

Infogram:

cómo contar historias basadas
en datos desde el aula.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Febrero 2026

NIPO (web) 164-24-014-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTe_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 164-24-012-4

NIPO (formato pdf) 164-24-013-X

DOI (formato pdf) 10.4438/OTepdf140_2026

Infogram: cómo contar historias basadas en datos desde el aula.

Por Carmen Navarro Ramírez para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



 Perfil en LinkedIn

 @carmennavarro1

 "Los Datos Me Aportan"



El autor de este artículo

Carmen Navarro Ramírez. LDA. Ciencias Físicas. Comenzó su andadura profesional en la empresa Hewlett Packard. Desde septiembre de 2003 es Coordinadora TIC (administración y gestión de la página web, la plataforma LMS y el dominio del centro) y profesora de proyectos STEAM en Educación Secundaria en el Colegio Nazaret Oporto. Autora de distintos cursos y formadora de docentes. Ha participado como ponente en distintos foros y congresos educativos. Quedó finalista en el *Desafío Aporta 2020 "El valor del dato en la educación"*. Dinamiza *proyectos escolares de emprendimiento social*. "PROMPT: de menor quiero ser inteligente" fue una de las *35 experiencias educativas innovadoras* en *SIMO Educación 2023*. En mayo-24 publicó un *artículo sobre analíticas del aprendizaje* derivado de la *ponencia* del Congreso "Docentes que lideran la transformación digital" de la Comunidad de Madrid, que se compartió en SIMO Educación 2024. En julio-25 fue panelista en la *Escuela AI-HUB CSIC*

Introducción

Infogram es una de las mejores y más intuitivas herramientas digitales para la creación online de infografías, gráficos interactivos y visualizaciones de datos de una manera rápida y bastante atractiva. Permite importar grandes cantidades de datos complejos por múltiples canales y transformarlos en representaciones visuales claras, lo que favorece el aprendizaje visual y la creatividad. Permite también la generación de informes estadísticos y el trabajo con mapas interactivos.

Dispone de una amplia biblioteca de plantillas con diferentes opciones de configuración de formato, lo que ayuda a la creación personalizada de contenidos educativos por parte tanto del profesorado como del alumnado.

Puesto que facilita la creación de productos visuales finales, es una fantástica herramienta en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y otras metodologías activas. Favorece además la alfabetización digital y el pensamiento crítico y creativo.



La Herramienta

Infogram es una herramienta online que permite contar historias basadas en datos, realizando visualizaciones claras y sencillas en formato de infografías, presentaciones, gráficos y mapas interactivos. Posee una interfaz muy intuitiva y accesible, que facilita a los usuarios sin experiencia previa en el análisis y visualización de datos crear representaciones comprensibles a partir de datos complejos.



Figura 1.- Logo de la herramienta

En el ámbito educativo Infogram es una herramienta muy potente para alumnos y profesores puesto que permite representar conceptos complejos de forma sencilla. Por un lado, facilita al alumnado la representación en distintos formatos del resultado de trabajos de investigación o de experimentos y la presentación visual de productos finales de proyectos; y por otro ayuda al profesorado a la generación de materiales didácticos visuales interactivos, lo que sirve de apoyo para el desarrollo de experiencias de aprendizaje en el marco de proyectos para la comprensión.

Infogram ofrece la posibilidad de sincronizar datos en tiempo real con fuentes externas como Google Sheet y otras bases de datos, lo que facilita el análisis de los datos y la elaboración de conclusiones.

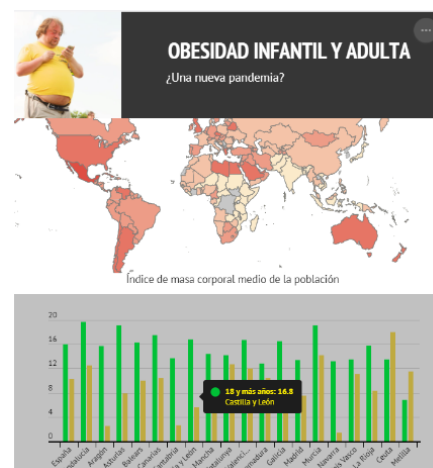


Figura 2.- Producto intermedio proyecto nutrición-vida-salud (asociado a un hackatón contra la obesidad)

