

MateMeme

Un juego de mesa sobre memes matemáticos

Objetivos didácticos

- Reforzar conceptos matemáticos trabajados con creatividad.
- Fomentar el pensamiento crítico a través del humor y la ironía.
- Desarrollar la competencia digital y la comunicación visual.
- Promover el trabajo individual o cooperativo de forma amena.



Contenidos matemáticos

Pueden adaptarse a cualquier curso y bloque en el que se implemente, incluyendo todas las unidades de programación vistas hasta el momento, pero se va a realizar con 2º de ESO en la materia de matemáticas.

Algunos ejemplos de contenidos posibles a tratar: Operaciones con fracciones y sus errores comunes, propiedades de las potencias, resolución de ecuaciones, geometría, probabilidad, representación de funciones, proporcionalidad y porcentajes...

IMPORTANTE: Pueden incluirse batallitas o acontecimientos vividos en el aula en las clases de matemáticas pero siempre con el consentimiento de los implicados y con el visto bueno del profesorado.

Recursos y Herramientas.

Las herramientas a utilizar para su creación pueden ser diversas: Canva, Imgflig Meme Generator, Kapwing o Apps móviles... Como alternativa y respondiendo a las pautas DUA se urden presentar creaciones realizadas en papel y rotuladores.

Competencias Clave trabajadas.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

Criterios relacionados.

Criterio 1.1., y 1.3.: “Interpretar problemas... “Obtener soluciones activando los conocimientos...” Seleccionar y emplear estrategias personales de resolución de problemas, contrastándolas con las de otras personas, y modificar o redefinir el procedimiento cuando la situación lo requiera.”

Relación con la actividad: Al diseñar un meme matemático, el alumnado selecciona un concepto o situación problemática, busca una manera creativa de representarlo gráficamente y con humor, y elige entre distintas estrategias de comunicación (visual, escrita, simbólica), ajustándolas según la comprensión del mensaje.

Criterio 3.1., 3.3.: "Formular y comprobar conjeturas y construir ...” “ Emplear herramientas tecnológicas en la investigación...”

Relación con la actividad: El alumnado debe transformar una idea matemática en un mensaje humorístico, justificando el sentido matemático del chiste o ironía. Esto implica comprender profundamente el concepto para reinterpretarlo. En la presentación y reflexión, se argumenta el porqué de la elección del contenido.

Criterio 8.1 y 8.2: "Comunicar información utilizando el lenguaje matemático...” y “Reconocer y emplear el lenguaje matemático...”

Relación con la actividad: Los memes suelen vincular conceptos matemáticos con contextos cotidianos o ficticios (ej. situaciones en las clases de matemáticas, la historia de las matemáticas, matemáticas importantes, memes virales...), lo cual obliga al alumno a establecer *conexiones entre las matemáticas y la vida real*, y transmitirlos de forma eficaz.

Criterio 9.1. y 9.2. : "Gestionar las emociones propias...” y “Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada.”

Relación con la actividad: La creación de memes fomenta una actitud más relajada y lúdica frente a las matemáticas. El trabajo (individual o en grupo) potencia la iniciativa, la autoexploración y el aprendizaje activo. El error se puede tratar con humor, lo cual también contribuye al desarrollo emocional del aprendizaje matemático.

Desarrollo de la Actividad.

Sesión 1: Introducción y planificación

1. **Presentación de la actividad:** Definir Meme y mostrar ejemplos de memes matemáticos que circulan por internet.
2. **Explicación de objetivos y rúbrica de evaluación. (VER ANEXO)**
3. **Lluvia de ideas:** ¿Qué temas matemáticos podrían ser "memificables"?

