

## Construcción de conocimiento y creatividad en la producción de infografías

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Rocío Sánchez (\*), Victoria Bohl (\*\*\*) y Flavia Ruiz Díaz (\*\*\*\*)

**Resumen:** La irrupción de la cultura digital en los escenarios educativos conduce a un replanteo de las dinámicas incluidas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Responder a estas exigencias académicas implica el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas en relación al acceso y construcción de conocimiento.

Este trabajo muestra cuán eficaz puede resultar la producción de infografías como experiencia didáctica, y para ello se abordarán los alcances de la alfabetización digital y académica, otorgando especial importancia al rol docente y a la intervención de los estudiantes al momento de gestionar recursos e información, de manera autónoma, crítica, creativa y consistente.

**Palabras clave:** alfabetización académica - alfabetización digital – multimodalidad – infografías - contexto digital

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 266]

### Alfabetización académica y digital. Competencias para la Sociedad de la Información y del Conocimiento

Desde el año 2000 a la fecha, la alfabetización académica ha sido foco de preocupación e interés en el ámbito de los estudios superiores por sus alcances e incidencia en las acciones pedagógicas y en el aprendizaje. La enseñanza de géneros académicos y la concepción de la lectura y la escritura como prácticas sociales se instalan en los ámbitos de formación docente a través de experiencias concretas y en contextos que problematizan los aspectos conceptuales de la disciplina, mediante ciertas prácticas de estudio que pueden resultar herramientas epistémicas, en favor de la construcción del propio conocimiento (Carlino, 2013, p. 258-260).

Si se sigue esta línea, los modos en que se lee y escribe en las distintas disciplinas han de formar parte del saber a enseñar en cada unidad curricular, en tanto le cabe a cada docente -y a las instituciones educativas- la responsabilidad de ayudar a los alumnos a ejercer estrategias de interpretación y producción de textos necesarias para participar en los procesos de pensamiento que definen al Nivel Superior.

Ante este panorama, es prioritario, complejizar y enriquecer estas alternativas con diversas propuestas digitales que desafíen cognitivamente al estudiante y que signifiquen la cultura académica propia del profesorado. Sumado al planteo anterior, se observa que nuevos escenarios requieren de nuevas prácticas. Nuevas formas de acceder al conocimiento requieren de nuevas formas de enseñanza. En estos tiempos donde la ingente información atraviesa todos los dominios del saber, es necesario estar preparados para abordarla, manipularla y generar nuevas producciones. En este sentido, las tecnologías digitales, que han ganado terreno en diversos ámbitos, han cambiado notablemente nuestra forma de acceder y valorar la información. Nuevos tiempos, nuevas formas, nuevas competencias asociadas a lo digital interpelan y exigen formación continua que habilite, además del dominio instrumental, la capacidad de interactuar de modo inteligente con la tecnología y sus herramientas para gestionar información de manera significativa.

Botta (2010) afirma que:

Las tecnologías de la información y la comunicación han ido cambiando progresivamente la forma de comunicar, de interactuar, de producir, de hacer ciencia y de producir conocimiento. En este contexto social se espera que los hombres y mujeres sean capaces de desempeñarse en los diferentes aspectos de la vida personal y profesional acorde a estos cambios. (p.1)

Entonces, fortalecer las habilidades y competencias asociadas a lo digital es clave para ser ciudadanos digitales en este escenario tan exigente. El Plan Nacional Integral de Educación Digital (PLANIED) propone seis dimensiones en relación a estas competencias, a saber: uso autónomo de las TIC, creatividad e innovación, información y representación, comunicación y colaboración, participación responsable y solidaria, y pensamiento crítico. Se habla entonces de un alumno activo, que aprende haciendo, con lo cual es necesario generar un ambiente de aplicación y de trabajo para su fortalecimiento y desarrollo. Estas dimensiones se establecen en un marco donde el alumno es productor y constructor de conocimiento. En este mismo camino, y retomando a Botta (2010), la autora pone énfasis en el aprendizaje autónomo y permanente, ya que la sociedad actual demanda personas capaces de adaptarse a los cambios. La autora refiere que:

Los docentes que muestren poseer competencias en el marco de este enfoque de creación de conocimientos podrán: concebir recursos y entornos de aprendizaje basados en las TIC; utilizar las TIC para apoyar el desarrollo de la creación de conocimientos y del espíritu crítico de los estudiantes; apoyar el aprendizaje permanente y reflexivo de estos; y crear comunidades del saber para los estudiantes y los colegas. (Botta, 2010, p. 3)

En definitiva, el llamado tiene que ver con un *aggiornamento* de las competencias del docente en pos de me-

jorar las habilidades cognitivas del estudiante relacionadas con la obtención y comprensión de información y posterior elaboración de conocimiento. Las prácticas de acceso y producción de pensamiento, en un mundo cambiante, que muchas veces se presenta como un caos, requiere de personas que se muevan con autonomía y con capacidad de resiliencia. Esto enriquecerá el camino hacia la alfabetización académica y digital.

