



LOS RURALITOS DE ZEMITA: NOTICIERO ESCOLAR EN ESCUELA RURAL MULTIGRADO

THE RURALITOS OF ZEMITA: SCHOOL NEWS PROGRAM AT A MULTIGRADE RURAL SCHOOL

María Fernanda de la Fuente Muñoz* <https://orcid.org/0009-0002-5520-0010> | Escuela Zemita, Ñiquén, SLEP Punilla Cordillera, Chile | delafuentemuoz@gmail.com

Elizabeth Génesis Salvo Molina <https://orcid.org/0009-0007-0319-3206> | Escuela Zemita, Ñiquén, SLEP Punilla Cordillera, Chile | utpzemita@gmail.com

RESUMEN

Se presenta una experiencia pedagógica desarrollada con estudiantes de 1° y 2° año básico de la Escuela Zemita, establecimiento público, rural y multigrado de la comuna de Ñiquén. En el marco del proyecto “Los Ruralitos de Zemita”, se implementó un noticiero escolar de 10 a 15 minutos por emisión, con periodicidad quincenal, articulado con los sellos del Proyecto Educativo Institucional e incorporando inteligencia artificial (IA) como andamiaje para la ideación y el borrador de guiones, la accesibilidad (subtítulos) y la creación musical de cortinas y logotipo. La realización se apoyó en infraestructura de bajo costo, mientras que las docentes desarrollaron competencias en croma, microfónica y edición audiovisual con apoyo de IA. La experiencia se fundamenta en alfabetización mediática e informacional, en el Diseño Universal para el Aprendizaje 3.0, el aprendizaje basado en proyectos y la literatura sobre producción audiovisual y narrativas digitales en primaria. Se reportan avances en oralidad, participación, colaboración e identidad rural, y se discuten desafíos, implicancias y proyecciones.

Palabras clave: Noticiero escolar, alfabetización mediática, inteligencia artificial, multigrado, educación primaria

ABSTRACT

This paper presents an educational experience developed with first- and second-grade students at Escuela Zemita, a public, rural, multigrade school in the municipality of Ñiquén. As part of the “Los Ruralitos de Zemita” project, a school news program lasting 10 to 15 minutes per broadcast was implemented on a biweekly basis, in line with the Institutional Educational Project and incorporating artificial intelligence (AI) as a framework for script ideation and drafting, accessibility (subtitles), and the musical creation of bumpers and logos. The production was supported by low-cost infrastructure, while teachers developed skills in chroma, microphones, and audiovisual editing with AI support. The experience is based on media and information literacy, Universal Design for Learning 3.0, project-based learning, and literature on audiovisual production and digital narratives in primary school. Progress is reported in oral skills, participation, collaboration, and rural identity, and challenges, implications, and projections are discussed.

Keywords: School news, media literacy, artificial intelligence, multigrade, primary education

* Autor de correspondencia: María Fernanda de la Fuente Muñoz



INTRODUCCIÓN

“Los Ruralitos de Zemita” es un programa pedagógico de creación audiovisual desarrollado con estudiantes de 1º y 2º año básico de la Escuela Zemita, establecimiento rural multigrado de la comuna de Ñiquén (Región de Ñuble). Consiste en la producción y emisión quincenal de un noticiero escolar de 10 a 15 minutos, construido por niñas y niños a partir de roles comunicativos diferenciados (conducción, reportero, entrevistas, humor y música), con la finalidad de visibilizar experiencias, aprendizajes y rasgos de la infancia rural del sector. El proyecto se ejecuta de manera conjunta en el aula combinada -condición propia del multigrado- y es conducido por dos docentes: la profesora jefe del curso y la profesora de Lengua y Literatura.

