

# EL HUMOR GRÁFICO COMO RECURSO DE DIVULGACIÓN EN EL AULA DE MATEMÁTICAS

Paola Alejandra, Balda Álvarez.

*Institución Educativa General Santander. [pbalda20@hotmail.com](mailto:pbalda20@hotmail.com)*

## 1. INTRODUCCIÓN

Era una clase de matemáticas como cualquier otra, en la cual una docente de aula decidió llevar a sus estudiantes algunos recursos visuales para iniciar un tema de discusión. En su apuesta uno de los estudiantes levantó la mano y dijo: ¿Qué tal si somos nosotros los que creamos los memes? y a partir de este momento nació la idea de incorporar los memes como herramienta de divulgación del aprendizaje. La experiencia tiene como sustento el notorio interés de la sociedad actual con compartir imágenes en unidades mínimas de representación, un interés que desde mi perspectiva docente considero debe ser aprovechado e incorporado en el aula como recurso de divulgación del aprendizaje construido. La puesta en marcha de la propuesta lleva dos años de implementación y busca hacer uso de recursos como estrategia de motivación, comunicación y desarrollo de la creatividad incorporando en el quehacer de la clase de matemáticos relacionados con otras áreas del saber.

## 2. LA CARICATURA Y LOS MEMES EN EL AULA DE MATEMÁTICAS

Sin lugar a dudas los medios de comunicación escritos son cada día más accesible en todo el mundo. Los medios de comunicación escritos a través de recursos virtuales cuentan con el mayor y el más variado número de lectores lo cual aporta a la construcción significativa de un conocimiento de forma fácil, amplia y con alto grado de recordación.

Es así como las caricaturas y los memes se constituyen en un excelente canal de significación y transmisión de conocimiento, toda vez que al trasladar el mensaje del comunicador al receptor permite producir en él la reacción que completa el ciclo de la comunicación resumiendo ideas concretas y complejas que difícilmente son recordadas después de un proceso académico en un aula de clase regular. Además, este tipo de recursos son una herramienta de gran y rápida difusión que aporta a la memorización, desarrollo de la

creatividad, capacidad síntesis, significación de un saber, la inventiva para construir y capacidad de transmitir conocimiento.

Dada la facilidad de transmisión de estos recursos, éstos han ingresado a las aulas de clase convirtiéndose en estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje. Así algunos autores como Beltrán (2016) o la Subdirección de Comunicación Audiovisual de la Universidad Pedagógica Nacional de México, han optado por el uso de memes como un material de refuerzo de sus contenidos educativos, como herramienta motivacional o como elemento para la evaluación. Así las caricaturas y memes se han convertido en un recurso incluyente, el cual promueve la significación y la divulgación de diversos y específicos conocimientos en el aula, ver por ejemplo los de [smbc-comics.com](http://smbc-comics.com)

### **2.1. Socioepistemología como marco teórico**

La Socioepistemología, como marco teórico que enmarca la propuesta, sostiene que el saber matemático no se limita a una serie de definiciones o fórmulas a ser aplicadas, contrario a esto centra su interés en el hacer, en lo humano del saber. La Socioepistemológica se ocupa específicamente del problema que plantea la construcción social del conocimiento matemático y el de su difusión institucional (Cantoral, 2013), en la búsqueda por conocer, construir significados y estructurar sus sistemas conceptuales. Desde esta postura se reconoce que el saber emerge de prácticas sociales que no se centran en caracterizar lo realizado por el humano hace, sino aquello que los hace hacer lo que hacen (Covián, 2005). Así el hombre cultural, histórico y socialmente situado quien construye explicaciones sobre la realidad que emerge de su cotidianidad, de la historicidad, del contexto, de ese entrelace de convivir, propiciando el desarrollo de complejos procesos de construcción de significados compartidos Ferrari (2010).

Por lo anterior, las caricaturas y los memes como recursos que están presentes y constituyen la cotidianidad de las personas, y en particular de los jóvenes quienes hacen parte de una cultura digital, dentro y fuera del ámbito escolar aportan a la construcción de racionalidades contextuales diversas, toda vez que reconocen privilegian y potencian las diversas formas de pensamiento relativas a la realidad de los individuos en el momento y lugar donde se significa el saber, de ahí que se reconozca en éstos recursos la cotidianidad, historicidad y contexto del cual se hace mención bajo la perspectiva Sociopistemológica.

### **3. METODOLOGÍA**

Ésta es una experiencia que se desarrolla con estudiantes de la Institución Educativa General Santander del municipio de Soacha en Colombia, desde el segundo semestre del año 2018, fecha en la cual inició el proceso de construcción de caricaturas.

Este fue el punto de partida para la proyección de los cinco momentos que consolidan la experiencia: Creación del personaje de la caricatura, creación de las caricaturas y memes con divulgación al interior de la institución educativa, creación de las caricaturas y memes con medios tecnológicos, divulgación en medios locales informativos y la publicación de caricaturas y memes en escenarios virtuales

#### **3.1. Momento 1. Creación del personaje de la caricatura**

En una primera fase se propuso el diseño de caricaturas como acercamiento a la construcción gráfica. La parte creativa fue todo un reto y requirió del apoyo de las profesoras de artes de la institución, quienes en sus clases aportaron a la creación del personaje y a la parte estética del diseño en general.

#### **3.2. Momento 2. Creación de las caricaturas, memes y divulgación al interior de la institución educativa.**

Luego del diseño del personaje, se presentó el reto de construir las primeras caricaturas y con ello la necesidad de tener claridad en el uso de viñetas y signos ortográficos, para ello se pidió la asesoría de los docentes del área de lenguaje quienes orientaron a los estudiantes sobre el correcto uso de expresiones, signos de aclamación e interrogación e incluso la redacción correcta de las frases. El proceso requirió de revisiones ortográficas exploración de reglas gramaticales y exploración de formas de comunicar de forma correcta lo aprendido. La primera presentación se llevó a cabo por salones donde se seleccionaron los mejores recursos gráficos creados por los estudiantes (ver ejemplos en Figura 1).