### **Ser nativo digital no garantiza las competencias asociadas a la alfabetización digital. El docente como facilitador en este proceso**

Mark Prensky fue quien acuñó en sus textos el término “nativo digital”, para describir a aquellas personas que, desde siempre, han estado en contacto con los nuevos avances tecnológicos, como computadoras, teléfonos celulares, *Internet*, videojuegos, música digital, etc., y que, por lo tanto, se han visto inmersos en esta cultura desde su nacimiento, manejando esa “lengua digital” casi de manera intuitiva. Un nativo digital opera el aspecto instrumental de diferentes medios, y no tiene temor de probar aquello que desconoce. También tiene habilidad para la multitarea, prefiere lo gráfico a lo escrito, se siente atraído por lo lúdico, y gusta de recibir información de manera ágil e inmediata (Prensky, 2010). Generalmente, se tiende a asociar el concepto de “nativo digital” con el de “competencia digital”, pero aquí se debe hacer una salvedad; el manejo instrumental no garantiza el desarrollo de competencias relacionadas con la construcción de conocimiento o el fortalecimiento de las mismas, como puede ser la de la lectura y escritura en medios digitales, la producción de hipertexto, el aprovechamiento significativo de la multimodalidad, entre otras. Por ejemplo, el hecho de que una persona tenga conocimientos acerca de cómo crear un *blog* no significa indefectiblemente que sea capaz de realizar una producción escrita consistente y de integrar de manera estratégica diferentes formatos multimediales. Es por ello que a los conceptos de nativos e inmigrantes, White y Le Cornu (2011) proponen como alternativas los de *visitantes* y *residentes digitales*, donde la variable etárea no es lo determinante, sino la motivación del sujeto digital, que podrá ser más o menos hábil técnicamente, pero que no se etiqueta en un compartimento estanco de acuerdo a su edad. En determinado espacio un individuo puede sentirse *residente*, porque se siente confiado y seguro en dicho contexto, moviéndose con facilidad y entusiasmo, pero en otros puede sentirse *visitante*, y no ser miembro activo, sino un usuario que se conecta busca lo que necesita y se va, sin ningún sentido de pertenencia.

Retomando los conceptos de lectura y escritura en tiempos digitales, Cassany y Ayala (2008) establecen que:

Enseñar a escribir hoy de ninguna manera puede ser igual a como era tan solo treinta años, cuando no existían computadoras personales (...) y cuando lo más sofisticado era una máquina eléctrica de escribir. Si se quiere que la didáctica de la escritura siga respondiendo a los usos sociales, externos a la escuela, y que el alumno aprenda en el aula lo que necesita saber hacer en la comunidad, no se puede olvidar este cambio tan trascendental. (p. 11)

Como se dijo, se está en medio de una revolución cultural profunda en las formas de acceso, circulación y construcción de la información y del conocimiento, y esto afecta de modo directo las actividades en las escuelas. Se puede desoir esta realidad que interpela y en consecuencia padecer la crisis motivacional de los jóvenes frente al dictado de clases tradicionales, o bien, asumir que es el momento de valorar y aceptar que un estudiante, residente digital, fortalece sin lugar a dudas el vínculo y la mediación pedagógica. Los profesores, siempre que acepten ser socios, actuarán como orientadores y guías del uso de la tecnología en pos de un aprendizaje efectivo, que garantice variados niveles de profundización y problematización del conocimiento (Prensky, 2010).

Por esto, es fundamental que las prácticas de enseñanza y aprendizaje en el ámbito de los profesados, así como en todos los niveles y modalidades del Sistema Educativo, potencien y amplíen sus límites semánticos para dar respuesta a la educación que se motoriza ante estos nuevos y diversos lenguajes. En este sentido, los profesores, deben asumir este reto pedagógico para que no se agudice la distancia ya existente entre la realidad educativa y la realidad social. En términos de Area Moreira, Gutiérrez Martín y Vidal Fernández (2012), “la escuela no debe ir a remolque del avance tecnológico” (p. 8). Esta nueva relación con el conocimiento a través de los medios digitales viene generando con pasos firmes un cambio en la educación. La escuela no debería mantener una actitud conservadora que la separe ante el crecimiento de las nuevas tecnologías. De hecho, estas no sustituirán al profesor, ni disminuirán el esfuerzo disciplinado del estudio, sino que ayudarán a intensificar el pensamiento complejo, interactivo y transversal, creando nuevas chances para la sensibilidad solidaria en el interior de las propias formas del conocimiento.