El proyecto nace a partir de una necesidad situada: acercar las nuevas tecnologías y la inteligencia artificial (IA) a un territorio rural sin reproducir un uso meramente instrumental, sino orientado a fortalecer identidad, pertenencia y voz estudiantil. La intención matriz fue que el vínculo con la IA ayudara a “exportar” y, al mismo tiempo, redescubrir la infancia rural: mostrarla con dignidad, creatividad y sentido de comunidad, evitando que la tecnología opere como una capa ajena al territorio. Esta decisión dialoga con el Proyecto Educativo Institucional (PEI), que declara sellos de cuidado del medioambiente y de desarrollo en arte, cultura y deporte, además de un enfoque centrado en el aprendizaje, el trabajo colaborativo y la participación comunitaria (Escuela Zemita, 2021–2024). En este marco, el noticiero funciona como producto público coherente con los énfasis formativos del centro y con una escuela rural que se reconoce como espacio articulador de vida comunitaria.

Para dar forma al noticiero, las docentes integraron elementos del pensamiento de diseño: se definió el desafío, se levantó una lluvia de ideas y se prototiparon secciones que permitiesen articular currículum, intereses del curso y sellos institucionales. Así surgieron segmentos estables del programa: Sofi Verde, Coni Salvaje, Los Mateos del Deporte, Los Ruralitos del Humor, Las Soñadoras en la Entrevista Imposible y El Ranking Musical.

En términos de implementación, cada episodio se planifica y graba procurando que la experiencia sea percibida como actividad lúdica: se solicita pocas veces repetir intervenciones, privilegiando espontaneidad y disfrute. La producción se realiza con recursos de bajo costo: tela verde de 3x2 metros (croma), smartphone (Vivo Y36), micrófonos conectables al móvil y, con el avance del proyecto, un trípode para sostener el croma. La edición se efectúa en Movavi Video Editor 2026. Las cortinas musicales y el logotipo del noticiero fueron creados con IA en suno.com bajo dirección docente.

El respaldo teórico de la experiencia se organiza en tres marcos convergentes. En primer lugar, la Alfabetización Mediática e Informativa (MIL) de UNESCO promueve competencias para analizar, evaluar y crear mensajes mediáticos de forma ética y creativa en un ecosistema informacional complejo (UNESCO, 2013). En un noticiero escolar, este marco se concreta al guiar la selección de temas, el cuidado de la información y el sentido de responsabilidad al comunicar. Moore (2013) enfatiza que integrar noticias y alfabetización mediática en educación básica requiere andamiajes y planificación para gestionar la variabilidad de los textos mediáticos; esta premisa se volvió especialmente relevante al trabajar con infancia del primer ciclo.

En segundo lugar, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), particularmente su actualización 3.0, orienta a diseñar opciones para reducir barreras y ampliar oportunidades de participación y expresión,



promoviendo agencia, pertenencia y disfrute del aprendizaje (CAST, 2018; CAST, 2024; Meyer, Rose, & Gordon, 2014). El formato noticiero ofrece vías múltiples de acción/expresión (voz, actuación, entrevista, guion visual, audio y video), y puede incorporar apoyos de accesibilidad como subtítulos. La investigación reciente sugiere que el subtítulo puede funcionar como apoyo de comprensión y de carga cognitiva en videos educativos, dependiendo de tarea y diseño (Malakul & Park, 2023; Chan, Kruger, & Doherty, 2022).

En tercer lugar, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) aporta un marco para comprender la potencia del producto público: cuando las y los estudiantes producen para una audiencia real, aumenta el sentido, la motivación y el cuidado por la calidad. PBLWorks sintetiza estos principios en el Gold Standard PBL, que incluye autenticidad, voz/elección del estudiantado y producto público como elementos esenciales (PBLWorks, 2015/2023). En esta experiencia, la emisión quincenal del noticiero y la votación del Ranking Musical operan como instancias de audiencia y retroalimentación accesibles a la edad.

