



# La infografía: una herramienta de aprendizaje

Autor(a): Janeth Campos Martínez  
Escuela Primaria Ignacio Ramírez 15EPR3009J  
Ocoyoacac, México  
17 de febrero del 2023



## INTRODUCCIÓN

El papel de la tecnología en la transformación del modo de vivir y de pensar de las personas ha llevado al sector educativo a incluir dentro de sus metodologías el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como un método de acompañamiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo que Cabero y Valencia (2019) sostienen: “Las tecnologías digitales permiten superar los límites del intelecto humano y se da una interacción contante entre la tecnología y la sociedad, caracterizada por la globalización y la digitalización” (p.139). Situación que impone a la educación grandes retos para brindar a los estudiantes conocimientos y habilidades para obtener, organizar y compartir información, tomar decisiones ante determinados hechos. Por tanto, los cambios en la presentación y divulgación de informaciones generan nuevas interpretaciones de la realidad, además de contribuir en el desarrollo de conocimientos que respondan a interrogantes específicos o expliquen fenómenos sociales. En este sentido, las TIC se han caracterizado por ofrecer herramientas para digitalizar imágenes y sonidos con el propósito de facilitar no solo la comprensión de temas complejos sino también la generación de conocimientos (Cabero, 1996). Con el empleo de estas herramientas se originan recursos que dan cabida a procesos de enseñanza y de aprendizajes dinámicos y efectivos. Uno de ellos es la infografía, la cual es utilizada para crear contenidos digitales utilizando textos e imágenes de forma atractiva y organizada. Su uso es ampliamente conocido ya que se utiliza para sintetizar información escrita por medio de gráficos y colores, pero su utilización en la práctica educativa es innovador y efectivo para potenciar la creatividad y facilitar el análisis de diversas temáticas. Minervini (2005) destaca que las infografías desarrollan nuevos parámetros de producción que optimizan y agilizan los procesos de comprensión con una menor cantidad de información, organizada de forma precisa a través de la imagen y el texto. Como recurso educativo cumple dos propósitos bien diferenciados: su empleo en el aula como un modo de presentación de las informaciones y así captar la atención de los estudiantes, y fomentar en ellos su elaboración para el desarrollo de habilidades relacionadas con la búsqueda, obtención y procesamiento de la información (Muñoz García, 2014).

El presente trabajo tiene el propósito de dar cuenta de la importancia que tiene el uso de las herramientas tecnológicas en la presentación y elaboración de infografías como una herramienta de aprendizaje en la educación primaria.

## **DESARROLLO**

La educación actual exige que los alumnos sean capaces de desarrollar y presentar sus trabajos de una manera dinámica, visual y atractiva, una herramienta que se encuentra en las redes de la información es la infografía considerada como aquella combinación de elementos visuales que aportan un despliegue gráfico de la información en el uso y presentación de carteles, folletos, anuncios publicitarios, etc.

Así mismo la representación visual de las infografías explica la información que se presenta mediante secuencias e interpretaciones gráficas, lo que hace más dinámico, atractivo y fácil de aprender en los estudiantes.

### **¿QUÉ ES UNA INFOGRAFÍA?**

La demanda actual del uso de las redes de información conlleva a que los estudiantes planten el desarrollo y presentación de sus actividades en nuevos formatos, uno de ello es el uso de infografías didácticas como aquel recurso complementario a fin de atender la diversidad de aprendizajes.

Una definición de infografía según Mejía Llano (2020) menciona que “la infografía es una representación gráfica que permite comunicar de manera simple conceptos complejos”.

Así se convierte en una de las nuevas herramientas que ha cobrado fuerza en estos últimos años a través de los medios digitales contribuyen a utilizar intensamente esta potente herramienta de comunicación gráfica.

Al referirnos al aspecto educativo, en los alumnos de educación primaria las infografías son las herramientas visuales que coadyuvan a los aprendizajes tanto para los alumnos que reciben la información como para quienes lo realizan.