### **La producción y el consumo responsables de información en la red**

El caos informacional es una de las problemáticas que deben ser abordadas en la sociedad de la Información. Esta sobrecarga informativa es comúnmente denominada *infoxicación*. Área y Pessoa (2011) utilizan los aportes de Zygmunt Bauman (2006), quien describe este cambio cultural con una metáfora: “pasar de lo sólido a lo líquido”, en términos de la fluida producción de información y conocimiento inestable, a partir de la omnipresencia de la tecnología.

La alfabetización digital posibilitará ser usuarios responsables y críticos frente a la ingente información que invade, y para ello es necesario desarrollar competencias, como se comentó anteriormente, que posibiliten un movimiento fluido en las redes. Es importante tomar real dimensión de lo que significa participar en forma activa y comprometida en tiempos digitales.

Además de consumir información, es posible convertirse en productores de la misma, es decir, aportar, a partir de la experiencia particular, a la comunidad digital, desde una mirada constructiva y responsable. Para ello se requiere superar el mero consumo, y ser “prosumidores de información”, en otras palabras, asumir el rol de usuarios que consumen pero que también producen in-

formación en la red como medio estable de divulgación. Definitivamente, la Web se ha transformado en un espacio social, donde los usuarios participan activamente y forman parte de esta cibercultura y del aprendizaje conectivo.

### El poder de las imágenes en el acto comunicativo

Abramowski (s.f.) expresa que se vive en un mundo-imagen, y para comprobar esto es necesario detenerse y observar que, de los más de tres mil millones de internautas en todo el mundo, la mitad está en *Facebook*, una red social cuya esencia es mostrar y mostrarse en imagen. De la misma manera, otros sitios, como *Snapchat* o *Instagram*, siguen esta tendencia de lo visual, y son muy populares. Nicolás Mirzoeff (2003) sostiene que la vida moderna se desarrolla en la pantalla, y que cada vez son más las personas que miran a través de algún aparato tecnológico, una cámara fotográfica, un celular, una webcam. Este autor va más allá, diciendo que el tiempo libre cada vez es más destinado a cuestiones relacionadas con estos medios visuales, con lo cual afirma que “la experiencia humana es más visual y está más visualizada que antes”. (p. 17).

Abramowski (s.f.) invita a prestar atención al poder y a los efectos de las imágenes en los espectadores, y a analizar “cuáles son los procesos que les permiten a las personas encontrar sentido en lo que ven”.

Las imágenes son polisémicas; ante una misma situación visual no todos “ven” lo mismo, porque el sentido se construye a partir de la experiencia personal. Además, por su inmediatez e impacto, es un recurso de gran poder en todo acto comunicativo.

Sobre el proceso de recepción de las imágenes, la autora promueve la reflexión a partir de las siguientes preguntas: ¿Solo vemos lo que sabemos? ¿Es posible ver más allá de nuestro saber?”, dejando un interrogante sobre la relación entre el bagaje de conocimientos previos y la exploración de nuevos sentidos o interpretaciones. Mirzoeff (2003), dice que “las imágenes visuales tienen éxito o fracasan en la medida en que podemos interpretarlas satisfactoriamente” (p. 34). En definitiva, detenernos y mirar, pensar las imágenes sin encerrarlas en palabras, dejarlas transpirar, aunque tampoco abandonarlas a su suerte (Abramowski, s.f.).

En síntesis, el poder de la imagen radica en la inmediatez de su impacto, en la amplitud de significados que convoca y en el hecho de ofrecer un estímulo diferente, ya que, “los potenciales de cada modalidad semiótica son incomparables entre ellas” (Haquin, 2011, p. 4).

### La elaboración de infografías como estrategia didáctica para el fortalecimiento de competencias en un mundo-imagen

Una infografía es una combinación de imágenes explicativas, fáciles de entender, y textos; su fin es comunicar información de manera visual para facilitar su comprensión y transmisión.

Desde el punto de vista del que enseña, la producción de infografías es ideal para trabajar conceptos o para difundir información. Una infografía no es significativa si no se comprendieron los marcos conceptuales del objeto de estudio, por lo tanto para crearla previamente

debe existir un trabajo de comprensión exhaustivo que permita asociar, relacionar, jerarquizar las ideas de lo que se quiere comunicar, fijar un destinatario e ir por él. Además de ser capaz de disponer todos sus componentes con cierta armonía estética.

Para Minervini (2005), una infografía puede sintetizar, esclarecer o hacer más atractiva una lectura:

Ante la inminente supremacía de la imagen, los medios gráficos generaron nuevas herramientas con el fin de atraer a un público con renovados hábitos lectores - caracterizado por una lectura veloz y fragmentada- a través de la implementación de infografías. (p. 1)

Si bien las infografías son empleadas habitualmente en el ámbito periodístico, su uso se está proyectando a otros espacios, entre ellos, el educativo. Para Rosana Larranz (2010) son más sintéticas que los vídeos, más narrativas que un esquema, más atractivas que las tablas de datos, más exploratorias que las presentaciones tradicionales y, a diferencia de los textos escritos, permiten visualizar la información que difunden. Su versatilidad se debe a la integración de contenidos extensos o complejos a elementos gráficos que facilitan su comprensión y que responden a la necesaria relación entre educación y comunicación como campo decisivo en la transformación de la cultura y la educación.

