

Diseño de una propuesta pedagógica con recursos educativos digitales para el aprendizaje de la funcionalidad del signo de Peirce en entornos virtuales de Semiótica

Design of a Pedagogical Proposal with Digital Educational Resources for Learning Peirce's Sign Functionality in Virtual Semiótica Environments

Paulina de los Ángeles Morales Hidalgo

Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador

pmorales048@puce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2919-8589>

Fecha de Recepción: 28 de Agosto de 2024

Fecha de Aceptación: 23 de Enero de 2025

Fecha de Publicación: 31 de Marzo de 2025

Financiamiento:

Los fondos fueron propios, ya que se trató de una investigación para la Maestría en Educación, Mención Gestión de los Aprendizajes mediados por TIC. de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Conflictos de interés:

La autora declara no presentar conflicto de interés.

Correspondencia:

Nombres y Apellidos: Paulina de los Ángeles Morales Hidalgo

Correo electrónico: pmorales048@puce.edu.ec

Dirección postal: Ecuador

Resumen

La influencia de las tecnologías de la información ha transformado la educación, exigiendo su adaptación a entornos virtuales, especialmente tras la pandemia. En este contexto, la cátedra de Semiótica se impartió virtualmente por primera vez, empleando Recursos Educativos Digitales (RED) abiertos. Esta investigación diseñó una propuesta pedagógica para enseñar la funcionalidad del signo de Charles Sanders Peirce mediante RED, esenciales para interpretar signos verbales y no lingüísticos en la realidad actual. Se exploraron las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, las estrategias didácticas actuales y la idoneidad de los RED para vincular teoría y práctica. Con un enfoque cuantitativo-descriptivo, se analizaron dificultades como la falta de comprensión y aplicación práctica del signo de Peirce, y la dependencia de métodos tradicionales poco interactivos. Los resultados, validados por estudiantes, respaldaron una propuesta con herramientas como Padlet, Canva y Kahoot, basada en el conectivismo, que fomenta un aprendizaje interactivo y

significativo mediante análisis de discursos, interpretación de signos y reflexión contextual.

Palabras clave: Recursos Educativos Digitales, funcionalidad del signo de Peirce, Semiótica, entornos virtuales de aprendizaje, aprendizaje interactivo, conectivismo, tecnologías de la información.

Abstract

The influence of information technologies has transformed education, requiring adaptation to virtual learning environments, especially post-pandemic. In this context, the Semiótica course was delivered virtually for the first time, using open Digital Educational Resources (DER). This research aimed to design a pedagogical proposal to teach Charles Sanders Peirce's sign functionality through DER, crucial for interpreting verbal and non-linguistic signs in today's reality. It explored students' learning needs, current didactic strategies, and DER suitability for linking theory and practice. Using a quantitative-descriptive approach, it analyzed challenges such as students' lack of deep understanding and practical application of Peirce's sign, alongside reliance on traditional, less interactive methods. Results, validated by students, supported a proposal integrating tools like Padlet, Canva, and Kahoot, grounded in connectivism, to foster interactive, meaningful learning through discourse analysis, sign interpretation, and contextual reflection.

Keywords: Digital Educational Resources, Peirce's sign functionality, Semiótica, virtual learning environments, interactive learning, connectivism, information technologies.

Introducción

La pandemia que surgió en 2020 exigió el desarrollo de actividades educativas mediante entornos virtuales de aprendizaje, marcando el inicio de una situación global de enseñanza-aprendizaje en línea tanto para docentes como para estudiantes. Este contexto reveló la importancia de utilizar recursos educativos digitales, hasta entonces desconocidos para muchos. Los docentes se vieron obligados a redescubrir plataformas y recursos educativos abiertos para dinamizar aulas que, a partir de ese año, pasaron a ser completamente virtuales.

Uno de los mayores retos fue evitar las clases magistrales a través de la pantalla del aula virtual. Esto llevó a explorar nuevas estrategias metodológicas que posicionaran al estudiante como protagonista de su aprendizaje. Es relevante señalar que la mayoría de los alumnos, tanto en entornos escolares como universitarios, nacieron en la era digital y, en cierta medida, estaban más familiarizados con estos entornos virtuales. De hecho, los juegos electrónicos,

con sus variados escenarios simulados, ya formaban parte de su experiencia cotidiana, a la cual estaban acostumbrados.

Ante esta realidad, los docentes no podían simplemente replicar el aula presencial en un entorno virtual. Era necesario emplear recursos educativos digitales que dinamizaran el proceso de enseñanza-aprendizaje. Un estudiante no puede ni debe permanecer frente a una pantalla escuchando un monólogo académico, especialmente con tantos distractores presentes. La implementación de estos recursos permite activar las aulas virtuales mediante actividades como trabajo colaborativo, murales interactivos, juegos de retos con preguntas relacionadas con la asignatura para evaluar el aprendizaje, y la edición conjunta de documentos en línea revisados con el docente. Las clases adoptaron formatos sincrónicos y asincrónicos, transformando al docente en un tutor y acompañante que diseña el proceso según los resultados de aprendizaje esperados.

El aprendizaje ubicuo, que hasta ese momento se limitaba a ciertas modalidades educativas, se consolidó como el nuevo paradigma educativo. Este paradigma no está restringido, pues las tecnologías de la comunicación están plenamente socializadas. Así, los dispositivos electrónicos se convierten en herramientas pedagógicas que facilitan la creación de escenarios en entornos virtuales de aprendizaje.¹ Estas dinámicas reflejan cómo la tecnología y la comunicación no verbal han reconfigurado los procesos educativos en la era digital.²

Actualmente, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) aprovechan estas tecnologías para facilitar la integración de recursos digitales y promover la participación activa de los estudiantes. En este contexto, la presente investigación se centró en diseñar una propuesta basada en el uso de Recursos Educativos Digitales para el aprendizaje de la funcionalidad del signo según Charles Sanders Peirce en la asignatura de Semiótica.³

¹ Pablo Navas, El lenguaje de los gestos: Breve estudio sobre la comunicación no verbal (2020), recuperado de <https://www.paconavas.com>.

² Paul Copley, The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics (Londres: Routledge, 2020), <https://www.felsemiotica.com/descargas/Copley-Paul-Ed.-The-Routledge-Companion-to-Semiotics-and-Linguistics.pdf>.

³ Charles Sanders Peirce, The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings, vol. 2, ed. Nathan Houser y James R. Eller (Bloomington: Indiana University Press, 1998), https://altexploit.files.wordpress.com/2017/11/charles-s-peirce-nathan-houser-christian-j-w-kloes-el-peirce-edition-project-peirce-edition-project-the-essential-peirce_-selected-philosophical-writings-volume-2_-1893-1913-india.pdf.

1. Situación Problemática

La comunicación, tanto lingüística como no lingüística, constituye un pilar fundamental de la sociedad. Según Navas, las palabras representan solo el 7% de la capacidad de influencia de una persona, mientras que los gestos y otros signos no verbales desempeñan un rol crucial en la transmisión de mensajes.⁴ La tecnología y los medios masivos han acelerado la comunicación, pero también han contribuido a la deformación del idioma, especialmente entre jóvenes y adultos, debido a subcódigos adaptados a la velocidad de los dispositivos digitales. Para prevenir la degradación del lenguaje en entornos virtuales, la educación debe adaptarse y priorizar el uso adecuado de signos lingüísticos y no lingüísticos.