La infografía es pertinente para ser aplicada en textos de temática complicada, cronología de acontecimientos, líneas de tiempo, biografías, hechos históricos, descubrimientos importantes, derechos humanos, etc. En fin se puede aplicar a cualquier tipo de texto siempre que el propósito sea hacer más sencilla la información.

Es por ello que en el siguiente trabajo se presentan concepto, elementos, características, pasos para elaborar una infografía, así como la aplicación del uso de la infografía en la presentación de una exposición en alumnos de segundo grado.

## **CONCEPTO**

La infografía es una representación visual informativa que resume o explica de manera gráfica y representativa un tema, artículo, contenidos; en ella intervienen diversos tipos de gráficos y signos no lingüísticos y lingüísticos tales como pictogramas, ideogramas y logogramas, formando descripciones, secuencias expositivas, argumentativas o narrativas e incluso interpretaciones

## **ELEMENTOS**

- a) **Gráficos:** Contienen información estadística y numérica.
- b) **Tablas:** Lista de datos descriptivos que pueden colocarse en una o varias columnas.
- c) **Mapas:** Suelen mostrar la ubicación de un acontecimiento o del lugar al que se hace referencia. Es esencial o fundamental situar correctamente al lector en el terreno exacto de los hechos.
- d) **Diagramas:** Puede mostrar el funcionamiento de algo, las relaciones causa y efecto. Entre otros, pueden ser: diagramas de flujo, etc.
- e) **Texto:** se sustenta en textos escritos. Ciertos elementos informativos no son graficables y que el lenguaje verbal resulta imprescindible para asegurar una correcta interpretación. Sin embargo, el fundamento de la infografía está en la iconicidad (elementos gráficos), que le confieren su propia identidad informativa.

## **CARACTERÍSTICAS**

- a) **Utilidad:** La información debe ocupar un papel destacado de servicio al lector, sea resumiendo o sintetizando lo más esencial, jerarquizando información, ampliando o sustituyendo al texto de la información.

b) **Visualidad:** Es la combinación de elementos de textos e imágenes para la comprensión del lector. El lector, ante una infografía, selecciona, según su experiencia, las imágenes o los elementos que le son familiares y le atraen.

c) **Interactividad:** Esta dada desde la navegación hasta las opciones de participación a través del concepto hipermedia.

d) **Hipertextualidad:** Es la base del cambio en la presentación y forma de lectura en red o de manera lineal. Es la tercera dimensión de los ciber medios: profundidad que amplía la información.

e) **Multimedialidad:** Es la combinación de textos, sonidos e imágenes que pueden ser estáticas o en movimiento potenciado con la ayuda del hipertexto.

f) **Movimiento:** Es la manera en que se simula secuencias del proceso o desarrollo de un acontecimiento, acción o cosa. Es uno de los grandes atractivos, pues permite simular la información.

g) **Actualidad** es la característica principal de los audiovisuales clásicos que a veces se ve superada por otros medios como Internet. Los lectores exigen el conocimiento de lo más reciente.

h) **Estética:** Se manifiesta en la propuesta de imágenes que se maneje, llámese fotografía, ilustración, textos, etc. Es importante el equilibrio y la relación entre las partes que la conforman en el uso adecuado de tipografías, imágenes y colores para que cada uno de estos elementos se asocien entre si y logren transmitir eficazmente.

i) **Personalización:** Se ofrece un discurso masivo, pero debe ser adaptable a las necesidades de cada usuario, con toques de un estilo creativo y propio lo que lo convierte en un producto personalizado.

j) **Universalidad:** La información mientras más cercana geográficamente, más interesante para los lectores. La infografía digital puede llegar a cualquier rincón del planeta donde pueda establecerse una conexión al medio. La única barrera es el acceso a la red y el ancho de banda.

k) **Usabilidad:** para garantizar que la información que contenga el producto llegue a los usuarios sin ningún tipo de ruido, se debe garantizar que el contenido sea claro y preciso, gracias a esto facilitará el conocimiento y el buen manejo del mismo, logrando de esta manera en el usuario motivación por los temas que le ofrece la infografía.