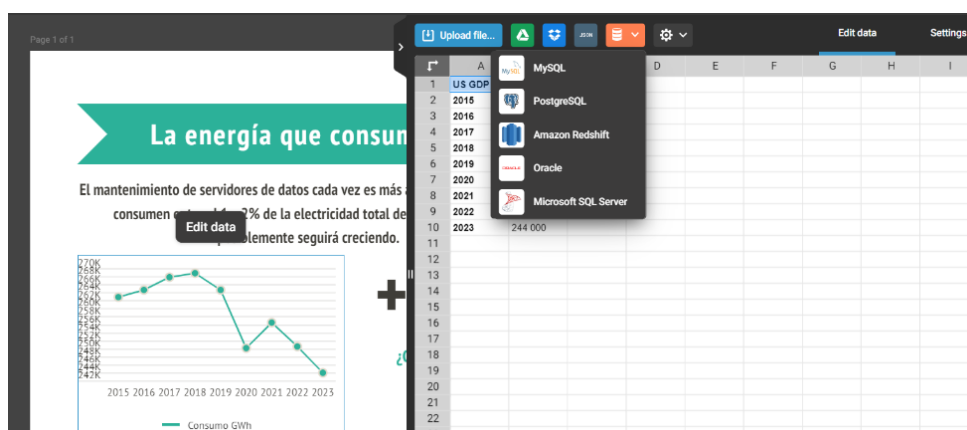


Figura 3. Sincronización de datos en Infogram.

Además de ser una herramienta muy intuitiva para los estudiantes, les proporciona destrezas y habilidades relacionadas con el mundo laboral puesto que también permite la creación de dashboards o paneles de control que aglutinan distintas representaciones de datos, informes de rendimiento y presentaciones que facilitan la toma de decisiones basadas en datos.

Infogram se puede utilizar también en analíticas del aprendizaje a partir de datos anonimizados tanto por parte del alumnado (autorregulación del aprendizaje y procesos de metacognición) como por parte del profesorado, lo que permite actuar de forma proactiva ante determinadas situaciones: bajo rendimiento individual o grupal, riesgo de abandono de una asignatura, etc.



Explicación del uso en el ámbito educativo

La herramienta Infogram es una aplicación en línea de tipo freemium, por lo que podremos realizar un número limitado de creaciones públicas en la versión básica/gratuita y tendremos la opción de contratar un plan premium para acceder a todas las plantillas y creaciones ilimitadas que podrán compartirse también de forma privada.

La herramienta está disponible en la nube, no requiere instalación ninguna por lo que todas las creaciones se realizan online. Podremos conectarnos desde cualquier dispositivo PC, Mac, tabletas o smartphones con cualquier sistema operativo, Windows, macOS, Linux, iOS y Android. El único requisito es disponer de un dispositivo con conexión a internet y un navegador actualizado.

Las características de la cuenta básica/gratuita son las siguientes:

- 1 usuario
- más de 35 tipos de gráficos interactivos
- hasta 10 proyectos/creaciones
- hasta 5 páginas por cada proyecto/creación
- 13 tipos de mapa
- publicación de contenido en línea
- importación de datos por distintas vías/canales
- animación de objetos

Para empezar a crear en Infogram es necesario registrarse en la aplicación. Una vez realizado el “log in” en nuestra cuenta accederemos a la interfaz de la herramienta, que presenta la opción de empezar a crear directamente a partir de una plantilla (hay decenas disponibles en la versión free) o generar alguna visualización desde cero.