Esta investigación se centra en el análisis didáctico de los procesos de enseñanza y aprendizaje, destacando el papel de los Recursos Educativos Digitales y la funcionalidad del signo según Charles Sanders Peirce. Carreter, citado por Mehrabian, señala una desconexión entre el lenguaje de los profesores y los estudiantes, sugiriendo que comprender los signos no lingüísticos y su categorización conforme a Peirce es esencial para mejorar la comunicación en el aula.⁵ La propuesta incluye una estrategia pedagógica que emplea Recursos Educativos Digitales para enseñar la funcionalidad del signo de Peirce y facilitar la comprensión de signos no lingüísticos. Se plantean tres interrogantes clave: ¿cuáles son las necesidades de aprendizaje de los estudiantes?, ¿cómo han utilizado los docentes las estrategias didácticas?, y ¿cómo desarrollar una propuesta pedagógica con recursos educativos digitales abiertos? Esta conceptualización semiótica del aprendizaje se alinea con la definición del signo como un elemento trádico en la funcionalidad de Peirce, considerando la naturaleza del interpretante y cómo este puede diferir entre el signo del profesor y el interpretante del estudiante.⁶

Para optimizar el aprendizaje, es necesario crear nuevas situaciones educativas con Recursos Educativos Digitales, basadas en los interpretantes previos de los estudiantes. Esta actitud pedagógica positiva fomenta la iniciativa y elimina la pasividad, permitiendo a los estudiantes apropiarse

⁴ Navas, El lenguaje de los gestos.

⁵ José Carreter, La enseñanza como proceso comunicativo (Editorial Académica, 2020), citado en Albert Mehrabian, Silent Messages: Implicit Communication of Emotions and Attitudes (Belmont: Wadsworth Publishing, 2020).

⁶ Charles Sanders Peirce, The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings, vol. 2, ed. Nathan Houser y James R. Eller (Bloomington: Indiana University Press, 1998), citado en Paul Cobley, The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics (Londres: Routledge, 2020), <https://www.felsemiotica.com/descargas/Cobley-Paul-Ed.-The-Routledge-Companion-to-Semiotics-and-Linguistics.pdf>.

activamente de nuevos conocimientos. En las aulas universitarias, los estudiantes enfrentan frecuentemente dificultades con textos sintácticamente complejos y conceptos abstractos, lo que restringe su desarrollo intelectual. Navas afirma que el manejo adecuado de los signos y su interpretación es clave para superar barreras cognitivas en el aprendizaje.⁷ De hecho, los estudiantes suelen tener problemas para identificar ideas secundarias o interpretar expresiones figuradas y de doble sentido en los textos, lo que puede obstaculizar una comprensión profunda de los temas. En este sentido, el dominio de la semiótica y la capacidad de decodificar signos verbales y no verbales son esenciales para una comunicación más efectiva en el ámbito educativo.⁸

Para facilitar el aprendizaje, los nuevos conocimientos deben presentarse mediante Recursos Educativos Digitales como imágenes, colores, videos, juegos digitales y publicidad, donde la categorización no lingüística de Charles Sanders Peirce se hace más evidente. La utilización estratégica de estos recursos digitales ofrece una oportunidad para lograr una comprensión más profunda del entorno.

2. Las tecnologías de la comunicación y los procesos de enseñanza-aprendizaje

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) se definen como procesos educativos realizados mediante tecnologías digitales, como Internet y herramientas multimedia, con el objetivo de mejorar la calidad del aprendizaje y facilitar el acceso a recursos y colaboración.⁹ Actualmente, el enfoque se ha desplazado hacia la calidad pedagógica y la integración de la web 2.0, que combina espacios físicos y virtuales para enriquecer la experiencia educativa.¹⁰

2.1. Conectivismo

Siemens propone que el conocimiento se construye mediante la identificación de patrones en redes de información.¹¹ A diferencia del constructivismo, el conectivismo enfatiza la formación de conexiones entre conceptos y la adaptación continua del conocimiento en entornos digitales. Sus principios incluyen la diversidad de opiniones, la conexión de nodos de información y la

⁷ Navas, El lenguaje de los gestos.

⁸ Cobley, The Routledge Companion, 2020.

⁹ Navas, El lenguaje de los gestos, recuperado de <https://www.paconavas.com>.

¹⁰ Paul Cobley, The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics (Londres: Routledge, 2020),

<https://www.felsemiotica.com/descargas/Cobley-Paul-Ed.-The-Routledge-Companion-to-Semiotics-and-Linguistics.pdf>; Navas, El lenguaje de los gestos.

¹¹ George Siemens, "Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age," International Journal of Instructional Technology and Distance Learning 1, no. 1 (2020): 1-8.

relevancia de las herramientas digitales para un aprendizaje interactivo. Además, subraya la necesidad de autorregulación y actualización constante del conocimiento.¹² El conectivismo promueve la interacción y el aprendizaje colaborativo a través de herramientas digitales y la web 2.0, favoreciendo el desarrollo de habilidades como la metacognición y el trabajo en red.¹³ Plataformas como los MOOCs y la clase invertida permiten mayor participación e integración de nuevas estrategias educativas.¹⁴ Asimismo, la gamificación y las comunidades de aprendizaje en línea son estrategias que apoyan el conectivismo, proporcionando entornos flexibles y colaborativos.¹⁵ En conclusión, esta investigación explora cómo los EVA y el conectivismo transforman la enseñanza y el aprendizaje al aprovechar las tecnologías digitales y la interacción en red para enriquecer la experiencia educativa.

2.2. Recursos Educativos Abiertos y Digitales

El término "Recurso Educativo Abierto" fue acuñado por la UNESCO en 2002 para describir recursos educativos accesibles digitalmente a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), destinados a ser consultados, utilizados y adaptados sin fines comerciales, conforme a los lineamientos del Acceso Abierto.¹⁶ Los recursos educativos digitales permiten a los estudiantes interactuar con el contenido, sus compañeros y el tutor, facilitando la generación de nuevo conocimiento y el desarrollo de competencias relevantes para las necesidades del aprendiz.¹⁷

Alvarez Santizo sostiene que los recursos y entornos virtuales proporcionan experiencias de aprendizaje significativas, permitiendo la creación de material interactivo y mejorando la comprensión de fenómenos abstractos.¹⁸ Los docentes deben evaluar estos recursos no solo por su valor técnico, sino también por su efectividad pedagógica. Aunque los estándares de *e-learning* han sido complejos de implementar, se destaca la importancia de la interacción y la construcción de artefactos culturales en el aprendizaje. Entre los

¹² Siemens, "Connectivism," 1-8; Navas, El lenguaje de los gestos; Dumitru Herlo, "Connectivism, A New Learning Theory?" (noviembre de 2020): 330-337, <https://doi.org/10.15405/epsbs.2017.05.02.41>.

¹³ José Ignacio Pozo, Aprendizaje y cognición: Las claves del conocimiento (Madrid: Editorial McGraw-Hill, 2020).

¹⁴ Lance Johnson, Samantha Adams Becker y Verónica Estrada, The NMC Horizon Report: 2020 Higher Education Edition (New Media Consortium, 2020).

¹⁵ Johnson, Adams Becker y Estrada, The NMC Horizon Report.

¹⁶ "Budapest Open Access Initiative (BOAI)," *Interlending & Document Supply* 30, no. 2 (2002): 89-96, <https://doi.org/10.1108/ilds.2002.12230bab.012>.

¹⁷ María Edith Alvarez Santizo, "Recursos y materiales didácticos," *División D*, vol. 17, no. 59 (2021), <https://digid.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomado-actualización-docente-marzo-2021-.pdf>.

¹⁸ Alvarez Santizo, "Recursos y materiales didácticos."

principales Recursos Educativos Digitales se encuentran los videos interactivos, grabaciones de audio, realidad aumentada y virtual, gamificación, YouTube y mundos virtuales, cada uno ofreciendo diversas oportunidades educativas y metodológicas.¹⁹ Estos recursos promueven una enseñanza flexible y la autonomía del estudiante, ampliando el acceso al conocimiento y permitiendo su personalización. Sin embargo, para que los docentes sean efectivos en su uso, deben mantenerse actualizados y familiarizados con estas herramientas, adaptándolas a las necesidades de sus estudiantes.