En este sentido, los estudiantes nativos digitales, tienen especial interés por las lecturas cortas, hipertextuales, con predominio de la imagen por sobre el componente verbal. Garcia Canclini (2007) sostiene que:

La convergencia digital está articulando una integración multimedia que permite ver y escuchar (...) audio, imágenes, textos y escritos, y transmisión de datos, tomar fotos y videos, guardarlos, comunicarse con otros y recibir las novedades al instante. Ni los hábitos actuales de los lectores-espectadores-internautas, ni la fusión de empresas que antes producían por separado cada tipo de mensajes permite ya concebir como islas separadas los textos, las imágenes y su digitalización (p. 50).

No obstante, observar una infografía no es lo mismo que producirla. En el acto de creación, se ponen en juego otras competencias, que son las que interesan como estrategia didáctica en este contexto formativo. Al respecto, De Pablos (1999) señala que “el factor creativo será el protagonista claro en la forma del suceso, el estilo, la compaginación o la personalización de lo no previsible, dejando que “lo mecánico” y previsible termine la infografía” (p. 249). La producción de infografías crea un nuevo lenguaje, a tono con la sociedad de la información, con la cultura de la imagen y de lo inmediato. En este proceso se ponen en práctica competencias asociadas con la búsqueda, selección y procesamiento de información veraz, la economía verbal, la selección o elaboración de imágenes significativas que enriquezcan la producción, el uso de gráficas, estadísticas, el dominio del plano y la disposición en el mismo de las diferentes jerarquías de la información, además del correcto uso de colores, fuentes, tamaños. El objetivo es lograr una

combinación justa que ponga en evidencia el tratamiento de la información, y las habilidades para el diseño y expresión a través del uso de medios digitales. En otras palabras, el reto cognitivo para el escritor consiste en dominar la producción textual con un propósito genuino para un destinatario específico, comprobar la funcionalidad del plan de escritura, reescribir, resignificar la bibliografía, adecuar su trabajo a los conocimientos e intereses de los potenciales destinatarios, releer, otorgar coherencia y cohesión. Estas competencias se complejizan y redimensionan en los entornos digitales, cuando además de lo mencionado anteriormente, se vuelve necesario sopesar la cantidad de información que se inserta en cada zona del texto según su pertinencia y utilidad; por otra parte es necesario que existan elementos discursivos e icónicos que satisfagan las necesidades del lector de manera significativa.

Este nuevo modo de comunicar exige un nuevo modo de leer, pues el dominio de aportes visuales combinados, de forma armónica, con otros elementos, llevan a niveles de abstracción y comprensión superiores que permiten entender la información e incluso adquirir conocimiento (Marín Ochoa, B., 2009, p.2).

En definitiva, el proceso de producción de textos que combinan palabra e imagen, en un delicado equilibrio de formas y con un máximo aprovechamiento de cada recurso, implica el desarrollo de nuevas competencias, muy ligadas a las formas de comunicar mensajes en la sociedad contemporánea:

Lo visual interpela. Pone en juego mecanismos de captación, interpretación, selección, organización, comprensión y valoración que cambiaron las reglas de juego. (. . .) Pensar en imágenes habilita (y obliga) a poner en juego otras formas de pensar y de comunicarse, a considerar tamaños, formas y maneras de informar alejadas de «cómo pensamos» de manera escrita. Hoy todos están rodeados de una realidad que día a día adquiere más componentes del mundo audiovisual, y necesitamos educar en un tipo diferente de comprensión. En este sentido, las imágenes pueden ser nuestras socias para incentivar y estimular a los alumnos (Portar Educar: p. 1 y 2).

Se considera que trabajar estas competencias colabora en la construcción de conocimiento, de una manera creativa y con la utilización de formatos que son de uso cotidiano de los alumnos, y que en definitiva el estudiante aprende sin haber accedido al conocimiento de la manera tradicional.

### **Experiencia**

Con la certeza de saber que esta pulsión icónica promete y exige nuevos modelos de generación, procesamiento y gestión del conocimiento, y entendiendo al mismo tiempo que los jóvenes, nativos digitales, se interesan por esta cultura visual, ágil y dinámica de manera espontánea, con preponderancia de lecturas cortas y no secuenciadas, es que se planificó una propuesta pedagógica estratégica que considerara estas características, para la posterior producción de una infografía digital. Si bien, la mediación docente se hizo evidente durante

el proceso, se pretendía que los estudiantes tuvieran la posibilidad de gestionar recursos, información y experiencias, de manera autónoma, creativa y coherente.