Finalmente, el proyecto incorpora IA como andamiaje, por lo que se establecieron resguardos éticos. Se solicitó consentimiento informado a apoderados, considerando que el proyecto implica exposición de estudiantes de 7 a 8 años, y se trabajó con mediación adulta y cuidado de privacidad. Estas decisiones se alinean con orientaciones internacionales sobre IA en educación y derechos de la infancia, que recomiendan priorizar protección de datos, seguridad y límites para interacciones autónomas de menores con plataformas de IA (UNESCO, 2023; UNICEF, 2021). Con este marco, “Los Ruralitos de Zemita” se propone como una experiencia de innovación situada: tecnología al servicio del territorio, de la voz infantil y de una escuela rural que aprende creando.

Descripción del entorno educativo o centro

La Escuela Zemita es un establecimiento básico–rural ubicado en la comuna de Ñiquén (Región de Ñuble). La institución cumple más de cinco décadas al servicio de las familias del sector y se reconoce como un espacio central de actividades escolares y comunitarias. Depende administrativamente del Servicio Local de Educación Pública Punilla Cordillera; implementó Jornada Escolar Completa en Educación Básica y en Educación Parvularia durante la última década. Atiende Educación Parvularia y 1º a 8º año básico, con cursos combinados en NT1–NT2, 1º–2º, 3º–4º y 5º–6º, y cursos simples en 7º y 8º, sumando en la actualidad una matrícula de 53 estudiantes.

El PEI declara sellos educativos de cuidado del medioambiente y de desarrollo en arte, cultura y deporte, además, perfila un enfoque centrado en el aprendizaje que promueve la construcción activa de conocimiento, la reflexión crítica y el trabajo colaborativo. La comunidad presenta indicadores de vulnerabilidad social elevados y alta participación en labores agrícolas, por lo que la escuela fortalece vínculos familiares y comunitarios mediante eventos deportivos, recreativos y culturales (Escuela Zemita, 2021–2024).

Estrategias o procedimientos de la experiencia

La experiencia se desarrolló a partir de una planificación intencionada que integró objetivos formativos, metodologías activas y trabajo colaborativo. Las estrategias implementadas buscaron promover la participación de las y los estudiantes, fortalecer habilidades comunicativas y favorecer el aprendizaje significativo mediante la elaboración de un producto concreto. En este marco, se definieron procedimientos



claros que orientaron tanto la organización interna como la secuencia de trabajo, asegurando coherencia entre las actividades propuestas y los propósitos pedagógicos de la experiencia.

Diseño del noticiero y organización del trabajo

La experiencia se implementó en el curso combinado 1º y 2º año básico que cuenta con nueve estudiantes, dos estudiantes de primero básico y 7 de segundo. El proyecto surge para situar tecnologías e IA en un territorio rural y, a la vez, revalorizar la infancia y el entorno local. Así, el equipo docente definió un noticiero escolar como producto público, coherente con los sellos del PEI.

La planificación integró elementos del pensamiento de diseño: delimitación del desafío, lluvia de ideas en instancias de trabajo colaborativo y prototipado de secciones que articularan contenidos curriculares con intereses y talentos del curso.

La asignación de roles (conducción, reporte, entrevista, actuación y apoyos técnicos) se dialogó con las y los estudiantes, considerando preferencias, habilidades emergentes y disposición a asumir responsabilidades. Este tipo de diseño se alinea con el aprendizaje basado en proyectos al favorecer autenticidad, voz/elección y un producto público que trasciende el aula (PBLWorks, 2015/2023).

Producción audiovisual y apoyo de inteligencia artificial

El noticiero se estructuró en secciones fijas: Sofi Verde (acciones de cuidado ambiental), Coni Salvaje (medioambiente y vínculo con fauna local; incluyendo, en ocasiones, animales extintos o imaginarios para potenciar imaginación y conversación científica), Los Mateos del Deporte (iniciativas deportivas del establecimiento, juegos y técnicas), Los Ruralitos del Humor (sketches con humor sano y performativo), Las Soñadoras en la Entrevista Imposible (entrevistas oníricas a personajes "imposibles" por su distancia temporal o ficticia) y El Ranking Musical, donde el curso crea letras por equipos y luego se produce la canción con IA para finalmente someterla a votación escolar.