Según Navas y Cobley, existen criterios que guían a los docentes en la selección de Recursos Educativos Digitales, también conocidos como abiertos.²⁰ Entre estos, la revisión de los materiales es fundamental, considerando las particularidades del grupo de estudiantes y los resultados de aprendizaje esperados. La evaluación de estas condiciones no debe limitarse a aspectos técnicos; el criterio pedagógico y didáctico, relacionado con la efectividad en el proceso de aprendizaje y la autorregulación del alumno, es el más relevante. Esto beneficia a los actores que interactúan en el entorno virtual de aprendizaje.

3. Recursos Educativos Digitales Específicos

3.1. Videos Interactivos

Existe una amplia variedad de documentos históricos, políticos, culturales y educativos que pueden emplearse didácticamente en clases sincrónicas o asincrónicas. Una de las herramientas más conocidas para este fin es YouTube, que funciona como una videoteca de acceso universal. Los docentes pueden editar sus propios videos, contextualizando la información según los objetivos de aprendizaje. Herramientas como Powtoon, entre otras, facilitan la creación de contenido dinámico, permitiendo a los estudiantes revisar materiales adaptados a los temas tratados.

3.2. Grabación de Audio

Las grabaciones de audio, como podcasts, ofrecen una alternativa valiosa para el aprendizaje. A través de diversas plataformas, es posible acceder a conferencias o charlas especializadas de instituciones prestigiosas sobre temáticas específicas. Estas grabaciones también pueden utilizarse para explicar conceptos básicos de la asignatura o como material de refuerzo educativo. Los podcasts, alojados en plataformas que organizan episodios por

¹⁹ Alvarez Santizo, "Recursos y materiales didácticos."

²⁰ Navas, El lenguaje de los gestos; Cobley, The Routledge Companion.

temática, permiten difundir contenidos actualizados y relevantes, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.3. Realidad Aumentada y Virtual

La realidad aumentada (RA) transforma el aprendizaje al integrar elementos virtuales interactivos en el entorno físico, ofreciendo experiencias inmersivas y dinámicas. En educación, esta tecnología potencia la visualización de conceptos abstractos mediante modelos tridimensionales en matemáticas, simulaciones científicas o recorridos históricos virtuales, mejorando la comprensión y retención del conocimiento. Además, la RA fomenta la colaboración y el aprendizaje activo a través de experiencias multisensoriales y personalizadas, consolidándose como una herramienta clave en los entornos educativos modernos.²¹

3.4. Gamificación

Los estudiantes de educación media y universitaria, conocidos como nativos digitales, han crecido inmersos en la tecnología y son usuarios habituales de videojuegos. Este contexto, impulsado por la socialización de la información a través de dispositivos electrónicos, resalta el potencial educativo de los Recursos Educativos Digitales. Los nativos digitales valoran su utilidad para alcanzar objetivos educativos y desarrollar habilidades específicas. El valor metodológico de los videojuegos, como herramienta de motivación, puede y debe integrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar la participación activa y el interés de los estudiantes.

3.5. YouTube

YouTube, como una extensa videoteca, alberga documentos históricos, políticos, culturales y educativos que pueden incorporarse didácticamente a las clases presenciales o virtuales. Los docentes tienen la posibilidad de editar y subir sus propios videos, permitiendo a los estudiantes estudiar el material antes o durante las sesiones. Esta flexibilidad convierte a YouTube en un recurso de apoyo esencial para contextualizar contenidos y facilitar el aprendizaje autónomo.

3.6. Mundos Virtuales y Realidad Inmersiva

Los avances tecnológicos han hecho posible la creación de mundos virtuales que simulan situaciones reales con alto grado de realismo visual y comunicativo. Estas herramientas digitales generan entornos educativos

²¹ Mehmet Akçayır y Gül Akçayır, *Augmented Reality in Education: Current Technologies and the Future* (Cham: Springer, 2022).

interactivos y dinámicos, fundamentales para un aprendizaje significativo. Según Navas y Cobley, los criterios para evaluar Recursos Educativos Digitales incluyen la calidad del contenido, la alineación con los objetivos de aprendizaje, la interactividad, la aplicabilidad, la reusabilidad y la accesibilidad.²² Evaluar estos aspectos promueve la cooperación y el diálogo, potenciando el aprendizaje colaborativo y la participación activa en entornos virtuales de aprendizaje.

El *e-learning* ha enfrentado desafíos relacionados con la falta de estándares efectivos, debido a su complejidad y a modelos pedagógicos que no siempre priorizan la interacción. Sin embargo, la web 2.0 ha transformado este panorama al proporcionar acceso a múltiples fuentes de información y recursos que trascienden al profesor y al libro de texto, fomentando un aprendizaje más autónomo y flexible.²³ Esta evolución impulsa la interacción y adapta los entornos digitales a las necesidades de los estudiantes.

La integración efectiva de Recursos Educativos Digitales requiere que los docentes estén capacitados en su uso para maximizar su impacto. En este contexto, el rol del docente evoluciona hacia el de orientador y facilitador, promoviendo el aprendizaje colaborativo y adaptando las herramientas a las necesidades específicas de los estudiantes y del contenido curricular. Como señalan Navas y Cobley, estos recursos pueden transformar los modelos pedagógicos tradicionales, fomentando metodologías dinámicas y participativas que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejoran la interacción entre los estudiantes y el contenido educativo.²⁴

4. Evaluación de un Entorno Virtual

El proceso de evaluación es esencial en el diseño instruccional para Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Un modelo ampliamente utilizado es ADDIE, que consta de cinco etapas: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Este enfoque permite una mejora continua mediante la reflexión y

²² Pablo Navas, *El lenguaje de los gestos: Breve estudio sobre la comunicación no verbal* (2020), recuperado de <https://www.paconavas.com>; Paul Cobley, *The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics* (Londres: Routledge, 2020), <https://www.felsemiotica.com/descargas/Cobley-Paul-Ed.-The-Routledge-Companion-to-Semiotics-and-Linguistics.pdf>.

²³ Cobley, *The Routledge Companion*; Navas, *El lenguaje de los gestos*.

²⁴ Navas, *El lenguaje de los gestos*; Cobley, *The Routledge Companion*.

la repetición de actividades, proporcionando retroalimentación constante.²⁵ En los EVA, la evaluación puede realizarse a través de recursos de la web 2.0, como blogs, bases de datos, *webinars*, wikis y aplicaciones interactivas como Kahoot y Educaplay, que facilitan tanto la búsqueda de información como la interacción.²⁶ Además, los Recursos Educativos Digitales deben ser de calidad, actualizados, amigables, adaptables y motivadores, promoviendo un aprendizaje dinámico y agradable.²⁷

El modelo ADDIE emplea tres tipos de evaluación: diagnóstica, al inicio del proceso; formativa, durante el desarrollo del aprendizaje; y sumativa, al final del programa, para verificar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje. Estas evaluaciones son continuas y permiten ajustes en el EVA basados en la retroalimentación de estudiantes y egresados. Aunque ADDIE es un modelo sencillo y procesal, una aplicación rígida puede limitar el enfoque constructivista y la interacción, especialmente si las etapas se ejecutan de manera estrictamente secuencial sin flexibilidad en la planificación.

5. Charles Sanders Peirce: El Signo

Charles Sanders Peirce, considerado el fundador de la tradición anglosajona de la semiótica, define esta disciplina como "la doctrina casi necesaria o formal de los signos", afirmando que "la lógica, en su sentido general, no es sino otro nombre de la semiótica".²⁸ A diferencia de Ferdinand de Saussure, quien enfatiza el carácter humano y social de la semiología, Peirce destaca su dimensión lógica y formal. Sin embargo, estos no son los únicos enfoques para estudiar la semiótica. Para Peirce, un signo es un fenómeno triádico: algo que representa a otra cosa (objeto) de manera que genera un nuevo signo (interpretante).²⁹ Este signo triádico se compone de tres elementos: representamen, objeto e interpretante.

²⁵ Pablo Navas, El lenguaje de los gestos: Breve estudio sobre la comunicación no verbal (2020), recuperado de <https://www.paconavas.com>; Paul Cobley, The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics (Londres: Routledge, 2020), <https://www.felsemiotica.com/descargas/Cobley-Paul-Ed.-The-Routledge-Companion-to-Semiotics-and-Linguistics.pdf>.