En el marco del Taller de Oralidad, Lectura, Escritura y TIC, los estudiantes de primer año de los profesorados de Lengua y Literatura e Historia, protagonizaron un trabajo de lectura y análisis en torno al concepto de alfabetización digital y sus proyecciones en ámbitos educativos, para luego potenciar la producción de infografías que permitieran profundizar y complejizar el tópico seleccionado de manera significativa y en estilo académico de acuerdo a los parámetros de comunicación propios de la cultura escrita que caracteriza al Nivel Superior.

### **Primera etapa: aproximación al marco teórico**

En una primera etapa se trabajó con un extracto del texto de Manuel Área sobre Alfabetización Digital y competencias informacionales. Se realizó una lectura en comunidad en la que se puso en juego el bagaje de conocimientos que poseían los estudiantes sobre el tema. En este marco de intercambio se hizo evidente que los textos académicos, al desarrollar conceptos teóricos a través de ideas, reflexiones y análisis de diferentes fuentes de información, de ninguna manera pueden ser abordados como una simple exposición, cuando se pretende comprender sus aportes de manera integrada y significativa.

El nivel terciario exige a sus lectores, por un lado, la comprensión y divulgación de la información que se lee para demostrar que se ha adquirido un saber y, por otro, la capacidad de ponerlo en relación con otros conocimientos e ideas. Un texto no tiene sentido por sí mismo, sino gracias a la interacción que se establece entre el conocimiento representado en el texto y el conocimiento del mundo almacenado en la memoria de los interlocutores.

Se creó luego un espacio para la lectura conjunta en la que tanto los estudiantes como los profesores colaboraron activamente en el proceso de interpretación.

### **Segunda etapa: análisis de las características de una infografía**

En una segunda etapa se analizaron diversas infografías de índole general con el fin de que los estudiantes pudieran inferir además de las particularidades del formato, su estilo, modo de presentación visual y finalidad comunicativa.

### **Tercera etapa: realización de una infografía artesanal y valoración colectiva**

En una tercera etapa la propuesta consistió en realizar una infografía artesanal, esto es, a mano alzada, utilizando para ello hojas, lápices, recortes, etc. con el objetivo de que los estudiantes pudieran desplegar la creatividad, sin sentirse limitados por lo que pudieran lograr solo con tecnologías digitales. Al culminar esta etapa, cada grupo tomó una foto de su producción y se compartió en la clase, anónimamente, con el fin de que los compañeros pudieran hacer una valoración del trabajo que estaban observando. Los autores tomaron nota de las sugerencias para mejorar la producción. Los ajustes tenían que ver con aspectos relacionados con la

información y su nivel de jerarquización, la pertinencia de las imágenes y su nivel de connotación, los parámetros comunicacionales, la armonía estética alcanzada al combinar todos estos elementos, entre otros. Esta instancia permitió poner en valor las producciones en comunidad de lectores.

#### **Cuarta etapa: producción de la infografía en formato digital**

En la cuarta etapa, después de haber concretado los ajustes, el siguiente objetivo fue pasar las producciones al formato digital. Se mostraron algunos sitios, a modo de catálogo flexible, para la elaboración de infografías; cada equipo debía elegir el recurso tecnológico que le permitiera proyectar los alcances del trabajo artesanal. En este momento, gracias al dominio y el bagaje de experiencias de los estudiantes en materia tecnológica, se pudo avanzar sin mayores dificultades. Una vez elaboradas, se compartieron en el aula las producciones y en ellas pudo observarse cómo lo digital potenció el mensaje desde el aspecto visual.

Quinta etapa: socialización y publicación en las redes  
Como última etapa se socializaron los trabajos por medio de un muro virtual colaborativo, lo que permitió poder compartirlo en diferentes espacios digitales valorando la red como medio estable de comunicación. Algunas de estas experiencias creativas pueden visualizarse en: <https://padlet.com/fruizdiaz/ce5k5jbc0w2>, y en <https://padlet.com/rociotaleriasan/k3qs8wnrpos>.

#### **Breve análisis de la experiencia**

Después de haber concluido este proceso, se considera que la experiencia fue muy positiva, se fortalecieron los alcances y la integración entre la alfabetización académica y digital a partir de la retroalimentación constante y el andamiaje del docente. Se pudo promover durante el proceso el nivel de comprensión interpretativa y trascendente, a través del dominio del contenido global del texto, de la elaboración de ideas con criterios adecuados, juicios de valor fundamentados de acuerdo a su visión particular de mundo.