## **PASOS BÁSICOS PARA LA ELABORACIÓN DE UNA INFOGRAFÍA**

1. Definir tema, el público objetivo o destinatarios, objetivos.
2. Recopilación de información acerca del tema o cuestión a tratar así como evaluar las fuentes, analizarlas y validarlas.
3. Organizar y estructurar las ideas: Colocar en orden de importancia o jerárquicamente las ideas principales y las secundarias y estructurar las mismas.
4. Diseño de la infografía y tomar en cuenta las características que debe tener (originalidad, el equilibrio entre los elementos visuales (color, texto, fuentes e íconos, ilustraciones, gráficos).
5. Publicar en diferentes medios la infografía y evaluar resultados.

De esta manera, la infografía suele considerarse como recurso didáctico para el aprendizaje significativo y el desarrollo cognitivo natural e integral. Ésta se adapta a sus características psicológicas y sociales, donde puede mediar el aprendizaje y la introducción de nuevos lenguajes y representaciones que dan lugar a la construcción de nuevos conocimientos, habilidades y actitudes.

A continuación, se presentan algunas imágenes que {irán describiendo el procedimiento para la creación de infografías en la plataforma digital Genially, aunque también es posible elaborarlas utilizando algunos programas como o son Word, Power Point, o en su caso algunas plataformas tales como: Easel.ly, Canva, Visaul.ly, Infogram, Vizualize.me por mencionar algunas.

# PASOS PARA CREAR UNA INFOGRAFÍA EN LA PLATAFORMA GENIALLY

1.- Entrar a la plataforma Genially, eligiendo el rubro de estudiante realizando un registro con el correo electrónico.

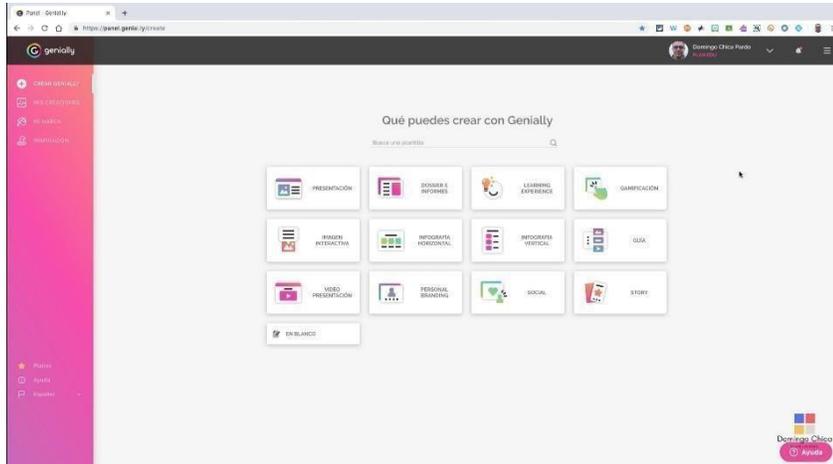


Imagen 1. Pantalla de inicio plataforma genially. Fuente: Elaboración propia

2.- Elige la plantilla que se adapte a tus necesidades y da click para comenzar.