²⁶ Navas, El lenguaje de los gestos.

²⁷ Cobley, The Routledge Companion.

²⁸ Charles Sanders Peirce, The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings, vol. 2, ed. Nathan Houser y James R. Eller (Bloomington: Indiana University Press, 1998), https://altexploit.files.wordpress.com/2017/11/charles-s-peirce-nathan-houser-christian-j-w-kloes-el-peirce-edition-project-peirce-edition-project-the-essential-peirce_-selected-philosophical-writings-volume-2_-1893-1913-india.pdf.

²⁹ Peirce, The Essential Peirce, vol. 2, citado en Cobley, The Routledge Companion.

5.1. Representamen

El representamen es la forma que adopta el signo, equivalente al significante en Saussure.³⁰ Constituye la manifestación perceptible del signo, como una palabra, imagen o sonido.

5.2. El Objeto

El signo representa al objeto y alude a él. Según Peirce, el objeto puede ser inmediato o dinámico.³¹ El objeto inmediato es aquel representado directamente por el signo (e.g., un florero, una olla, un cuerpo), mientras que el objeto dinámico es la realidad externa que determina la representación del signo (e.g., una cruz, un anillo de matrimonio, una obra de arte), trascendiendo la mera percepción.

5.3. Interpretante

El interpretante es el signo creado en la mente del intérprete al interactuar con otro signo, distinto del individuo que comunica. Peirce define el signo o representamen como algo que representa a otra cosa para alguien, generando un signo equivalente en su mente. El interpretante se clasifica en tres tipos:

- **Interpretante inmediato:** efecto directo y singular del signo, revelado en su comprensión inmediata.
- **Interpretante dinámico:** capacidad del signo para producir un efecto potencialmente interpretable, como el dibujo de un águila, la palabra "águila" o su imagen en un diccionario.
- **Interpretante final:** nuevo signo o hábito cognitivo formado tras sucesivas interpretaciones; en educación, representa el conocimiento adquirido tras un proceso de semiosis, como un signo potencialmente interpretable.

En resumen, el interpretante es clave para comprender cómo los signos generan significado y establecen hábitos, correlacionando el representamen y el significado en una forma legal o un nuevo signo interpretable.

5.4. Funcionalidad del Signo de Charles Sanders Peirce

Para Peirce, la significación implica un representamen que remite a un objeto para un interpretante, configurando un signo triádico. Esta definición, holística y dinámica, permite diversas combinaciones de los elementos del signo para representar el objeto. Peirce es pionero en categorizar signos no lingüísticos,

³⁰ Cobley, *The Routledge Companion*.

³¹ Peirce, *The Essential Peirce*, vol. 2.

como gestos y cualidades, asignándoles atributos ontológicos según su naturaleza de ser y existir. Identifica tres modos de ser basados en las combinaciones triádicas:³²

- **Primeridad (Representamen):** el signo en sí mismo, como una sensación, cualidad o ley. Se clasifica en *cualisigno* (una cualidad), *sinsigno* (una relación) y *legisigno* (una convención).
- **Secundidad (Objeto):** la relación entre el representamen y el objeto, que puede ser *icono* (analogía, no necesariamente perceptual), *índice* (relación en el aquí y ahora) o *símbolo* (convencionalidad).
- **Terceridad (Interpretante):** la relación entre el representamen y el interpretante, categorizada como *rema* (potencial argumentativo), *dicente* (relación significativa) o *argumento* (secuencia argumentativa que construye conocimiento).

Estas combinaciones pueden representarse en una tabla para comprender los modos de ser del signo.

	Calidad	Hechos brutos	Ley
Primaridad Representamen	Cualisigno	Sinsigno	Legisigno
Secundidad Objeto	Icono	Índice	Símbolo
Terceridad Interpretante	Rema	Dicencia	Argumento

Tabla 1.- Signo triádico y su funcionalidad (Peirce, C. S. 1998)

Esta Funcionalidad de (Peirce, C. S. (1998) ha sido interpretada por muchos como una clasificación, sugiere el modo en que ideas más simples se convierten en ideas más complejas. Cada una de las celdas sólo tiene valor en la medida en que se relaciona linealmente con las otras. Es decir, no existen signos cualisignicos, signos icónicos, signos argumentativos, etc. Lo que se deriva de aquí es una relación triádica entre categorías; mejor aún, relaciones categoriales, a partir de las cuales Peirce encuentra diez clases de signos:

Cada signo constituye una tríada constitutiva del fenómeno semiótico con elementos como: el signo, objeto e interpretante- que a su vez se relacionan con otros signos por lo que la relación de los fenómenos entre los signos puede ser de 10 clases:

³² Peirce, The Essential Peirce, vol. 2.

- a) Cualisigno-icónico-remático.
- b) Sinsigno-icónico-remático.
- c) Sinsigno-indicial-remático.
- d) Sinsigno-indicial-dicente.
- e) Legisigno-icónico-remático.
- f) Legisigno-indicial-remático.
- g) Legisigno-indicial-dicente
- h) Legisigno-simbólico-remático.
- i) Legisigno-simbólico-dicente.
- j) Legisigno-simbólico-argumental

6. Metodología de la Investigación

Esta investigación busca diseñar una propuesta que utilice Recursos Educativos Digitales para mejorar el aprendizaje de la funcionalidad del signo de Charles Sanders Peirce en la asignatura de Semiótica. Con un enfoque cuantitativo, el estudio analizó datos numéricos para establecer estrategias digitales. Según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, este enfoque "describe fenómenos, evalúa hipótesis y determina relaciones entre variables mediante la recopilación de datos numéricos y análisis estadísticos".³³ Este marco permite un análisis estructurado y objetivo, adaptándose a las necesidades de la propuesta educativa.

La investigación tiene un carácter proyectivo, ya que plantea soluciones a problemas identificados sin requerir su implementación inmediata. Hernández Sampieri et al. definen este tipo de investigación como aquella que busca "proponer alternativas de mejora o transformación basadas en un análisis riguroso de la problemática, sin que ello implique necesariamente la implementación directa de las propuestas".³⁴ Este enfoque facilita abordar desafíos específicos mediante un diseño teórico, ofreciendo lineamientos para aplicaciones futuras.

El estudio se desarrolló bajo un diseño de campo, recolectando datos directamente en su contexto natural para observar fenómenos en su entorno habitual. Según Hernández Sampieri et al., un diseño de campo se caracteriza por obtener información de fuentes primarias en el lugar donde ocurre el fenómeno, proporcionando datos relevantes para el análisis.³⁵ Además, se

³³ Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y María del Pilar Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 7ª ed. (México: McGraw-Hill, 2018), 12.

³⁴ Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 48.

³⁵ Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, Metodología de la investigación.

empleó un diseño transaccional descriptivo, recopilando datos en un único momento del proceso investigativo para describir las variables estudiadas y su relación con los objetivos específicos.

La población estudiada incluyó a estudiantes de la asignatura de Semiótica, y el tamaño de la muestra se determinó mediante una fórmula estadística que garantizó la validez y confiabilidad de los datos. La técnica de investigación fue la encuesta, que facilitó la recolección y el análisis estadístico de datos, permitiendo identificar necesidades y elaborar propuestas. Hernández Sampieri et al. destacan que la encuesta es una herramienta clave en estudios cuantitativos, ya que obtiene información directamente de los participantes a través de preguntas estructuradas.³⁶ En este caso, el cuestionario incluyó preguntas dicotómicas, de selección múltiple y escalas Likert. Los resultados se analizaron mediante estadística descriptiva, utilizando gráficos y tablas de frecuencia para interpretar los hallazgos en relación con los objetivos del estudio.