Para la producción se utilizó una tela verde de 3x2 metros, un smartphone Vivo Y36, dos micrófonos conectables al móvil y un trípode destinado a sostener la tela. La edición se realizó en Movavi Video Editor 2026. Las cortinas musicales y el logotipo del noticiero fueron creados con IA mediante ChatGPT y suno.com, respectivamente, bajo dirección docente.

Las grabaciones se realizaron principalmente durante la clase de Lenguaje y Comunicación y en los talleres de Jornada Escolar Completa (JEC) (Artes y Reciclaje). Los objetivos de aprendizaje fueron planificados de manera conjunta por las docentes responsables, articulando el currículum nacional, el Proyecto Educativo Institucional y el noticiero. Al inicio de cada sesión, las y los estudiantes registraban, discutían y analizaban dichos objetivos; al cierre, realizaban una actividad metacognitiva guiada mediante preguntas orientadoras, comentarios y conclusiones sobre lo trabajado en la jornada.

Las locaciones de grabación fueron diversas: aula, biblioteca, patio, jardines aledaños, multicancha y espacios del territorio, como el Comité de Agua Potable del sector, entre otros. Del mismo modo, las y los entrevistados representaron una variedad de voces: trabajadoras y trabajadores del establecimiento (docentes y asistentes de la educación), así como integrantes de la comunidad local.

Una vez que terminaban las grabaciones el material era procesado por las docentes a cargo, quienes no contaban previamente con dominio de croma, microfónica ni edición audiovisual; aprendieron procedimientos técnicos y decisiones de postproducción con apoyo de IA (ChatGPT).



En algunas ocasiones, las y los estudiantes participaron como apoyo en la edición del noticiero a través de sus comentarios y sugerencias. Para ello, las docentes proyectaban en la sala el proceso de edición que realizaban en el computador, utilizando Movavi, de modo que el curso pudiera observar cada decisión en tiempo real. Durante este trabajo, las y los estudiantes opinaban sobre el audio, la música, los colores, los ritmos y los cortes, entre otros aspectos, lo que favoreció un aprendizaje progresivo sobre el uso de este programa y el reconocimiento de criterios básicos de edición aplicables a otras herramientas digitales.

Evidencias de aprendizaje y participación

Las evidencias recogidas en aula (registros de clase, observación docente y productos audiovisuales) mostraron un aumento sostenido de la participación: más turnos de habla, mayor disposición a intervenir y progresiva autonomía para sostener un rol frente a cámara. Se observó mejora en estudiantes que inicialmente tendían a participar menos, lo que es congruente con diseños DUA que amplían opciones de acción/expressión y fomentan pertenencia y agencia (CAST, 2024).

En comunicación oral se apreciaron avances en proyección de voz, dicción, fluidez y secuenciación (saludo–titular–desarrollo–cierre), junto con el uso emergente de conectores simples. Estos resultados dialogan con hallazgos sobre producción de video escolar como estrategia instruccional, donde se reportan beneficios en aprendizaje y motivación, aunque con desafíos de tiempo y logística (Norton & Hathaway, 2010).

En el Ranking Musical, la escritura de letras en equipos (estrofas y coro) y la deliberación sobre instrumentos/ritmo se asociaron a mejoras en ideas, organización y convenciones, además de una mayor conciencia de audiencia al someterse a votación escolar. Esto es consistente con evidencia sobre digital storytelling en primaria que reporta mejoras en dimensiones de la escritura y calidad global del texto (Yamaç & Ulusoy, 2017).

Cuando se utilizó subtítulo (auto-generado y revisado pedagógicamente), el visionado apoyó comprensión y foco atencional, especialmente en estudiantes con menor dominio lector. La literatura reciente indica que sistemas de auto-subtitulado pueden favorecer comprensión y reducir carga cognitiva en videos educativos, dependiendo de la tarea y del diseño (Malakul & Park, 2023; Chan, Kruger, & Doherty, 2022).