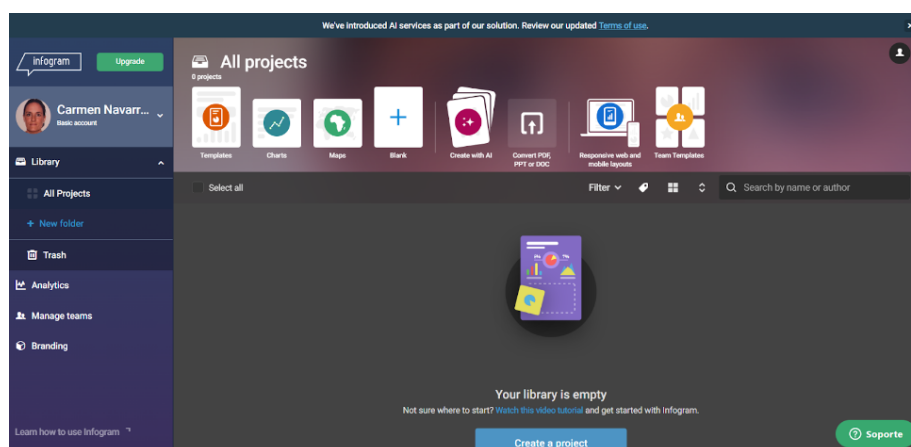


Figura 4.- Interfaz principal de Infogram

Recientemente la aplicación ha incorporado inteligencia artificial y es posible seleccionar esta opción al elegir una plantilla ("use with AI"). Le diremos a la IA sobre qué es nuestro proyecto y la herramienta nos generará una propuesta con un formato basado en la plantilla elegida. La herramienta es especialmente atractiva y útil para profesores y alumnos porque permite realizar visualizaciones interactivas, sencillas y claras sobre datos complejos en poco tiempo y con diseños muy atractivos. La interfaz resulta bastante intuitiva, permitiendo una gran personalización de las plantillas y diseños predeterminados en la herramienta. Además, Infogram fomenta el aprendizaje visual, la creatividad y el pensamiento crítico.

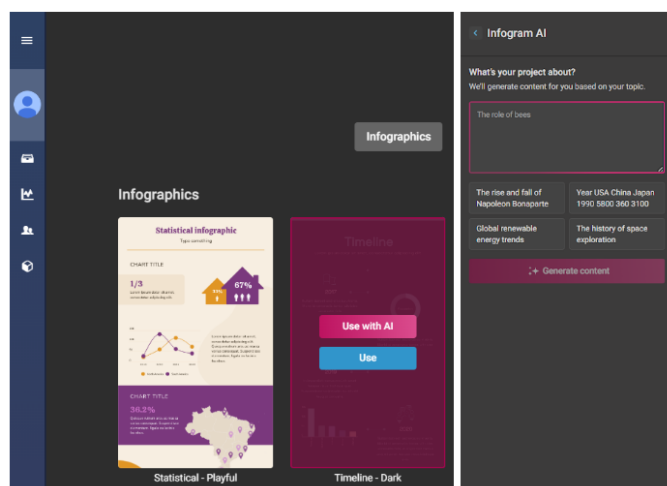


Figura 5.- Generación de visualizaciones con IA en Infogram

Para atender al alumnado con capacidades diversas, y teniendo en cuenta los principios del DUA, la opción "Accessibility" del menú herramientas posibilita la creación de texto alternativo para los gráficos e imágenes de la visualización. La herramienta permite además crear subtítulos e insertar transcripciones para vídeos, utilizar fuentes claras y legibles e implementar estructuras de navegación fácilmente comprensibles. Es compatible también con tecnologías de asistencia.

Infogram tiene aplicación didáctica directa en diferentes áreas y niveles educativos. Por parte del profesorado, permite la creación de materiales para cualquier etapa. En relación con el alumnado:

- En Educación Primaria se pueden crear gráficos y diferentes visualizaciones de datos como clasificaciones, encuestas..., siendo una forma excelente de introducir las competencias digitales y familiarizarse con herramientas tecnológicas presentes también en el ámbito profesional.
- En Educación Secundaria y Educación Superior se puede utilizar para el desarrollo de proyectos más complejos como el análisis de datos y detección de patrones, estudio de tendencias, experimentos científicos, artículos de investigación de cualquier ámbito..., en diferentes formatos: infografías (el más utilizado), informes, paneles/dashboards, carteles, etc..., y con la utilización de diferentes recursos enlazados o incrustados en la misma visualización.

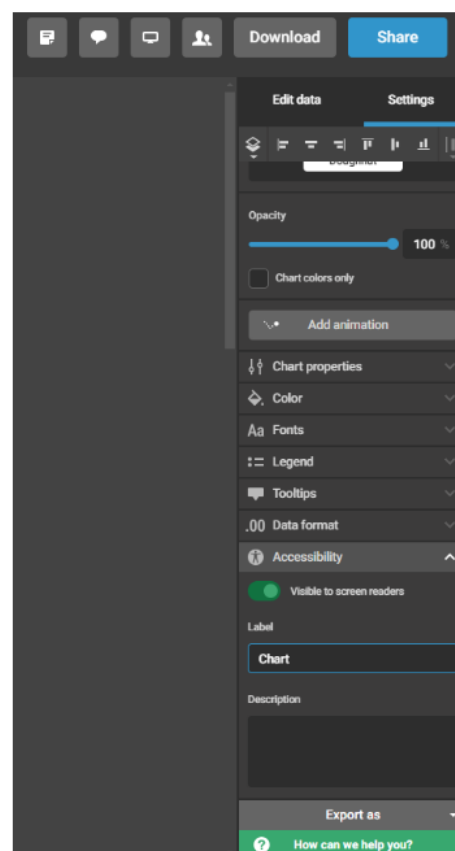


Fig. 6 Configuración de accesibilidad en Infogram.