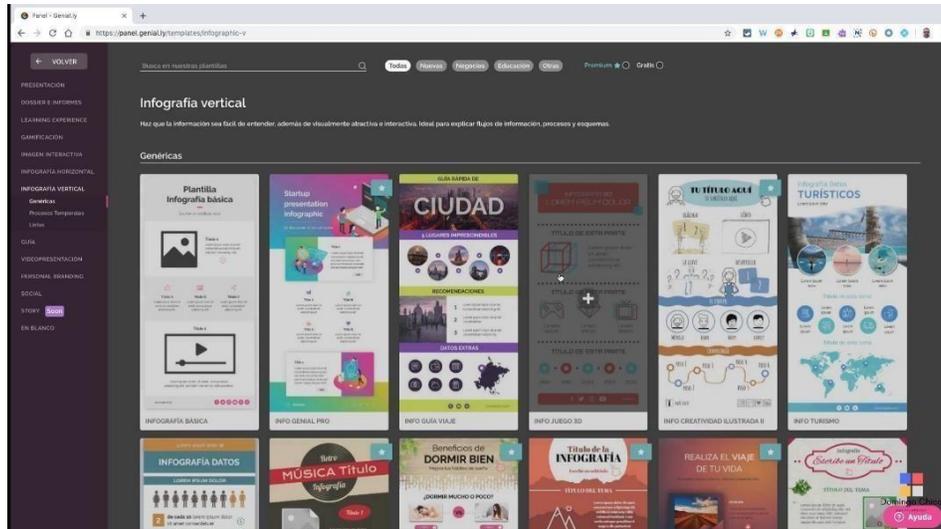


Imagen 2. Pantalla de inicio plataforma genially. Fuente: Elaboración propia

Para esto podrás explorar las distintas plantillas que puedes utilizar como base para la creación de tu infografía.

Para elegir plantilla:

- Ir al panel principal y hacer clic en **Crear genially**.
- Seleccionar la categoría **Infografías** para comenzar.
- En el menú de la izquierda, bajo la categoría Infografías, selecciona la categoría que más te guste.
- Elige la plantilla que más te guste.

### 3.- Edita los recursos de la plantilla

Una vez abierta tu plantilla en el Editor, podrás empezar a personalizarla y a editar sus componentes.

#### ➤ **Texto**

Puedes utilizar y editar los cuadros de texto incluidos en la plantilla. También puedes agregar otros cuadros de texto, desplazarlos o eliminarlos.

#### ➤ **Recursos gráficos**

En la sección **recursos** para ver otros tipos de elementos disponibles a insertar en tu creación: iconos, formas, gráficas, líneas y flechas, ilustraciones, escenarios, mapas, siluetas.

También puedes reemplazar un recurso existente para ello, selecciona el recurso y haz clic en [Reemplazar](#). **Puedes escoger el nuevo recurso desde:**

- **Tu equipo**
- Una **URL**
- Recursos/imagen:
- **Google Drive**
- **Dropbox**

## ➤ Elementos interactivos

Cada plantilla tiene unos elementos interactivos establecidos, pero puedes modificarlos para que representen mejor la temática de tu infografía. Por lo que puedes:

✚ **Reemplazar:** si quieres usar otro tipo de elemento interactivo.

Haz clic sobre él y luego clic sobre el botón **Reemplazar** que aparece en la parte superior derecha del mismo.

✚ **Agregar nuevos elementos interactivos:** puedes explorar la sección **Elementos interactivos** para ver otros tipos de elementos disponibles: **Botones**, **Botones de texto**, **Redes sociales**, **Números y letras** y **Área invisible**.

Haz clic sobre el elemento que desees usar y ubícalo sobre la parte de la infografía vertical que necesites. También puedes usar cualquier otro recurso de tu elección.

✚ **Eliminar:** si hay un elemento en la infografía que no necesitas.

Seleccionalo y presiona la tecla Suprimir de tu teclado, o el botón Eliminar que se encuentra en la barra superior del Editor.