Finalmente, el trabajo con noticias y actualidad se abordó con indagación guiada y selección de fuentes locales, reforzando vínculo escuela–comunidad. En educación primaria, integrar noticias y alfabetización mediática requiere andamiajes para gestionar la variabilidad de los textos mediáticos; este principio orientó la planificación de secciones (Moore, 2013).

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La experiencia de “Los Ruralitos de Zemita” muestra que un noticiero escolar de 10–15 minutos, con emisiones quincenales y un uso pedagógicamente mediado de IA, es viable y

pertinente en 1º y 2º año básico en contexto rural multigrado. Los resultados observados (aumento de la participación, avances en oralidad -proyección, dicción, encadenamiento-, mejor coordinación colaborativa e identificación con el territorio) son coherentes con la literatura sobre producción audiovisual escolar y narrativas digitales en primaria, que reporta ganancias en aprendizaje de contenidos, motivación y



evaluación auténtica, a la vez que advierte costos de tiempo y logística (Norton & Hathaway, 2010; Yamaç & Ulusoy, 2017). La estrategia de plantillas breves, microsegmentos y pocas repeticiones al momento de grabar, ayudó a mitigar dichas tensiones sin sacrificar el carácter lúdico del proyecto.

El valor formativo del producto público se confirmó en la práctica. En términos del estándar de diseño de proyectos, dar salida a una audiencia real promueve la responsabilidad con la calidad y eleva la motivación (PBLWorks, 2015/2023). En el caso de Zemita, la exhibición interna y la votación del "Ranking musical" operaron como públicos auténticos accesibles a la edad, lo que se manifestó en mayor cuidado del mensaje, del lenguaje y de la puesta en escena. Ello dialoga con la noción de autenticidad y voz/elección estudiantil como elementos esenciales de proyectos de calidad.

La inclusión se fortaleció al ofrecer múltiples medios de participación, representación y expresión (pictogramas, guiones visuales, audio, video y subtítulos), práctica consistente con DUA (CAST, 2018; CAST, 2024; Meyer, Rose, & Gordon, 2014). La actualización DUA 3.0 subraya que la meta es desarrollar la agencia del aprendiz y cultivar pertenencia y disfrute del aprender; estos principios se observaron en la rotación de roles y en la decisión docente de evitar repeticiones excesivas para preservar el juego y la voz infantil. La evidencia sobre subtítulo educativo respalda, además, su uso como apoyo de comprensión y atención cuando es diseñado y revisado pedagógicamente (Malakul & Park, 2023; Chan, Kruger, & Doherty, 2022).

En el eje de alfabetización mediática e informacional (MIL), la estructura de secciones (medioambiente, fauna, deporte, entrevistas y música) permitió trabajar con indagación guiada y selección crítica de fuentes locales, lo que dio sentido curricular y comunitario a la producción. Este enfoque es consistente con recomendaciones para integrar noticias y medios

en Educación Básica, que enfatizan la indagación y el andamiaje intencional para tratar con textos mediáticos variables (Moore, 2013). La experiencia evidencia que la MIL puede introducirse tempranamente si se proveen rutinas simples (por ejemplo: ¿de dónde viene esta información?, ¿cuándo se publicó?, ¿qué otra fuente la confirma?) y soportes visuales.

El uso de IA generativa se enmarcó en criterios de protección y mediación adulta: apoyo a ideas y borradores de guion, creación de cortinas y logotipo (suno.com) y subtítulo, evitando la exposición pública sin consentimiento y documentando decisiones (prompts, versiones). Estas medidas se alinean con la Guía UNESCO (2023), que recomienda proteger la privacidad de datos y fijar límites de edad para interacciones autónomas con plataformas de IA, y con la guía de UNICEF (2021) sobre IA centrada en derechos de la infancia, que sintetiza requisitos de inclusión, seguridad y transparencia. Desde esta perspectiva, la IA no sustituye la mediación docente: amplifica posibilidades expresivas y de accesibilidad cuando se gobierna con criterios pedagógicos y éticos.