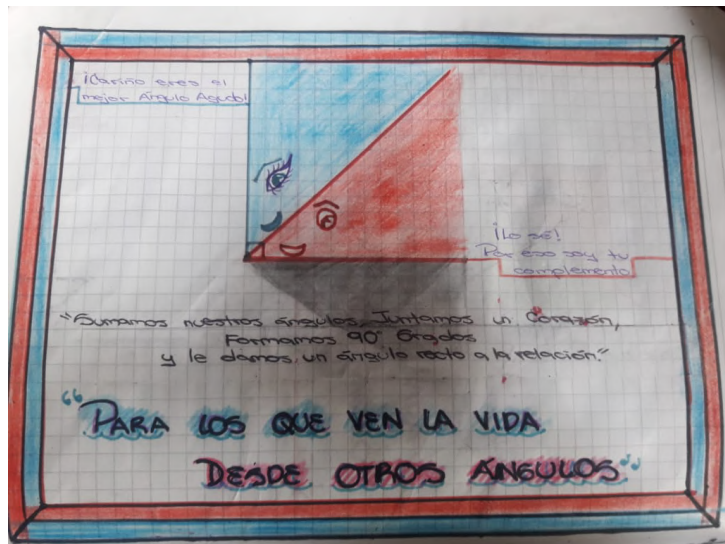
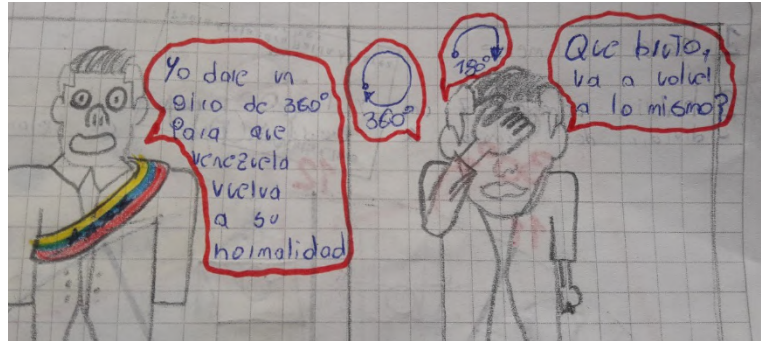


Figura 1. Memes creados por los niños de grado décimo

### 3.3. Momentos 3. Divulgación

La divulgación de los trabajos se ha hecho a través de artículos, ponencias y en medios de comunicación. El trabajo se ha llevado a la RELME 33, La XXII Escuela de Invierno y se han concedido entrevistas a medios locales para difundir el trabajo realizado.

#### **3.4. Momentos 4. Creación de caricaturas y memes con recursos tecnológicos**

Durante la discusión del impacto de la exposición uno de los niños manifestó que los memes podrían crearse con recursos tecnológicos sin necesidad de dibujar imágenes. Así surgió la necesidad de incorporar a la clase el uso de generadores de memes que se encuentran en la web como:

- <http://www.memegenerator.es/crear>
- <http://www.taringa.net/post/info/12100359/La-mejor-Pagina-para-crearMemes.html>
- <http://www.xtremeaddictions.com.ar/foro/showthread.php?77352-P%Elgina-para-crear-quot-memes-quot>

Ya en clase de tecnología y en sus hogares, se ha propuesto a los niños hacer uso de estos recursos para la creación de sus memes. En este momento se logró dar un sentido diferente al uso de la tecnología. La tarea hasta el momento es hacer uso de estos recursos para la creación de memes.

### **5. CONCLUSIONES**

Los resultados expuestos muestran el impacto de un trabajo en el aula que incorpora el uso y en particular la construcción y divulgación de caricaturas y memes a la clase de matemáticas. Lo expuesto pone en evidencia: la factibilidad de estos recursos visuales para desarrollar habilidades comunicativas, que permitan comunicar a la comunidad educativa lo aprendido en clase matemáticas; el desarrollo de la capacidad de síntesis manifestada a través de procesos reflexivos que conducen a la construcción de éstas unidades mínimas de comunicación; la construcción de significados propios relacionados con los conceptos trabajados en clase, pues pensar en compartir lo aprendido lleva a los niños a pensar en el significado del mismo; y el desarrollo de la creatividad, pues ya no se trata solo de contar algo sino de transformarlo en algo divertido y con sentido que llegue a la mayor cantidad de personas de la comunidad.

## REFERENCIAS

- Beltrán (2016). Utilizando memes con tus alumnos. *Números* [en línea], 91. Recuperado el 11 de Febrero de 2019, de <http://www.sinewton.org/números/>
- Cantoral, R. (2013). *Teoría Socioepistemológica de la Matemática Educativa. Estudios sobre construcción social del conocimiento*. México: Gedisa editorial.
- Covian, O. (2005). *El papel del conocimiento matemático en la construcción de la vivienda tradicional: El caso de la cultura maya*. Tesis de Maestría. Cinvestav – IPN, México, DF, México.
- Ferrari, M. (2010). Lo titiritesco en matemáticas: ¿dos esencias en la misma práctica? *En P. Lestón (Ed.), Acta Latinoamericana de Matemática Educativa*.23, (pp. 849-858). Comité Latinoamericano de Matemática Educativa. México:
- smbc-comics.com (s.f.). Recuperado el 11 de febrero de 2019 en <https://www.saladeestudio.org/memes-y-chistes-matematicos/>