En materias como geografía e historia se puede utilizar Infogram para crear mapas interactivos con datos geopolíticos o demográficos o hilos temporales (timelines) con diferentes hitos históricos relevantes y las fechas en que tuvieron lugar.

En lengua y literatura para resumir textos e introducir elementos gráficos/visuales en historias o narraciones, o para analizar personajes y eventos.

En proyectos interdisciplinares se puede proponer al alumnado la creación de recursos (productos intermedios o finales de la experiencia de aprendizaje) que toquen contenidos de varias áreas. Por ejemplo: al trabajar “La Odisea” se podría crear una infografía que incluya una línea temporal de los viajes de Ulises, un mapa interactivo con el itinerario de las distintas islas que visita Ulises y recursos enlazados o insertados en cada una de ellas explicando lo que ocurre en cada etapa del viaje. De esta forma conseguimos conectar la literatura con la historia, geografía, cultura clásica... potenciando la interdisciplinariedad tan presente en la LOMLOE.

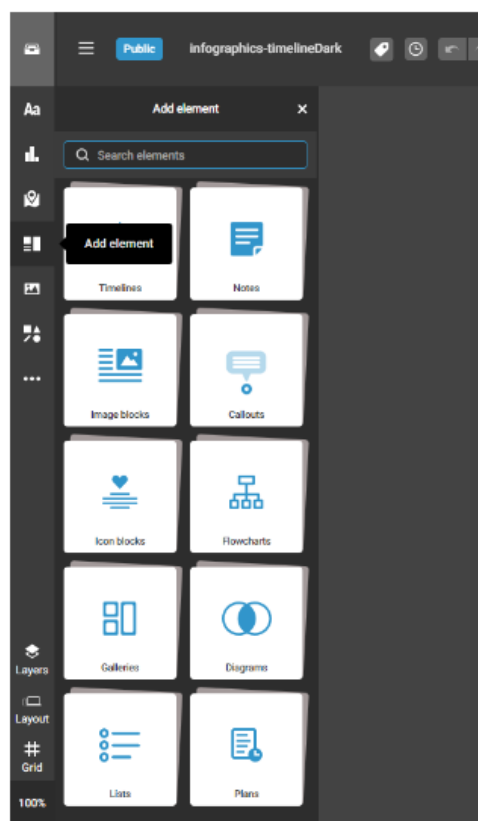


Fig 7. Elementos disponibles en Infogram para enlazar o incrustar

En el área de matemáticas la podemos utilizar, por ejemplo:

- para explicar qué tipo de gráfico o representación visual se ajusta mejor a determinados tipos de datos:
 - A) Gráfico de barras para comparar categorías o cualidades de una variable.
 - B) Gráfico de sectores para presentar porcentajes o proporciones.
 - C) Gráfico de líneas para visualizar tendencias temporales. En el caso de utilizar varias series de datos se puede usar para realizar comparaciones.
 - D) Histogramas para realizar distribuciones de datos cuantitativos.
- o para crear representaciones visuales de datos numéricos en 3 dimensiones (los datos del eje X, los datos del eje Y y los datos representados por el tamaño de las burbujas). En este sentido se pueden utilizar proyectos en abierto de la comunidad Infogram que sirvan de inspiración y que conecten con temas de interés para el alumnado para trabajar temas más transversales de ciudadanía digital:

La siguiente infografía sobre las canciones más populares de Los Beatles, permite contar una historia basada en datos y extraer conclusiones a partir de la interpretación del diagrama de burbujas que a priori no parecerían tan claras.