En términos de transferibilidad, la propuesta es replicable en escuelas rurales con bajo equipamiento (un smartphone, micrófonos simples, tela verde y software de edición accesible) si se asegura: (a) una pregunta guía clara y criterios visibles de calidad (PBLWorks, 2015/2023); (b) planificación DUA con opciones de rol y de expresión (CAST, 2018; CAST, 2024); (c) un ciclo operativo predecible (ideación–guion–rodaje–edición–emisión) con tiempos acotados al nivel; y (d) resguardos éticos explícitos (consentimiento, privacidad, trazabilidad del uso de IA). El vínculo con sellos institucionales del PEI (medioambiente; arte/cultura) entrega, además, coherencia formativa y sentido comunitario.

Se reconocen limitaciones, debido a que no hubo un grupo de comparación ni instrumentos estandarizados; por lo que las inferencias se



apoyan en evidencia de aula (rúbricas formativas, registros y productos). Como proyección, se sugiere incorporar mediciones pre-post de autoeficacia comunicativa, pertenencia y colaboración; protocolos simples de análisis de guion e inteligibilidad del discurso; y diseños cuasi-experimentales para evaluar efectos del subtítulo en comprensión y carga cognitiva (Malakul & Park, 2023; Chan et al., 2022). También sería valioso estudiar la transferencia de habilidades a otras tareas curriculares y la sostenibilidad del proyecto durante el año escolar.

En síntesis, “Los Ruralitos de Zemita” articula territorio, identidad y tecnología en un formato

adecuado para el primer ciclo básico, materializando sellos del PEI y marcos contemporáneos (MIL-UNESCO, DUA-CAST, PBL-PBLWorks) con producto público y voz infantil auténtica. Bajo mediación docente y resguardo ético, la IA se integra como andamiaje para idear, comunicar y hacer accesibles los mensajes. La convergencia entre los hallazgos del aula y la evidencia internacional refuerza la validez pedagógica de la propuesta y su potencial de réplica en escuelas rurales con recursos simples, contribuyendo a la formación de niñas y niños críticos, creativos y comprometidos con su comunidad.

REFERENCIAS

- CAST. (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2 [graphic]. <https://udlguidelines.cast.org/more/downloads>
- CAST. (2024). The UDL Guidelines (v3.0). <https://udlguidelines.cast.org/>
- Chan, W. S., Kruger, J.-L., & Doherty, S. (2022). An investigation of subtitles as learning support in university education. *Journal of Specialised Translation*, (38). <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2022.087>
- Escuela Zemita. (2021–2024). Proyecto Educativo Institucional (PEI). Escuela Zemita, Ñiquén.
- Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). Universal design for learning: Theory and practice. CAST Professional Publishing.
- Malakul, S., & Park, I. (2023). The effects of using an auto-subtitle system on EFL learners' English listening comprehension. *Smart Learning Environments*, 10(4). <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-023-00224-2>
- Moore, D. C. (2013). Bringing the world to school: Integrating news and media literacy in elementary classrooms. *Journal of Media Literacy Education*, 5(1). <https://doi.org/10.23860/jmle-5-1-5>
- Norton, P., & Hathaway, D. (2010). Video production as an instructional strategy: Content learning and teacher practice. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 10(1). <https://citejournal.org/volume-10/issue-1-10/current-practice/video-production-as-an-instructional-strategy-content-learning-and-teacher-practice>
- PBLWorks. (2015/2023). Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements. https://www.pblworks.org/for/gold_standard_pbl



Proyecto "Los Ruralitos de Zemita". (2025). Documento interno de la Escuela Zemita, Ñiquén.

UNESCO. (2013). Media and Information Literacy: Curriculum for Teachers. <https://iite.unesco.org/publications/3214706/>

UNESCO. (2023). Guidance for generative AI in education and research. <https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research>

UNICEF. (2021). Policy guidance on AI for children (v2.0). <https://www.unicef.org/globalinsight/reports/policy-guidance-ai-children>

Yamaç, A., & Ulusoy, M. (2017). The effect of digital storytelling in improving third graders' writing skills. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(1), 59–86. <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/145>