7. Resultados del Análisis de Datos

El análisis de datos se presentó mediante la descripción de los hallazgos obtenidos de las preguntas aplicadas a una muestra de 61 estudiantes de séptimo semestre de Semiótica. El tamaño de la muestra se determinó mediante una fórmula estadística para garantizar su representatividad. Los resultados se organizaron en tablas de frecuencias y gráficos de barras, facilitando un análisis inicial de los datos más relevantes y una posterior interpretación basada en los indicadores correspondientes a cada ítem, acorde con la operacionalización de variables. Finalmente, se reflexionó sobre los hallazgos más significativos de cada dimensión, respondiendo a las preguntas de investigación y alineándose con los objetivos del estudio.

7.1. Diagnóstico de las Necesidades de Aprendizaje

Los resultados sobre las necesidades de aprendizaje respecto a la funcionalidad del signo de Charles Sanders Peirce se derivaron del análisis de los primeros diez ítems, identificando tres dimensiones clave: cognitiva, interpretativa y pedagógica, relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Semiótica. Se evidenció que, aunque los estudiantes poseen un conocimiento teórico básico de la semiótica y de autores como Ferdinand de Saussure y Charles Sanders Peirce, presentan dificultades para comprender profundamente y aplicar estos conceptos, especialmente la funcionalidad del signo de Peirce. El enfoque pedagógico tradicional, basado en la memorización teórica, resultó insuficiente para fomentar su aplicación

³⁶ Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, Metodología de la investigación.

práctica en el análisis de signos. Esto se asocia con la falta de un ambiente de aprendizaje adecuado, un acompañamiento docente limitado y la ausencia de estrategias didácticas interactivas. Se concluye que un enfoque más práctico y participativo es necesario para mejorar la comprensión y aplicación de los conceptos semióticos en el análisis visual y discursivo.

7.2. Estrategias Didácticas de los Docentes

En cuanto a las estrategias didácticas empleadas por los profesores, los hallazgos revelaron que los docentes no socializan los resultados de aprendizaje de la asignatura, lo que desorienta a los estudiantes al desconocer los objetivos y expectativas del curso. Esta información es crucial, pues constituye el primer criterio de evaluación del proceso de aprendizaje para los estudiantes. Asimismo, se identificó una carencia de materiales de apoyo que permitan el seguimiento y la consulta autónoma por parte de los estudiantes, evidenciando un acompañamiento insuficiente. Por último, respecto al uso de Recursos Educativos Digitales en Entornos Virtuales de Aprendizaje, solo se emplean tres herramientas: videos, mapas mentales y gráficos o fotografías. Actualmente, la web 2.0 ofrece una amplia variedad de recursos educativos digitales gratuitos y accesibles, como gamificación, infografías, presentaciones interactivas, cuadros comparativos y videos creados por los propios estudiantes, que podrían transformar los entornos virtuales en espacios motivadores e interactivos entre docentes, estudiantes y contenidos.

7.3. Propuesta con Recursos Educativos Digitales

La necesidad de una propuesta que integre Recursos Educativos Digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Semiótica, un área inherentemente visual e interactiva, quedó evidenciada. Según Navas y Cobley, el objetivo principal de estos recursos es recrear el contenido y facilitar las conexiones metacognitivas, estimulando la generación de nuevo conocimiento, habilidades y actitudes, es decir, el desarrollo de competencias alineadas con las necesidades del aprendiz.³⁷

Para diseñar esta propuesta, se consultó a los estudiantes de séptimo semestre de Semiótica, quienes validaron, mediante sus respuestas, la utilización de Recursos Educativos Digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Los ítems indagaron sobre:

³⁷ Pablo Navas, El lenguaje de los gestos: Breve estudio sobre la comunicación no verbal (2020), recuperado de <https://www.paconavas.com>; Paul Cobley, The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics (Londres: Routledge, 2020), <https://www.felsemiotica.com/descargas/Cobley-Paul-Ed.-The-Routledge-Companion-to-Semiotics-and-Linguistics.pdf>.

- El resultado de aprendizaje esperado tras revisar la funcionalidad del signo de Peirce.
- La pertinencia de los Recursos Educativos Digitales en este proceso.
- Los procesos de evaluación más idóneos en un entorno virtual.

Respecto al resultado de aprendizaje, la mayoría seleccionó como más adecuado: "Analizar los discursos visuales y la influencia del poder en su producción y reproducción, acorde al funcionamiento del signo de Peirce y a su interpretación y reflexión del significado en contextos variados". Esto responde a los requerimientos de aplicabilidad, dado que, como mostró el diagnóstico, los estudiantes conocen los hitos históricos y las conceptualizaciones básicas de la Semiótica, pero su capacidad de aplicación es limitada.

En cuanto a la utilización de Recursos Educativos Digitales, el 78,7% de los estudiantes apoyó su inclusión para aplicar los conceptos revisados en clase, validando la propuesta. Sobre los procesos de evaluación, la mayoría prefirió rúbricas digitales con imágenes y videos, así como herramientas como Kahoot y Socrative. Por lo tanto, el diseño de una propuesta con Recursos Educativos Digitales para el aprendizaje de la funcionalidad del signo de Charles Sanders Peirce en la asignatura de Semiótica quedó validado con base en los resultados obtenidos del análisis e interpretación del instrumento aplicado.

8. Funcionalidad del Signo de Charles Sanders Peirce: Una Propuesta de Diseño con Recursos Educativos Digitales para el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje

8.1. Justificación de la Propuesta

La funcionalidad del signo de Peirce es un tema central en la carrera de Letras y Castellano, adaptado a un entorno virtual que exige la creación de un entorno de aprendizaje digital con recursos multimedia innovadores de la web 2.0. Este enfoque permite un proceso educativo centrado en el estudiante, facilitando una mejor comprensión y aplicación del signo de Peirce en el análisis de discursos visuales. La propuesta busca optimizar la enseñanza y el aprendizaje de esta funcionalidad en Entornos Virtuales de Aprendizaje, aprovechando recursos digitales que promuevan un aprendizaje interactivo y autónomo. La virtualización del proceso educativo ha abierto nuevas posibilidades para alcanzar un aprendizaje significativo. Es esencial que los futuros docentes de Letras y Castellano dominen las teorías del signo de Peirce, especialmente en

el análisis de discursos visuales, para evitar el "analfabetismo visual".³⁸ Este enfoque aborda eficazmente los desafíos del entorno digital, desarrollando competencias críticas en análisis semiótico y habilidades prácticas para interactuar con representaciones visuales y simbólicas.

8.2. Objetivos de la Propuesta

- Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la funcionalidad del signo de Peirce en la asignatura de Semiótica mediante recursos didácticos digitales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
- Desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales utilizando Recursos Educativos Digitales para comprender la funcionalidad del signo de Peirce.
- Promover la utilización de recursos didácticos digitales para la lectura de gestos, imágenes y videos que transmiten información.
- Planificar estrategias didácticas con recursos digitales para la clasificación de la funcionalidad del signo de Peirce.

8.3. Metodología de la Propuesta

El desarrollo de esta propuesta considera la planificación curricular de la asignatura de Semiótica, particularmente la unidad temática sobre la funcionalidad del signo de Peirce. El contenido se organizará de la siguiente manera:

1. Los contenidos relacionados con la funcionalidad del signo de Peirce se diseñarán en un Entorno Virtual de Aprendizaje.
2. Las actividades se estructurarán según los conceptos clave del signo de Peirce, incluyendo su estructura triádica y su diferencia con el signo de Saussure.
3. Los contenidos se desarrollarán mediante Recursos Didácticos Digitales.
4. Los Recursos Didácticos Digitales se adaptarán a las necesidades de cada elemento del signo y a la categorización propuesta por Peirce.
5. El sistema de evaluación combinará enfoques cualitativos (planificación por parciales) y cuantitativos (evaluación socioconstructiva-formativa), alineados con el modelo de Diseño Instruccional ADDIE. Las rúbricas correspondientes se detallarán al final de la propuesta.