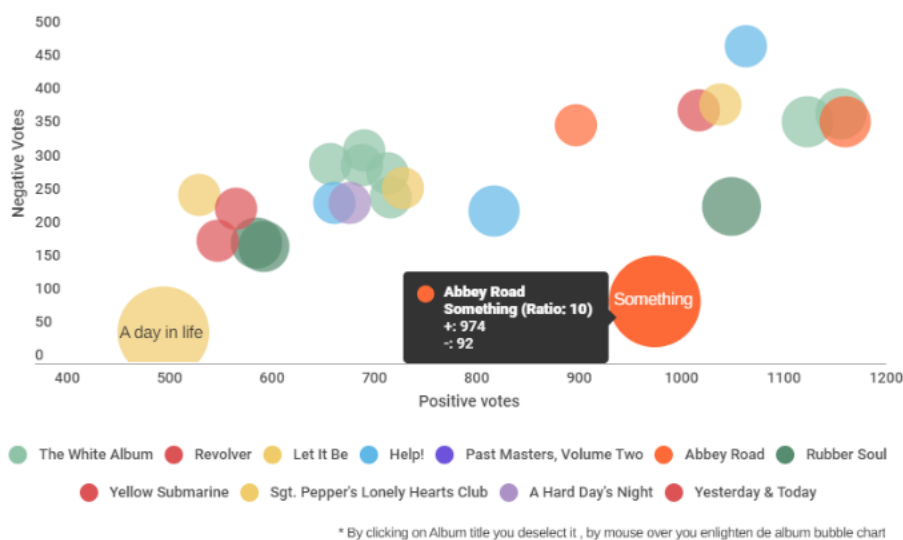


Fig. 8.- Diagrama de burbujas de la Infografía de Los Beatles

Podemos representar los datos de publicaciones de una influencer o incluso nuestros propios datos en RRSS y aprovechar esta actividad para reflexionar sobre nuestros perfiles digitales, configuración de privacidad, huella y sombra digital, etc.

La flexibilidad, versatilidad y facilidad de uso de Infogram permiten conocer la interfaz en una o dos sesiones como máximo, y a partir de ahí introducir la herramienta en múltiples dinámicas a lo largo de un proyecto:

- Podemos presentar datos o conceptos de manera visual como inicio/presentación de una sesión o de un proyecto. Por ejemplo, mostrar gráficas con niveles de concentración de CO₂ en barrios de la ciudad/pueblo donde se sitúa el centro escolar puede servir de actividad de inicio para introducir un proyecto de ciencias naturales, ecosistemas, contaminación, cambio climático...
- Durante el desarrollo del proyecto el alumnado puede presentar productos intermedios en distintos formatos de visualización.
- Como resumen de aprendizajes al final de una unidad/bloque temático/proyecto.
- También es una excelente herramienta para realizar metacognición.

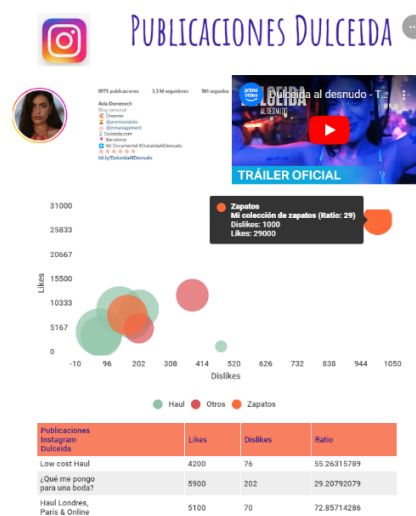


Fig 9.- Infografía publicaciones influencer Dulceida.



Metodología y Didáctica Aplicada

Infogram es una herramienta que facilita la integración de metodologías activas en el aula, ya que favorece el desarrollo de la creatividad, las competencias digitales, el pensamiento crítico y el aprendizaje visual. Es útil tanto para dinámicas de aprendizaje individual como cooperativo con distintos enfoques pedagógicos: ABP, Flipped Classroom, Aprendizaje Basado en la Indagación, etc.

- ▶ En el ABP y en el Aprendizaje Basado en Indagación, Infogram permite la creación de productos finales visuales con gráficos interactivos, que facilitan la comprensión de los resultados de investigaciones/proyectos.
- ▶ Puesto que favorece la comprensión de datos complejos, Infogram ayuda a generar recursos sencillos para que el alumnado los trabaje en casa antes y después de hacerlo en el aula, facilitando así la metodología del Flipped Classroom.
- ▶ En la evaluación formativa Infogram asiste al alumnado en la creación de gráficos y representaciones visuales sobre sus caminos de aprendizaje, lo que facilita la metacognición y la autorregulación del aprendizaje, teniendo la oportunidad de tomar decisiones informadas en base a las visualizaciones de sus propios datos y cambiar aquello que no les esté funcionando.



Valoración Personal

En un mundo altamente datificado y plagado de algoritmos por todas partes, Infogram es una herramienta que permite tomar el control de los datos y por lo tanto empodera al alumnado al mejorar competencias y habilidades altamente demandadas en los perfiles profesionales actuales y del futuro próximo.

Puesto que posee una interfaz muy intuitiva, el tiempo necesario para dominar la herramienta es muy corto y resulta muy fácil comenzar a crear visualizaciones, por lo que puede usarse fácilmente con alumnado desde la Educación Primaria.