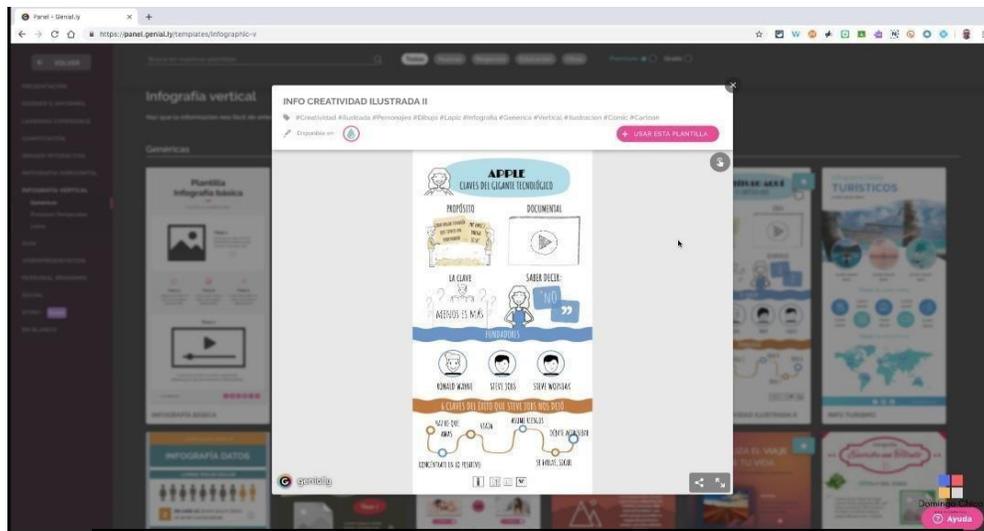


Imagen 3. Pantalla de inicio plataforma genially. Fuente: Elaboración propia.

#### 4.- Aplica la interactividad

Después de haber definido los elementos interactivos que deseas usar, solo queda aplicar la interactividad. Por lo que puedes añadir todo tipo de contenido para que se muestre cuando tu audiencia interactúe con los elementos: imágenes, textos, vídeos, audios, GIF.

También puedes añadir audio a un elemento o recurso para que [se reproduzca al hacer clic](#) sobre el mismo. Así como hacer que [las imágenes y algunos recursos se puedan ampliar](#) en la visualización de tu genially.

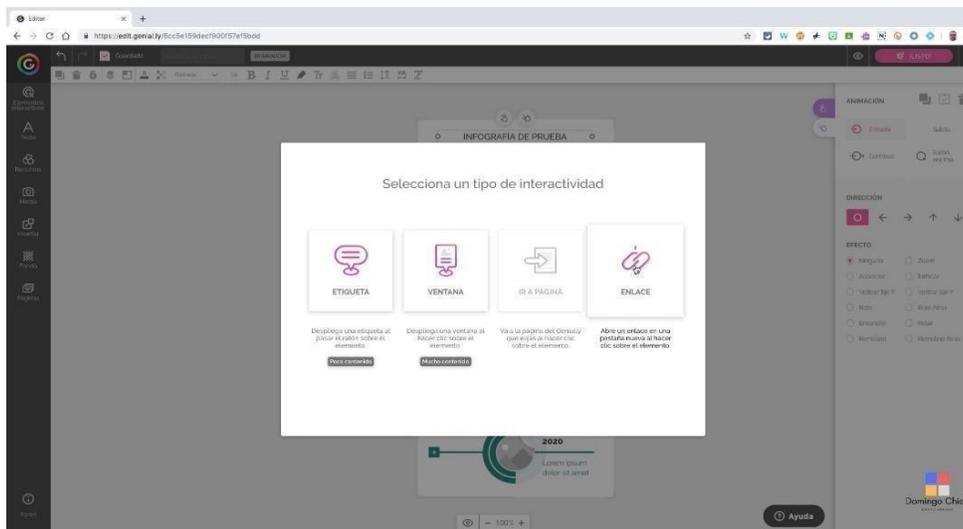


Imagen 4. Pantalla de inicio plataforma genially. Fuente: Elaboración propia.

#### 5.- Compartir tu creación

Para poder compartir primero debes publicar tu infografía y después [compartir el enlace](#) con las personas que deseas lo vean y puedan disfrutar de tu genially.



Imagen 5. Ejemplo de infografía elaborada en genially. Fuente: Elaboración propia.

## **APLICACIÓN DE LA INFOGRAFÍA: ELABORACIÓN DE UN CARTEL COMO RECURSO PARA UNA EXPOSICIÓN**

**Asignatura:** Lengua materna

**Práctica social de lenguaje:** Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.

**Aprendizaje esperado:** Presenta una exposición sobre temas de su localidad.

**Propósito:** Que los alumnos investiguen, organicen, escriban y expongan sus ideas sobre un tema de interés.

### **Desarrollo de actividades:**

A partir del interés de los alumnos se inicia con la investigación sobre su localidad identificando que elementos lo componen como lo son: animales, el clima, los lugares, las personas, las tradiciones, comida entre otros elementos, esto permite la elección del tema para la elaboración de la infografía sobre animales.