En definitiva, se buscó formar lectores competentes que experimenten la inquietud y el descubrimiento del valor que tiene entender y apreciar la información de un texto complejo en relación con los conocimientos que posee previamente, para producir en forma escrita y digital un texto discontinuo, como lo es la infografía, contemplando no solo su complejidad y alternativas de creación, sino también, la expresión de ideas en estilo académico. En esta propuesta se asumió un nuevo rol como profesionales de la educación; lejos quedó la perspectiva tradicional de enseñanza y aprendizaje, pues, más que meros transmisores del conocimiento, la tarea se centró en motivar y orientar el abordaje de diferentes posibilidades técnicas, creativas y de conocimiento a través de itinerarios personales en sentido estético y con poder comunicativo.

#### **Valoración de los estudiantes en relación con esta propuesta educativa**

Una vez concretada la dinámica, los estudiantes valoraron cada paso de la misma, y sus resultados globales. Consultados sobre cómo calificarían la experiencia de elaboración de infografías artesanales y digitales como

actividad de aprendizaje, el 69.2 % optó por Muy buena, mientras que un 15.4% eligió Excelente, y el restante 15.4 %, la opción Buena.

También resultó interesante saber si los alumnos consideraban que habían aprendido el contenido trabajado. Al respecto, y en una escala de 1 a 5, siendo uno menos aprendizaje, y 5 más, el 84.6% respondió que consideraba haber aprendido a un nivel Alto (5). Quedó demostrado que el empleo de las infografías en el aula como recurso para producir información ha sido valioso para posibilitar que el alumno construya conocimiento. Se consultó, además, qué etapa de la actividad había resultado más dificultosa, teniendo en cuenta el trabajo con el texto y el uso de herramientas TIC. El trabajo con el texto académico fue considerado el más dificultoso; el 46.2% de los alumnos lo consideró de esta manera. El dominio de las TIC fue lo más complejo para el 30.8%, mientras que para el 15.4% ninguna opción resultó dificultosa, y para el 7.7%, ambas etapas habían resultado complejas. Finalmente, la totalidad de los estudiantes consultados respondió de manera afirmativa cuando se consultó si les había gustado la propuesta de trabajo. En la fundamentación a esta última pregunta, los estudiantes tenían la posibilidad de realizar apreciaciones personales. Algunas de ellas se vuelcan a continuación, a modo descriptivo:

Me resultó una técnica diferente que facilitó a la construcción de información de manera organizada y precisa a través de herramientas tecnológicas que ayudan a captar la atención y por tanto visualizar la información de manera más eficaz para aprenderla.

Me gustó esta actividad ya que pude aprender a hacer infografías y, además, conocí distintas herramientas muy útiles para realizar la misma. También me gustó todo el proceso del armado, desde seleccionar el contenido hasta elegir el diseño de la infografía. Creo que es un buen recurso para exponer información de una manera creativa y productiva.

Me gustó, porque con la síntesis que tuvimos que hacer a la información, el material lo puede entender mucho más rápido, no sé si aprendí más o menos que en otras circunstancias, pero sí más rápido.

Porque sirvió para llevar al campo digital aquello que habíamos ideado en el campo artesanal, lo que sin dudas nos ofreció la posibilidad de ver las diferentes maneras que existen para realizar actividades.

Me gustó mucho la actividad, me parece de suma importancia el contenido de la misma y particularmente logré comprenderla perfectamente. El uso de la herramienta digital me permitió profundizar aún más el tema. Mi mayor dificultad, como señalé en una de las respuestas, fue lograr una información del tema concisa para cumplir con las características de infografía.

Me gustó mucho, hay cosas que no sabía y aunque me cuesta trabajar con las diferentes herramientas tecnológicas, para mí es muy importante ir aprendiendo y saber que a futuro lo voy a poder implementar.

Me gustó porque me enseñó a utilizar otras herramientas digitales para organizar imágenes, dejando de utilizar el básico Power Point, que es la que utilizaba siempre y a trabajar en grupo pues cada uno opino y aportó para realizar un producto más llamativo y ordenado.

#### A modo de cierre

Los docentes se encuentran en una búsqueda, constante y creativa, de nuevas formas de lograr que los alumnos alcancen el conocimiento, sin que los contenidos sean impuestos, sino abordados desde la investigación, el descubrimiento, el análisis y la reflexión de los mismos. Esta búsqueda debe realizarse teniendo en cuenta el contexto actual en que los estudiantes, y docentes, desarrollan su vida diaria, para que lo que ocurre en el ámbito educativo no sea tan disímil con lo que ocurre fuera de él. Recursos tecnológicos, medios digitales, en un mundo cada vez más visual, atraviesan diferentes ámbitos, incluyendo el educativo. En esta búsqueda y este afán por aggiornar estas prácticas de modo que sean significativas, se piensan y diseñan diferentes estrategias didácticas que tengan en cuenta este escenario complejo, pero, al mismo tiempo, desafiante y rico en posibilidades, especialmente si se cuenta en las clases con un estudiante que disfruta de lo visual y de la agilidad que le proporciona lo digital. Este panorama es una ocasión para el docente que se siente interpelado a renovar sus prácticas pedagógicas, pues al contar con la destreza tecnológica en sus educandos, su tarea se centrará en orientar sus búsquedas para que las nuevas tecnologías se integren al currículum, y potencien el aprendizaje en el desarrollo y gestión de los propios conocimientos.