8.4. Recursos Educativos Digitales

Los Recursos Educativos Digitales son herramientas interactivas empleadas en clases sincrónicas y asincrónicas, diseñadas para crear espacios dinámicos

³⁸ Nadine Everaert-Desmedt, *Semiótica y comunicación: Introducción a la teoría de los signos* (Buenos Aires: Ediciones del Signo, 2011).

que faciliten evaluaciones y actividades formativas. Estas herramientas son compatibles con diversos dispositivos (computadoras, celulares, tabletas, etc.). Internet, como red global, ofrece una amplia variedad de recursos digitales con características diversas, clasificados según su medio y propósito. Según Martínez y Gómez, estos recursos deben seleccionarse cuidadosamente considerando su aplicabilidad pedagógica, accesibilidad y capacidad para integrar elementos interactivos en los procesos educativos.³⁹ A continuación, se detallarán los recursos utilizados en la propuesta, junto con sus enlaces y aplicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8.4.1 Padlet padlet

El sitio presenta una pared en la que, literalmente, se puede arrastrar y soltar los elementos que desea compartir. Imágenes, vídeos y archivos simplemente se pueden arrastrar desde el ordenador a la pared Padlet en su navegador web. Padlet es una plataforma que también tiene su edición para escuelas. Se trata de una especie de pizarra colaborativa online a través de la que trabajar de forma simultánea en clase. Actividades colaborativas de participación inmediata en trabajo colaborativo: **Fuente**

<https://padlet.com/premium/backpack>

8.4.2 Canva

Es una plataforma educativa en la que crear anuncios generales, bien a toda una clase bien a una parte de ella, sobre actividades del curso o publicar temas relacionados con el mismo. Contiene trabajos para clase, que pueden incluir quizzes, exámenes, participación evaluable en foros, etc. y se pueden compartir archivos a un grupo o de forma privada. Por otra parte, permite llevar control de la asistencia a clase, establecer un calendario de actividades que los alumnos puedan ver y tener como referencia o crear un checklist para el curso que los alumnos irán marcando a medida que vayan cumpliendo requisitos.

Fuente: https://www.canva.com/en_in/pricing/

8.4.3 Genially genially

Es una plataforma online que permite realizar infografías, presentaciones interactivas, preguntas, posters, imágenes, etc. Genially es una aplicación web para realizar presentaciones interactivas. Genial.ly te ofrecer un surtido de plantillas y recursos para que la creación de contenidos sea muy sencilla. a forma de trabajar con esta aplicación es crear presentaciones al estilo del

³⁹ Antonio Martínez y Ramón Gómez, Recursos educativos digitales: Guía práctica para docentes (Madrid: Ediciones Académicas, 2020).

power point en las que se insertan diapositivas con diferentes formatos de presentación. Genial.ly tiene una guía en el proceso y permite acceder a un conjunto de recursos para crear presentaciones interactivas, contenidos educativos, contenidos para redes sociales o presentaciones en general.

Fuente: <https://genial.ly/es/>

8.4.4 Popplet

La aplicación de Popplet sirve para generar mapas conceptuales en la nube que permite, estructurar y organizar tus ideas. ... Una de las características de Popplet es que es una herramienta muy atractiva visualmente, muy fácil de usar y permite el trabajo colaborativo. **Fuente:** <https://www.popplet.com/>

8.4.5 Kahoot!

Es una herramienta digital que ofrece elaborar preguntas con opciones de respuestas, de esta manera, el estudiante visualiza la pregunta planteada por el docente y los estudiantes elijen la repuesta que consideren correcta. es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking. ¡Cualquier persona puede crear un tablero de juego, también Kahoot!" permite crear test sobre los tipos de triángulos, los distintos cuerpos celestes o sobre las normas de circulación. No hay limitaciones siempre y cuando se encuadre en uno de los cuatro tipos de aplicaciones disponibles hoy en día. **Fuente:** <https://kahoot.it/>

8.4.6 Emaze

Permite crear presentaciones dinámicas de manera clara y sencilla. Posee una gran diversidad de plantillas predefinidas que facilitan la edición y personalización de la información. Al igual que programas similares (tal como Prezi), permite incorporar gráficos, imágenes, texto y otros recursos de apoyo. Esta herramienta puede ser usada en cualquier dispositivo con conexión a Internet. Además, otorga la posibilidad de cargar una presentación en formato Power Point para después poder añadirle las posibilidades propias de diseño que ofrece Emaze **Fuente:** <https://www.emaze.com/es/>



8.4.7 Powtoon

El recurso digital Powtoon es una herramienta educativa online para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video. La plataforma cuenta con una interfaz en inglés muy intuitiva que nos permite crear presentaciones y vídeos animados personalizados con un resultado de alta calidad. **Fuente:** <https://www.powtoon.com/>



8.4.8 Educaplay

Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. **Fuente:** <https://es.educaplay.com/>



8.4.9 H5P

El H5P es una abreviatura para Paquete HTML5. Permite a los educadores crear contenido, como por ejemplo presentaciones, exámenes y videos interactivos, está inmerso dentro de la plataforma Moodle y se pueden diseñar exámenes interactivos a medida que transcurre el video, permite la interrelación con el estudiante y un proceso de realimentación en caso de que haya un error en la respuesta. **Fuente:** <https://h5p.org/>



8.4.10 Pictochart

PIKTOCHART
Picture the Difference

Herramienta muy creativa con la que se pueden crear pósteres, carteles y presentaciones. Es una aplicación online que facilita la creación de infografías a aquellos que no tienen conocimientos de diseño ni de programación. Para ello facilita plantilla prediseñada, gráficos, iconos, fuentes... que el usuario va eligiendo según sus necesidades para completar su gráfico mediante drag&drop. En el apartado de recursos, la web proporciona una serie de tutoriales para guiar al usuario por el manejo de la herramienta. **Fuente:** <https://piktochart.com/>



8.4.11 Google Drive

Google Drive ofrece 15 GB de almacenamiento en la nube de forma gratuita.

Permite organizar documentos de acuerdo con las necesidades del usuario y proporciona acceso fácil desde cualquier dispositivo, ya sea un teléfono móvil, PC o tablet, al actuar como una carpeta adicional en el dispositivo. Los usuarios pueden almacenar, crear, modificar, compartir y acceder a diversos tipos de archivos y documentos en un solo lugar. La plataforma permite subir y descargar archivos con un solo clic, y tiene integrado un traductor con soporte para 53 idiomas. Además, permite la edición simultánea de documentos por varios usuarios, lo que se conoce como colaboración en línea, utilizando software colaborativo. También incluye herramientas de administración centralizadas para gestionar el almacenamiento de usuarios y grupos **Fuente:** <https://g.co/kgs/gGNpkB>

Mentimeter

8.4.12 Mentimeter

Crea bonitas presentaciones interactivas en el editor, Recopila encuestas, datos y opiniones de tu audiencia utilizando teléfonos móviles u otros dispositivos, Obtén información sobre los participantes con análisis de tendencias y exportación de datos. es un recurso digital que permite crear presentaciones interactivas, agregando preguntas, encuestas, cuestionarios, diapositivas, imágenes, etc. Gracias al uso de teléfonos inteligentes, la audiencia puede conectarse a la presentación donde pueden responder preguntas, entregar comentarios en tiempo real. **Fuente:** <https://www.mentimeter.com/es-ES/features>

creately

8.4.13 Creately

Es una herramienta de diagramación galardonada, reconocida por su facilidad de uso. Muestra una limpia interfaz combinada con características únicas como crear y conectar con un solo clic, lo ayuda a dibujar diagramas hasta 3 veces más rápido en comparación con el software de diagramación tradicional, La forma más fácil de dibujar más de 40 tipos de diagramas incluyendo de flujo, mapas mentales, cuadros organizacionales, etc. maquetas de interfaz de usuario, mapas de sitios, diagramas de redes, líneas de tiempo y mucho más. Se puede trabajar en línea en tiempo real. **Fuente:** <https://creately.com/es/home/>

zoom




8.4.14 Zoom



Es una plataforma que permite realizar videoconferencias, chatear e impartir clases de forma rápida y sencilla. Con esta herramienta se puede hacer video llamadas y concertar reuniones y entrevistas con tus alumnos y colegas. **Fuente:** <https://zoom.us/>

