically. To the right of each box is a yellow arrow pointing right, indicating where to place a meme. The entire page is designed for students to write a short story or phrases using the memes.



### ACTIVIDAD 3: Cuando...

A large sheet of white paper with horizontal blue lines and a vertical red margin line on the left side, intended for writing.