Trabajar competencias para la Sociedad de la Información y del Conocimiento es un imperativo, como también lograrlo en un contexto donde el estudiante aprenda haciendo. En este sentido, es que se sostiene que el trabajo con infografías, puede dar respuesta a esta búsqueda de estrategias, como una vía para el trabajo de competencias asociadas a la búsqueda, selección, análisis y procesamiento de la información, como también al fortalecimiento de la escritura en medios digitales. Pensar en formas creativas y visuales de transmitir información “para atraer a un público con renovados hábitos lectores, caracterizado por una lectura veloz y fragmentada” (Minervini, 2005, p. 1).

La experiencia de producción de infografías corrobora algunos supuestos que se mencionan desde lo teórico, como: que las TIC no vienen a reemplazar las dinámicas tradicionales (lectura, extracción de ideas principales, organización del discurso), sino a complementarlas; que el foco no debe estar puesto en la incorporación de los recursos digitales, sino en cómo esta mejora o potencia los resultados de los procesos de aprendizaje; que la imagen tiene poder y que si bien ocupa un lugar importante en los niveles iniciales, luego se relega en favor del texto lingüístico y, por lo tanto, se desaprovecha; y, finalmente, que plantear el objetivo de explicar de manera sencilla y concreta algún concepto, puede ser una forma sumamente eficaz de encauzar el proceso de aprendizaje.

#### Referencias bibliográficas

- Area, M.; Pessoa, T.; (2012). *De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0*. Comunicar, Sin mes, 13-20.
- Área Moreira, M., Gutiérrez Martín, A. y Vidal Fernández, F. (2012). *Alfabetización digital y Competencias informacionales*. Madrid: Fundación Telefónica. Recuperado de: <http://books.google.com.ar/books?id=Bdx2kVvJ6pwC&printsec=frontcover&dq=alfabetizaci%C3%B3n+digital&hl=es&sa=X&ei=JjYqU5SLMYaHkQfR8YHQBA&ved=0CDoQ6AEwAw#v=onepage&q=alfabetizaci%C3%B3n%20digital&f=false>
- Botta, M. (2010.). *Competencias docentes para el siglo XXI*. Portal Educ.ar. Recuperado de: <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=70822>
- Abramowsky, A. (s.f.). *¿Es posible enseñar y aprender a mirar?*. El Monitor, (13). Descargado el 29/08/2016 de <http://www.me.gov.ar/monitor/nro13/dossier2.htm>
- De Pablos, J. (1999). *“Infoperiodismo. El periodista como creador de infografía”*. Síntesis, España, 1999. Recuperado el 29/08/2016 de <http://www.raco.cat/index.php/analisi/article/viewFile/42011/179790>
- Carlino, P. (2004). *Escribir y leer en la universidad: responsabilidad compartida entre alumnos, docentes e instituciones” en Carlino, P. (coord.)*, Textos en Contexto. Lectura y Vida. (6), 5-21.
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Carlino, P. (2013a). *Alfabetización académica diez años después*. Revista mexicana de investigación educativa, 18(57), 355-381. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/140/14025774003.pdf>
- Carlino, P. y otros (2013b). *Leer y escribir para aprender en las diversas carreras y asignaturas de los IFD que forman a profesores de enseñanza media: concepciones y prácticas declaradas de los formadores de docentes*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado de: [http://cedoc.infed.edu.ar/upload/Leer\\_y\\_escribir\\_para\\_aprender\\_en\\_las\\_diversas\\_carreras\\_y\\_asignaturas\\_de\\_los\\_IFD\\_que\\_forman\\_a\\_prof\\_de\\_ensenanza\\_mediaCarlino.pdf](http://cedoc.infed.edu.ar/upload/Leer_y_escribir_para_aprender_en_las_diversas_carreras_y_asignaturas_de_los_IFD_que_forman_a_prof_de_ensenanza_mediaCarlino.pdf)
- Cassany, D. (2000). *“De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición”*. Lectura y Vida, 21(4), 6-15.
- Cassany, D., (2005). *“Navegar con timón crítico”*, Cuadernos de Pedagogía, 352, 36-39. Recuperado de: [http://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/cassany\\_d\\_navegar\\_con\\_timon\\_critico.pdf](http://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/cassany_d_navegar_con_timon_critico.pdf)
- Cassany, D., Sala, J., Hernandez, C. (2008a). *“Escribir al margen de la ley: prácticas letradas vernáculas de adolescentes catalanes.”* 8º Congreso de Lingüística General. UAM, julio. Recuperado de: <http://www.lllf.uam.es/clg8/actas/pdf/paperCLG21.pdf>
- Cassany, D., Ayala, G. (2008b). *Nativos e inmigrantes digitales en la escuela, Participación educativa*, 9: 53-71. Consejo Escolar Español. Recuperado de: <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n9-ayala-gilmar.pdf>
- EDUC.AR. (s.f.). *“Infografías: aprender con imágenes”*. Recuperado el 29/08/2016 de <http://www.educ.ar/sitios/educar/files/download?id=bffc9b15-5761-49f4-9cac-88548964a559>