4. Formación de grupos (si es grupal) o elección de trabajo **individual**. (Creo que individuales o en parejas como mucho funcionarán mejor)
5. Comienzo de **diseño** de ideas o bocetos en el aula tras facilitar ejemplos. Aquí se puede facilitar una **galería** de imágenes asociadas a los memes más famosos actualmente.
6. Creación de las **reglas** del juego:
 - a. Cada jugador recibe 5 cartas de frases matemáticas, se coloca el mazo de cartas de memes en el centro y el jugador más nerd comienza como el juez. Cuando el juez saca una carta de meme imagen y la coloca en el centro, el resto de jugadores elige de su mano la mejor frase matemática que representaría el meme sin mostrarla. Una vez hecho esto, el juez las mezcla y las lee en voz alta y elige la más divertida o adecuada. El jugador de la selección elegida gana un punto. Y nuevamente se roba una carta de mazo. Gana el jugador con más puntos y pueden retarse.
 - b. Otra versión al revés, se saca una frase e intentamos colocar la imagen que mejor se asocia.
 - c. Modo reto: el juez elige un tema matemática y solo se pueden jugar frases relacionadas.
 - d. Modo anárquico, se permiten crear frases nuevas mezclando cartas o invitándolas....
 - e. EXPANSIONES: frases de física, química, estadística...

Trabajo en casa / entre sesiones

Creación del meme utilizando la herramienta elegida o diseño a mano. Se le facilitará una plantilla en Canvas para que la materialización posterior en juego de mesa sea mucho más fácil, de este modo se trabaja igual y el producto final o meme saldrá directamente editado. Las reglas del juego deben presentarse editadas y listas para incluir en el juego de mesa.

Sesión 2: Exposición y análisis

1. **Presentación** de los memes en clase y de su versión del juego con reglas.
2. **Votación** popular: “El meme más gracioso”, “El más ingenioso matemáticamente”, etc, y que pueda llevarse alguna **recompensa** o regalillo.
3. **Reflexión** final: ¿Qué hemos aprendido sobre matemáticas al hacer memes? ¿Crees que las matemáticas con humor se aprenden mejor?
4. Se creará una **galería** de memes en el aula o en la web del centro para que todos los cursos los vean y se visibilice. Posteriormente se convertirán en juego de mesa para incluirlo dentro del proyecto integrado.
5. Usar este juego de mesa con los memes creados funcionará como **material de repaso** futuro o antes de los exámenes escritos.

ANEXO 1: RÚBRICA DE EVALUACIÓN.

Criterio	Excelente (10)	Bien (7)	Mejorable (5)
Corrección matemática	El contenido matemático es totalmente correcto.	Pequeño error sin importancia.	Hay errores matemáticos importantes.
Creatividad y originalidad	La idea es muy creativa y original.	La idea es buena pero poco innovadora.	Falta originalidad o está copiado.
Claridad del mensaje	Se entiende perfectamente el chiste o mensaje del meme.	Se entiende con un poco de esfuerzo.	No queda claro lo que se quiere transmitir.
Relación humor-matemáticas	El humor está perfectamente ligado al concepto matemático.	Hay algo de humor, aunque no muy relacionado.	El humor no se relaciona bien con las matemáticas.
Redacción de las reglas del juego	El alumno ha redactado con coherencia y ortografía las reglas del juego. Además las ha transmitido oralmente manera perfecta a sus compañeros	El alumno ha redactado las reglas del juego pero no quedan claras. Ha transmitido oralmente a sus compañeros las mismas entendiéndose.	El alumno no ha redactado las reglas del juego. No es capaz de transmitir las mismas oralmente para que se entiendan.
Presentación y diseño visual	Bien diseñado, atractivo y cuidado.	Diseño correcto, aunque algo mejorable.	Descuidado o poco trabajado visualmente.

Nombre del meme: _____

Creador@: _____

Curso y grupo: _____

Profesor: _____

Link público a CANVA: _____



Reflexión:

¿Qué concepto matemático has elegido y por qué?

¿Qué querías transmitir con tu meme?

¿Qué has aprendido o reforzado al hacer esta actividad?