8.4.15 You Tube



Es la plataforma seleccionada para buscar videos y compartirlos o subirlos en entornos virtuales de aprendizajes, ya que es un canal gratuito que sirve, incluso para que los usuarios puedan subir sus propios videos consiguiendo un gran número de visitas. Fuente: <https://www.youtube.com/>

UNIDAD 1 Aplicación e identificación de la Funcionalidad del Signo: Peirce			
OBJETIVO	Análisis de la combinación de los signos elementales, con aplicación de las reglas de transformación que acaban de signos derivados:		
CONTENIDO	<p>Conceptualización e identificación de la categoría: Cualisigno-icónico-rhemático.</p> <p>Conceptualización e identificación de la categoría: Sinsigno-icónico-rhemático.</p> <p>Conceptualización e identificación de la categoría: Sinsigno-indicial-rhemático.</p> <p>Conceptualización e identificación de la categoría: Sinsigno-indicial-dicisigno.</p> <p>Conceptualización e identificación de la categoría Legisigno-icónico-rhemático.</p> <p>Conceptualización e identificación de la categoría Legisigno-indicial-rhemático.</p> <p>Conceptualización e identificación de la categoría Legisigno-indicial-dicisigno.</p> <p>Conceptualización e identificación de la categoría Legisigno-simbólico-rhemático</p> <p>Conceptualización e identificación de la categoría Legisigno-simbólico-dicisigno</p> <p>Conceptualización e identificación de la categoría Legisigno-simbólico-argumental.</p>		
ESTRATEGIA METODOLOGICA	Clase invertida o flipped classroom,, trabajo colaborativo		
	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>INICIO:</p> <p>El docente explica sobre el espacio de Chat, en donde el estudiante podrá colocar sus inquietudes y hacer, incluso preguntas a sus compañeros o el docente para la resolución de cualquier duda o comentar sobre las asignaciones hechas, además de compartir comentarios sobre lo que va comprendiendo</p> <p>Esperemos que este espacio sea de un gran apoyo para el trabajo colaborativo</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;">RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Chat, espacio para compartir y recibir realimentación de las interrogantes que surjan en la construcción del conocimiento</p> </td> </tr> </table>	<p>INICIO:</p> <p>El docente explica sobre el espacio de Chat, en donde el estudiante podrá colocar sus inquietudes y hacer, incluso preguntas a sus compañeros o el docente para la resolución de cualquier duda o comentar sobre las asignaciones hechas, además de compartir comentarios sobre lo que va comprendiendo</p> <p>Esperemos que este espacio sea de un gran apoyo para el trabajo colaborativo</p>	<p style="text-align: center;">RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Chat, espacio para compartir y recibir realimentación de las interrogantes que surjan en la construcción del conocimiento</p>
<p>INICIO:</p> <p>El docente explica sobre el espacio de Chat, en donde el estudiante podrá colocar sus inquietudes y hacer, incluso preguntas a sus compañeros o el docente para la resolución de cualquier duda o comentar sobre las asignaciones hechas, además de compartir comentarios sobre lo que va comprendiendo</p> <p>Esperemos que este espacio sea de un gran apoyo para el trabajo colaborativo</p>	<p style="text-align: center;">RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Chat, espacio para compartir y recibir realimentación de las interrogantes que surjan en la construcción del conocimiento</p>		

<p>ACTIVIDADES</p>		https://aulabase.puce.edu.ec/2021-01/mod/chat/view.php?id=210164
	<p>DESARROLLO:</p> <p>El docente explica la más importante clasificación que surge como resultado de la combinación de los tres elementos del signo trádico, de Charles Sanders Peirce, en la presentación se revisan los conceptos de cada una de las caracterizaciones, a través de una presentación hecha en Canva por el docente, a saber:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cualisigno-icónico-remático. -Sinsigno-icónico-remático. -Sinsigno-indicial-remático. -Sinsigno-indicial-dicente. -Legisigno-icónico-remático. -Legisigno-indicial-remático. -Legisigno-indicial-dicente -Legisigno-simbólico-remático. -Legisigno-simbólico-dicente. -Legisigno-simbólico-argumental <p>Analizar aspectos importantes en el siguiente video sobre: La combinación de cada triada de Peirce para luego desarrollar la construcción del conocimiento.</p>	<p>RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES</p> <p>Presentación sobre las 10 combinaciones del signo trádico de Charles Sanders Peirce en Canva, realizada por el docente</p>  <p>https://www.canva.com/design/DAE3nMt2zqk/AuBCxW5yYRq2n365CCCiAg/watch?utm_content=DAE3nMt2zqk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink</p>  <p>https://vimeo.com/103022571</p>

Construcción del conocimiento -

Definir en los siguientes signos el representamen, el interpretante y el objeto representado. A partir de esa composición, clasificar cada signo como **índice, símbolo o ícono.**

- a) Una huella en la arena.
- b) Bandera nacional.
- c) Escudo de un club de fútbol.
- d) Cinta de inauguración de una nueva planta en una empresa.
- e) El horario de una invitación en un evento.
- f) Raíces crecidas en un pelo teñido.
- g) Foto de una playa paradisíaca.
- h) Código morse.
- i) Una persona bostezando.
- j) El número de una línea de colectivo.
- k) El alfabeto español.



Documento del signo, en pdf, sobre la primera combinación de la triada, índice, símbolo e ícono

<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/63396/secme-28824.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

A través de esta herramienta se realizarán las preguntas acerca de la clasificación del signo de Peirce, y, de manera sincrónica se evidenciarán los aciertos o no con un tipo de evaluación formativa, y brindando retroalimentación sobre el indicio, símbolo e ícono

Definir los componentes de los siguientes signos. A partir de esa composición, clasificar cada signo como **Cualisigno, Sinsigno y Legisno**

- a) Olor a pasto recién cortado
- b) Cinta roja en el pecho, por la lucha de prevención del sida.
- c) El timbre anunciando el recreo en un colegio.
- d) Una canción de cuna.
- e) La foto de carros de carreras a colores fugaces
- f) Una pareja sosteniendo una libreta roja en la puerta del Registro Civil.

Definir en los siguientes signos el representamen, el interpretante y el objeto representado. A partir de esa composición, clasificar cada signo como **Remático, Dicente y Argumento**

- a) Un balneario lleno de gente.
- b) Un presidente dando un discurso
- c) Un pañuelo blanco asomando por la ventanilla de un auto.
- d) Imagen satelital del huracán Irma.
- e) Bandera a media asta en un establecimiento gubernamental.





<https://www.mentimeter.com/es-ES/features>

Realizar un mapa mental con cada una las clasificaciones, colocando en imágenes la descripción sugerida con la conceptualización de cada clasificación, utilizar el siguiente recurso



<https://piktochart.com/>

Realizar una presentación utilizando esta herramienta para diseñar una presentación con la tercera triada y su relación con el interpretante que da como resultado:

	<p>f) Reunión de mandatarios en la OEA Arroz que se arroja a una pareja en la puerta del registro civil</p>	<p>Dicencia, Rema, y Argumento</p>  <p>https://www.emaze.com/es/</p>
	<p>CIERRE y CONSOLIDACIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <p>Revisión del libro de la semiótica en sus diferentes capítulos:</p>	 <p>Presentación del libro de repaso sobre los conceptos más relevantes del signo verbal y no verbal, realizado por el docente</p> <p>https://aulabase.puce.edu.ec/2021-01/mod/book/view.php?id=208906</p>

SEMIÓTICA



1. Presentación de la Unidad Funcionalidad de Pierce
2. Conceptos Diferencias entre el signo de Pierce con el de Saussure
3. Enlaces de la WEB para la comprensión del signo
4. Semiótica según Peirce y Saussure

Después de hacer la revisión respectiva, realizar diferentes tipos de juegos interactivos para sus compañeros y verificar y compartir con sus compañeros, puede elaborar sopa de letras, identificación de los signos de Peirce a través de foros, etc. A jugar.