### **Inicio:**

Se inició preguntando a los alumnos si sabían, conocían o habían escuchado el término infografía, de las respuestas obtenidas retomamos la práctica social de lenguaje: Comprensión de textos para adquirir nuevos conocimientos cuyo propósito fue conocer un tema de interés de los alumnos (animales que existen en su comunidad, resaltando preguntas acerca del ¿Cómo son?, ¿De qué se alimentan?, ¿Dónde los encuentran?, etc.) y como producto final fue elaborar un cartel y compartirlo dentro de la comunidad escolar.

### **Desarrollo:**

Para conocer más sobre el tema de los animales que habitan en su comunidad, los alumnos formularon una serie de preguntas, para que realizaran una entrevista a un miembro de su comunidad (papás, abuelos, hermanos, tíos y vecinos), y con ayuda de materiales como libros, revistas, enciclopedias, textos diversos e internet continuaron con su investigación.

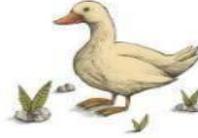
Con la información recabada los alumnos realizaron fichas de apoyo para la elaboración de su exposición, con la ayuda de la infografía presentada en su libro de texto “Lengua materna Español”, página 99, segundo grado.

**Actividad 2. Escribimos la primera versión**

Lee los ejemplos.

**¿Cómo son los patos?** Tienen dos patas y alas grandes. Hay patos de diferentes colores, por ejemplo: blancos, verdes, grises. Algunos tienen varios colores. Hay patos salvajes y otros que son domésticos.

**¿Qué comen los patos?** Los patos salvajes comen insectos, peces y plantas. También comen pequeñas piedritas que sirven para moler los alimentos en su molleja. Los patos domésticos comen granos y verduras en pedacitos.



**¿Dónde viven los patos?** Pueden vivir en el agua y en la tierra. Saben volar y también saben nadar. Los patos salvajes viven en las lagunas y represas. Casi siempre viven en grupos.

**¿Cuánto viven los patos?** Los patos salvajes viven entre 5 y 7 años y los patos domésticos pueden vivir hasta 10 años.

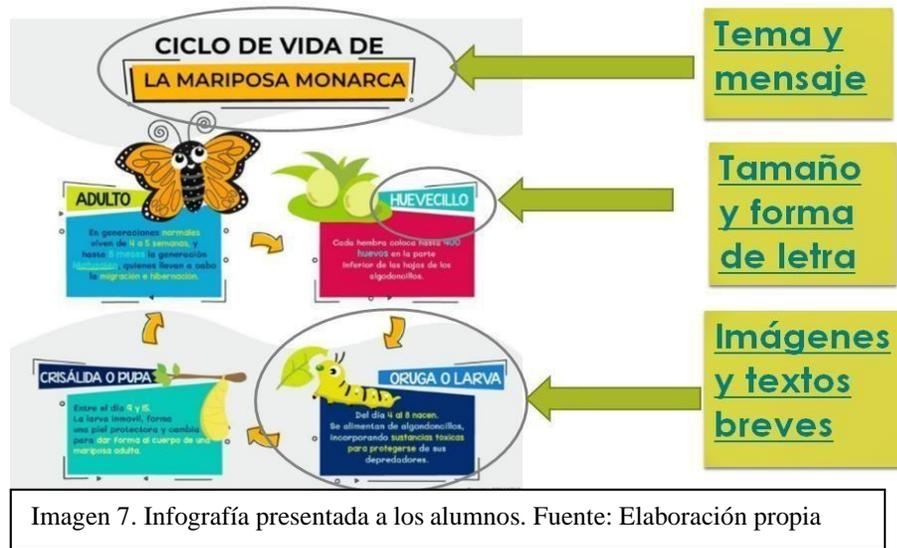


Imagen 6. Libro de texto “Lengua materna- Español”, página 99 que apoya a la construcción de las infografías que los alumnos utilizan para realizar una exposición de los animales que existen en la comunidad. Fuente: Elaboración propia.