Infogram permite contar historias basadas en datos, y dada la versatilidad de la herramienta, en mi caso la he utilizado en diferentes contextos: en sesiones motivacionales o de inicio de proyectos, en actividades o sesiones de cierre de experiencias educativas a modo de conclusión/reflexión final, en proyectos STEM, para trabajar conceptos más transversales como la ciudadanía digital o la configuración de privacidad en RRSS, o para realizar un mejor acompañamiento del alumnado y ayudarles a realizar una buena metacognición y por tanto una correcta regulación de su aprendizaje.

Sin embargo, al igual que ocurre con otros recursos digitales Infogram también tiene algunas limitaciones: aunque la versión gratuita es más que suficiente para la mayoría de los proyectos escolares podría resultar limitada en proyectos más ambiciosos. Además, la posibilidad de disponer de numerosas plantillas predeterminadas asistidas con inteligencia artificial, podría derivar en una disminución de la capacidad creativa del alumnado.



Recomendación final

Antes de comenzar a utilizar cualquier herramienta en el ámbito educativo es importante tener en cuenta la guía publicada en abril de 2024 por el INTEF con orientaciones sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo y la protección de datos del profesorado y alumnado:

- ▶ <https://intef.es/Noticias/orientaciones-sobre-el-uso-de-herramientas-digitales/>
- ▶ <https://intef.es/wp-content/uploads/2024/04/Orientaciones-uso-de-herramientas-digitales-proteccion-de-datos-v02.pdf>

Para iniciarse en el uso de Infogram lo más recomendable es empezar creando actividades pequeñas con visualizaciones sencillas para familiarizarse con el entorno, los elementos disponibles y las opciones de configuración.

En poco tiempo se pueden generar recursos más potentes para incorporarlos a proyectos y experiencias de aprendizaje.

Cuando el alumnado conoce la herramienta, la facilidad de uso y la versatilidad que ofrece para generar visualizaciones de datos, suele incorporarla rápidamente a su “biblioteca de apps habituales” para construir productos intermedios o finales de sus investigaciones, experimentos, proyectos...

Es importante animar al alumnado a que introduzca “ese plus de creatividad a sus visualizaciones”, de forma que no dependan exclusivamente del formato de la plantilla y se atrevan a crear cosas nuevas. Además, la combinación de gráficos y datos con texto y otros elementos narrativos aportará fuerza a sus creaciones a la vez que trabajan y potencian competencias asociadas a distintas áreas. Por otro lado, deben encontrar el equilibrio entre contenido y diseño, teniendo en cuenta que la calidad de la información siempre debe prevalecer.

Infogram es una buena aliada también para realizar una primera aproximación al ámbito de las analíticas del aprendizaje, tanto desde el punto de vista del acompañamiento docente como para realizar la metacognición y autorregulación del aprendizaje por parte del alumnado.

Otras herramientas similares relacionadas con algunas de las funcionalidades de Infogram son: Piktochart, Visme, Venngage o incluso Tableau Public (algo más compleja, pero con gran potencial para la creación de dashboards interactivos).



Información y materiales complementarios

- ▶ Acceso a la aplicación en la nube: <https://infogram.com/es>.
- ▶ *Vídeo tutorial de uso de Infogram.*
- ▶ *Aprende a usar Infogram. Universidad de La Laguna.*
- ▶ *Selección de ejemplos destacados de visualizaciones en abierto de la comunidad Infogram.*
- ▶ *Recursos de Infogram para educación.*
- ▶ *Infografía "The Best Beatles Songs". Diagramas de burbujas.* Ranker Community.
- ▶ *Infografía "Publicaciones en RRSS de la influencer Dulceida"* basada en el trabajo de investigación *"La comunicación de moda en Youtube"* de la Universidad Rey Juan Carlos.
- ▶ *Infografía "Análíticas del Aprendizaje. Tecnología 4º ESO".* Carmen Navarro.
- ▶ *Infografía sobre la pandemia de la obesidad.* Llorenç García, alumno del curso Big Data en Proyectos STEAM del CTIF Madrid Capital.

Orientaciones sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo (guía INTEF de abril 2024):

- ▶ <https://intef.es/Noticias/orientaciones-sobre-el-uso-de-herramientas-digitales/>
- ▶ <https://intef.es/wp-content/uploads/2024/04/Orientaciones-uso-de-herramientas-digitales-protecci%C3%B3n-de-datos-v02.pdf>

Derechos de uso

- § Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- § Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- § El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