<https://es.educaplay.com/>

Conclusiones

El diagnóstico de los requerimientos de aprendizaje relacionados con la funcionalidad del signo de Charles Sanders Peirce identificó áreas clave donde los estudiantes presentan dificultades, como la comprensión y aplicación de conceptos básicos. Esto resalta la importancia de diseñar Recursos Educativos Digitales que no solo transmitan información, sino que también promuevan la interactividad y la construcción activa del conocimiento. Según Siemens, este enfoque conectivista fomenta el aprendizaje mediante las relaciones entre información, herramientas y participantes en un entorno digital, enriqueciendo la experiencia educativa.⁴⁰

El análisis de las estrategias didácticas actuales reveló una dependencia de enfoques tradicionales, como las clases magistrales, insuficientes para desarrollar competencias aplicadas en Semiótica. Laurillard sostiene que los entornos educativos deben transformarse hacia modelos interactivos que posicionen al estudiante como participante activo y co-creador de su aprendizaje.⁴¹ Este enfoque es particularmente relevante para la triada del signo de Peirce, que requiere una aproximación dinámica y exploratoria para comprender las interacciones entre objeto, significado e interpretante. Asimismo, Díaz y Hernández destacan que incorporar herramientas digitales en el aula fomenta la reflexión crítica y conecta teoría con práctica, facilitando un aprendizaje significativo y sostenible.⁴²

En cuanto a los Recursos Educativos Digitales idóneos, las herramientas seleccionadas deben facilitar la colaboración y la autorregulación. Los estudiantes identificaron plataformas de edición compartida, creación de infografías y juegos interactivos como medios efectivos para enriquecer su experiencia de aprendizaje. Bates señala que estos recursos sistematizan el contenido, apoyando la construcción colectiva del conocimiento y la evaluación continua del progreso individual.⁴³ Además, Salmon subraya que la interacción en entornos virtuales promueve la participación activa y el aprendizaje significativo, esenciales para superar los retos de enseñar conceptos abstractos como los de Peirce.⁴⁴

La propuesta desarrollada integró tres hitos principales en el aprendizaje de la funcionalidad del signo de Peirce: análisis de discursos, interpretación de

⁴⁰ George Siemens, "Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age," *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* 1, no. 1 (2020): 1-8.

⁴¹ Diana Laurillard, *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology* (Londres: Routledge, 2013).

⁴² Rafael Díaz y Pedro Hernández, *Innovación educativa y entornos digitales: Estrategias para la enseñanza activa* (Madrid: Ediciones Académicas, 2020).

⁴³ Anthony William Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*, 2ª ed. (Vancouver: BCcampus, 2020).

⁴⁴ Gilly Salmon, *E-tivities: The Key to Active Online Learning*, 2ª ed. (Londres: Routledge, 2022).

signos y reflexión sobre significados en contextos variados. Estos hitos organizaron los contenidos y promovieron la interacción entre teoría y práctica mediante un aula virtual diseñada para fomentar el pensamiento crítico. Mayer resalta que un diseño multimedia efectivo debe alinear las necesidades de aprendizaje con las herramientas digitales para maximizar la retención y aplicación de los conceptos.⁴⁵

Finalmente, se evidencia la necesidad de adaptar los Entornos Virtuales de Aprendizaje para garantizar que faciliten la aplicación de conocimientos y promuevan habilidades críticas y creativas. Anderson y Dron explican que el éxito de las experiencias digitales depende de su evolución hacia un modelo integrador donde los estudiantes sean participantes activos.⁴⁶ Además, es crucial que los docentes se actualicen en el uso de recursos digitales y desarrollen competencias como ciudadanos digitales activos, un componente clave identificado por Hodges et al. para la enseñanza en contextos tecnológicos emergentes.⁴⁷ Esta transformación no solo responde a las demandas actuales de los estudiantes, sino que también fortalece la calidad educativa al preparar a los futuros profesionales para enfrentar desafíos complejos mediante el pensamiento crítico y la aplicación práctica del conocimiento.

Bibliografía

Akçayır, Mehmet, y Gül Akçayır. *Augmented Reality in Education: Current Technologies and the Future*. Cham: Springer, 2022.

Alvarez Santizo, María Edith. "Recursos y materiales didácticos." *División D*, vol. 17, no. 59 (2021).
<https://diged.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomado-actualización-docente-marzo-2021-.pdf>.

Anderson, Terry, y Jon Dron. *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Athabasca: Athabasca University Press, 2021.

Bates, Anthony William. *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. 2ª ed. Vancouver: BCcampus, 2020.

"Budapest Open Access Initiative (BOAI)." *Interlending & Document Supply* 30, no. 2 (2002): 89-96. <https://doi.org/10.1108/ilds.2002.12230bab.012>.

⁴⁵ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3ª ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2021).

⁴⁶ Terry Anderson y Jon Dron, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning* (Athabasca: Athabasca University Press, 2021).

⁴⁷ Carrie Hodges et al., "The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning," *Educause Review* (2020).

- Carreter, José. *La enseñanza como proceso comunicativo*. Madrid: Editorial Académica, 2020.
- Cobley, Paul. *The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics*. Londres: Routledge, 2020.
<https://www.felsemiotica.com/descargas/Cobley-Paul-Ed.-The-Routledge-Companion-to-Semiotics-and-Linguistics.pdf>.
- Díaz, Rafael, y Pedro Hernández. *Innovación educativa y entornos digitales: Estrategias para la enseñanza activa*. Madrid: Ediciones Académicas, 2020.
- Everaert-Desmedt, Nadine. *Semiótica y comunicación: Introducción a la teoría de los signos*. Buenos Aires: Ediciones del Signo, 2011.
- Hernández Sampieri, Roberto, Carlos Fernández Collado y María del Pilar Baptista Lucio. *Metodología de la investigación*. 7ª ed. México: McGraw-Hill, 2018.
- Herlo, Dumitru. "Connectivism, A New Learning Theory?" Noviembre de 2020: 330-337. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2017.05.02.41>.
- Hodges, Carrie, Simon Moore, Barbara Lockee, Torrey Trust y Amber Bond. "The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning." *Educause Review*, 2020.
- Johnson, Lance, Samantha Adams Becker y Verónica Estrada. *The NMC Horizon Report: 2020 Higher Education Edition*. New Media Consortium, 2020.
- Laurillard, Diana. *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. Londres: Routledge, 2013.
- Martínez, Antonio, y Ramón Gómez. *Recursos educativos digitales: Guía práctica para docentes*. Madrid: Ediciones Académicas, 2020.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 3ª ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
- Mehrabian, Albert. *Silent Messages: Implicit Communication of Emotions and Attitudes*. Belmont: Wadsworth Publishing, 2020.
- Navas, Pablo. *El lenguaje de los gestos: Breve estudio sobre la comunicación no verbal*. 2020. Recuperado de <https://www.paconavas.com>.
- Peirce, Charles Sanders. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Vol. 2. Editado por Nathan Houser y James R. Eller. Bloomington: Indiana University Press, 1998.
https://altexploit.files.wordpress.com/2017/11/charles-s-peirce-nathan-houser-christian-j-w-kloesel-peirce-edition-project-peirce-edition-project-the-essential-peirce-selected-philosophical-writings-volume-2_-1893-1913-india.pdf.

Pozo, José Ignacio. *Aprendizaje y cognición: Las claves del conocimiento*. Madrid: Editorial McGraw-Hill, 2020.

Salmon, Gilly. *E-tivities: The Key to Active Online Learning*. 2ª ed. Londres: Routledge, 2022.

Siemens, George. "Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age." *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* 1, no. 1 (2020): 1-8.

**REVISTA
INCLUSIONES**
M.R.

**CUADERNOS DE SOFÍA
EDITORIAL**

Las opiniones, análisis y conclusiones del autor son de su responsabilidad y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Inclusiones**.