Se prosiguió en mostrar a los alumnos una infografía donde se puntualizaban las características esenciales que debía contener su cartel:

1. tema
2. información relevante

### 3. imágenes



Una vez analizados los elementos del cartel, los alumnos procedieron a la realización del mismo, así como la preparación de su exposición apoyados de sus fichas. Los carteles elaborados contaron con la información clara y precisa para que los receptores comprendan, mejor el mensaje.



Imagen 8. Alumno exponiendo su infografía sobre el cerdo describiendo sus sinónimos, número de crías entre otros elementos.



Imagen 9. Alumna exponiendo su infografía sobre los perros dando respuestas a las interrogantes que se planteó para realizar su explicación.

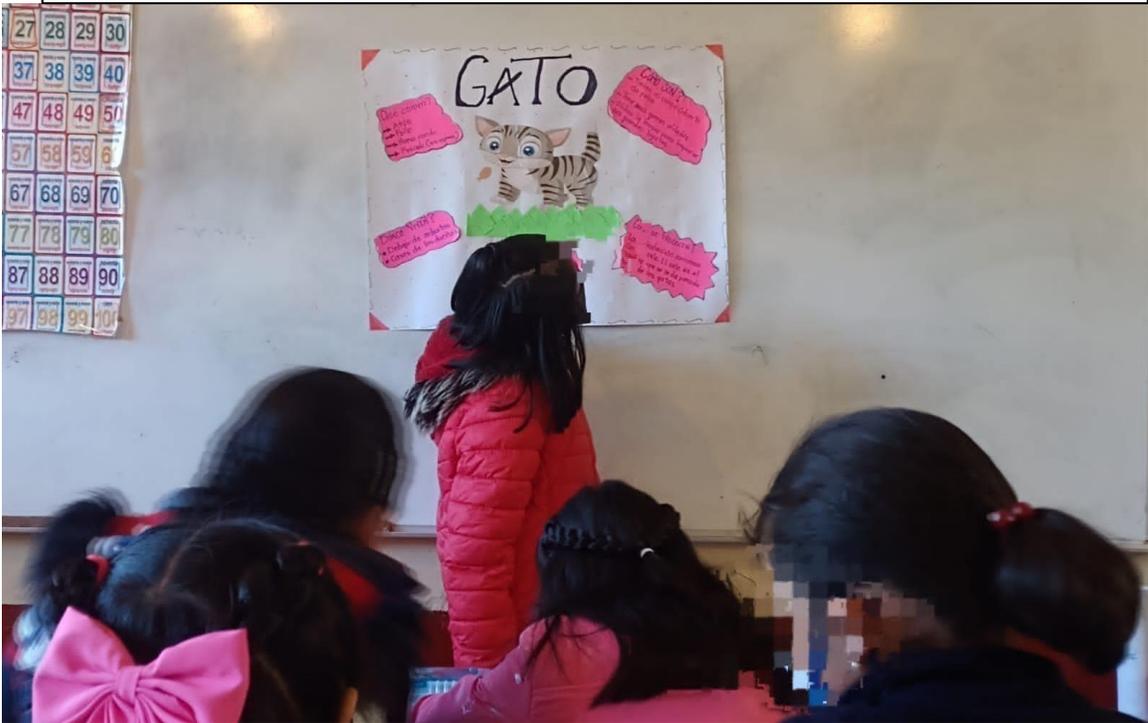


Imagen 10. Alumna exponiendo su tema sobre el gato.



Imagen 11. Alumna explicando su tema sobre la víbora de cascabel que se puede encontrar en la comunidad donde vive la alumna.