- García Canclini, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa.
- Gutiérrez Martín, A., (2003). *Alfabetización digital*. Algo más que botones y teclas, Barcelona: Gedisa.
- Ochoa, B. E. (2009). *Tipologías y posibilidades educativas de la infografía digital*. Medellín, Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Haquin, D. (2011). "La perspectiva multimodal sobre la comunicación. Desafíos y aportes para la enseñanza en el aula". *Diálogos Educativos*, 11(22), 4-15.
- Larranz, R. (2010). *Infografías como recursos didácticos*. Cuaderno Intercultural. Recuperado el 3/11/2016 <http://www.cuadernointercultural.com/infografias-recurso-didactico>
- Minervini, M. A. (2005). *La infografía como recurso didáctico*. Revista Latina de Comunicación Social, 8(59), 2-12. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81985906>
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S. A.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales*. Buenos Aires: Santillana.
- Plan Nacional Integral de Educación Digital - PLANIED (2016). *Competencias de Educación Digital. Colección Marcos Pedagógicos PLANIED*. 1ra. Edición, Buenos Aires. Recuperado de: [http://planied.edu.ar/wp-content/uploads/2016/04/Competencias\\_de\\_educacion\\_digital\\_vf.pdf](http://planied.edu.ar/wp-content/uploads/2016/04/Competencias_de_educacion_digital_vf.pdf)
- Premsky, M. (2010). *Enseñar a nativos digitales*. Buenos Aires: Ediciones SM.
- White, D. & Le Cornu, A. (2011). *Visitors and residents: a new typology for online engagement*. Recuperado de: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3171/3049>

**Abstract:** The irruption of digital culture in educational scenarios leads to a rethinking of the dynamics included in the teaching and learning processes. Responding to these academic

demands implies the development of new pedagogical strategies in relation to the access and construction of knowledge. This work shows how effective the production of infographics can be as a didactic experience and for this the scope of digital and academic literacy will be addressed, giving special importance to the teaching role and the intervention of the students when managing resources and information in an autonomous, critical, creative and consistent way.

**Keywords:** academic literacy - digital literacy - multimodality - infographics - digital context

**Resumo:** A irrupção da cultura digital nos cenários educativos conduz a um repenso das dinâmicas incluídas nos processos de ensino e aprendizagem. Responder a estas exigências académicas implica o desenvolvimento de novas estratégias pedagógicas em relação ao acesso e construção de conhecimento. Este trabalho mostra cuán eficaz pode resultar a produção de infografias como experiência didáctica, e para isso se abordarão os alcances da alfabetização digital e académica, outorgando especial importância ao papel docente e à intervenção dos estudantes ao momento de gerenciar recursos e informação, de maneira autónoma, crítica, criativa e consistente.

**Palavras chave:** alfabetização académica - alfabetização digital - multimodalidade - infografia - contexto digital

(\*) **Rocío Sánchez**, Profesora de Lengua y Literatura (Instituto de Profesorado "Sedes Sapientiae"). Postítulo de Formación Universitaria en Lengua y Literatura (Universidad Nacional de Rosario, Facultad de Humanidades y Artes).

(\*\*) **Victoria Bohl**, Analista Programadora y Analista de Sistemas (Instituto Sedes Sapientiae – ISS); Profesora de Lengua y Literatura para la Educación Secundaria (ISS).

(\*\*\*) **Flavia Ruiz Díaz**, Analista de Sistemas y Analista Programadora (Instituto Sedes Sapientiae - ISS); Licenciada en Sistemas de Información (USAL); Experto Universitario en Implementación de Proyectos E-learning (UTN Reg. Bs. As).

## Entendiéndonos con el lenguaje perdido entre niños y adultos

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Jorgelina Valeria Segretin (\*)

**Resumen:** Una de las consecuencias educativas de una falta de habilidad a la hora de establecer reglas claras y de marcar los límites puede ser la falta de respeto, que se produce cuando hablamos demasiado, exageramos una emoción, y en muchos casos, nos equivocamos en nuestra forma de expresar con claridad lo que queremos. En este punto se torna esencial que retomemos las bases de la comunicación perdida.

**Palabras clave:** palabra – comunicación - construcción subjetiva – vínculos - nuevos lenguajes

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 268]