## CONCLUSIONES

Con la información mostrada anteriormente concluyo que la intención que tiene la elaboración de las infografías como una herramienta para la educación es que impactan de una manera positiva a las formas de acceso a la información y la apropiación del conocimiento, así mismo ofreciendo a los docentes unos recursos para presentar temáticas más dinámicas de una manera comprensible y atractiva.

Logrando así que los alumnos de segundo grado fortalecieran sus aprendizajes debido a que la práctica social permitió que investigaran, indagaran, se interesaran, entrevistaran a un miembro de su comunidad (papás, abuelos, hermanos, tíos y vecinos), elaboraran fichas de apoyo y presentaran en plenaria su cartel.

De la misma manera hago el énfasis de que la infografía puede ser utilizada como una estrategia de aprendizaje en alumnos de segundo grado de primaria ya que como marca el programa de estudios, la infografía se utilizó en la elaboración de un cartel para apoyar una exposición y también puede utilizarse para las siguientes producciones:

- Elaboración de un anuncio publicitario
- El reglamento de la biblioteca del aula
- Resultados de una encuesta
- Elaboración de una invitación para la lectura de cuentos
- Promocionar un evento
- Difundir una noticia
- Elaborar un instructivo

Así mismo concluyo diciendo que la infografía puede ser utilizada como una herramienta para evaluar el aprendizaje por competencias de los estudiantes a través de todo el proceso de diseño, creación y publicación; haciendo que los estudiantes demuestren la diversidad de sus conocimientos, las diferentes formas de acercarse a él, de construirlo y apropiarlo, de elaborarlo y reelaborarlo, demostrando que los estudiantes son capaces de establecer relaciones mentales y gráficas con la información que posee y la que encuentra en Internet, libros, revistas o algún otro medio que ayude a los alumnos a desarrollar competencias en la búsqueda, análisis y selección de información pertinente y a su vez tenga la capacidad de integrar diferentes modos o formas de comunicación, y más aún, decidir cuál modo es el mejor para poder comunicar algún mensaje, así como el desarrollo de la creatividad, el

pensamiento reflexivo y crítico para la solución de problemas y actitudes como la responsabilidad, las relaciones interpersonales y el desarrollo del sentido de colaboración como miembro de un equipo que buscan alcanzar una meta común.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Juan Carlos Mejía Llano, Consultor marketing y transformación digital (marzo, 2020). Cómo hacer una infografía: qué es, herramientas gratis para diseñar una infografía y guía paso a paso. Consultado el 3 de junio de 2021 en <https://www.juancmejia.com/redes-sociales/como-hacer-una-infografia-guia-y-herramientas-para-disenarla/>
- **Condiciones del uso de la infografía para la evaluación del aprendizaje.** <http://www.revistas.ucm.edu.co/ojs/index.php/revista/article/view/101>
- **Evaluación del aprendizaje de los estudiantes de educación media en el área de tecnología, a partir del uso de infografías.** [http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/8944/1/DelgadoElkin\\_2017\\_AprendizajeEducacionInfografias.pdf](http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/8944/1/DelgadoElkin_2017_AprendizajeEducacionInfografias.pdf)
- **La infografía como herramienta didáctica.** <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2780/Tesis%20%20C3%93scar%20Rinc%C3%B3n.pdf?sequence=1>
- **La infografía como recurso didáctico.** [https://www.academia.edu/6044409/La\\_infografia\\_como\\_recurso\\_didactico\\_en\\_el\\_proceso](https://www.academia.edu/6044409/La_infografia_como_recurso_didactico_en_el_proceso)
- Cabero, J. (1996). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. Educe. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (1). <https://doi.org/10.21556/edutec.1996.1.576>
- Cabero, J. (2005). Las TIC y las universidades: retos, posibilidades y preocupaciones. Revista de la Educación Superior, 34(3), 77-100. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60413505>.
- Cabero, J. & Valencia, R. (2019). TIC para la inclusión: una mirada desde Latinoamérica. Aula Abierta, 48(2), 139-146. <https://doi.org/10.17811/rifie.48.2.2019.139-146>.