

Herramientas Digitales para las Humanidades

Taller creativo: integración de texto, imagen y sonido

Clase 10



Introducción

Llegamos a un momento especial de nuestro recorrido: el taller creativo. Hasta ahora hemos explorado conceptos esenciales sobre recursos digitales, diseño visual, tecnologías aplicadas y creación de mensajes integrados. Sin embargo, como plantean Burdick et al. (2016), en el trabajo digital "crear es también investigar" (p. 24); por eso, ahora damos un paso más allá: nos sumergiremos en la práctica activa, donde el texto, la imagen y el sonido se entrelazan para construir productos que comuniquen, emocionen y provoquen reflexiones (imagen 1). Esta etapa no es solo una aplicación técnica: es una invitación a descubrir tu voz creativa y a plasmarla en proyectos concretos.

Figura 1

Creatividad y sus recursos digitales



Nota. Figura de un estudiante trabajando en un proyecto multimedia con símbolos de texto, sonido e imagen científica. Elaboración propia. DALL-E 3.

Te invitamos a detenerte un momento y recordar: ¿cuándo fue la última vez que un afiche, una serie o un video corto dejaron una huella en ti? ¿Qué elementos lograron capturar tu atención? Según Galina-Russell (2012), la eficacia de los recursos digitales en humanidades depende de su capacidad para transmitir significados que conecten emocionalmente (p. 186). Por eso, en este taller, queremos que te inspires en esas memorias y experiencias para crear. Explora, diseña, escucha, combina: este es tu espacio para experimentar libremente y dar vida a tus ideas.

Clase 10. Taller creativo: integración de texto, imagen y sonido

RDA2: Construir productos comunicacionales que integren texto, imagen y sonido.

Estamos en una de las etapas más emocionantes del curso: nuestro taller creativo. A lo largo de las clases anteriores, hemos acumulado herramientas, conceptos y miradas que hoy se convierten en un verdadero tesoro para la creación. Nada de lo visto se descarta: todo puede ser redescubierto y resignificado en los proyectos que construiremos. Como nos recuerdan Burdick et al. (2016), en el ámbito de las humanidades digitales "crear experiencias es también un modo de producir conocimiento" (p. 22). Por eso, diseñar un producto comunicacional no es solo juntar palabras, imágenes y sonidos: es construir sentido, provocar lecturas, abrir preguntas.

Quizá ya has vivido algo parecido: cuando preparaste una presentación, diseñaste un afiche escolar, o creaste una postal para alguien especial. ¿Recuerdas cómo elegiste los colores, las formas, los textos? ¿Cómo esas elecciones buscaban decir algo más allá de las palabras? Te invitamos ahora a volver a esa memoria creativa, pero también a pensar en el futuro: lo que hoy construyas no quedará aislado. En las clases que nos esperan —hasta llegar a la clase 16—, seguirás explorando nuevas formas de integrar lo visual, lo textual y lo sonoro en proyectos aún más desafiantes. Cada elección de hoy será una semilla para los caminos que abriremos juntos.

10.1 Herramientas y aplicaciones para formatos visuales: afiches y cómics

Cuando queremos comunicar algo de manera poderosa, muchas veces no basta con un texto bien escrito: necesitamos que la imagen, el color y hasta el ritmo visual acompañen y refuercen el mensaje. Afortunadamente, hoy contamos con plataformas digitales que facilitan diseñar afiches, cómics y presentaciones interactivas, sin necesidad de ser diseñadores profesionales.

Aquí te compartimos algunas herramientas que podrías explorar, junto con un ejemplo concreto para cada una:

- **Canva:** Ideal para crear afiches, carteles e infografías de manera rápida e intuitiva.
Ejemplo práctico: Diseñar un **afiche motivacional** para un evento académico o

empresarial, incorporando eslóganes breves, imágenes de fondo y un código QR que lleve a una página de inscripción.

- **Pixton:** Plataforma especializada en la creación de cómics personalizados. Puedes diseñar tus propios personajes, elegir escenarios y agregar textos de diálogo.
Ejemplo práctico: Crear un **cómic educativo** donde se explique, de forma divertida, el proceso de reciclaje a niños de educación inicial o primaria.
- **Storyboard That:** Perfecta para construir narrativas visuales de forma sencilla, utilizando plantillas y personajes prediseñados.
Ejemplo práctico: Elaborar una **secuencia de historia** donde se represente el recorrido de un cliente en una empresa, para usar en talleres de atención al cliente.
- **InShot:** Aplicación que permite agregar audio, música y efectos a imágenes o clips de video, muy útil para producciones ligeras.
Ejemplo práctico: Crear un **video corto** que resuma un proyecto escolar o universitario, combinando fotografías, subtítulos y una melodía de fondo.
- **Genially:** Herramienta muy versátil para diseñar presentaciones, infografías o afiches interactivos que integren texto, imágenes, videos y audios.
Ejemplo práctico: Desarrollar un **afiche interactivo** sobre medidas de prevención en caso de desastres naturales, donde al hacer clic en ciertos elementos se desplieguen videos o audios explicativos (imagen 2).

Figura 2

Herramientas y aplicaciones



Nota. Figura de un afiche interactivo en laptop sobre prevención ante desastres, con íconos de herramientas digitales como Canva, Pixton, InShot, Storyboard y Genially. Elaboración propia. DALL·E 3.

Como bien señala Galina-Russell (2012), "el diseño de recursos digitales en humanidades requiere tanto de habilidades técnicas como de sensibilidad para transmitir significados" (p. 187). No se trata solo de usar herramientas: se trata de construir narrativas que realmente comuniquen y conecten con los públicos a los que nos dirigimos.

Propuesta de práctica en entorno empresarial:

Imagina que eres parte del equipo de Recursos Humanos de una empresa. Usando Genially o Canva, podrías crear una **campaña visual** sobre buenas prácticas laborales, combinando afiches impresos con versiones interactivas en línea que incluyan encuestas rápidas o mini-videos.

Propuesta de práctica en entornos educativos:

En un colegio, escuela o universidad, podrías pedir a los estudiantes que diseñen un **cómic en Pixton** representando situaciones de acoso escolar y cómo resolverlas de forma positiva.

Así se trabajarían no solo habilidades de comunicación visual, sino también competencias socioemocionales esenciales.

Ejercicio propuesto para ti:

1. Elige una temática que te inspire (puede ser "Cuidado del medio ambiente", "La importancia de la lectura", "Historias de la comunidad" o cualquier otra que te apasione).
2. Utiliza una de las herramientas sugeridas para diseñar un afiche o un mini cómic de cuatro viñetas.
3. Asegúrate de integrar texto, imágenes y, si te animas, agrega una pista sonora o musical que acompañe tu creación.

Aplicación real:

Dominar estas herramientas te permitirá construir productos comunicativos potentes para múltiples contextos: desde promocionar eventos locales, hasta presentar ideas en una empresa o crear campañas educativas. Cada proyecto será también una oportunidad de dejar tu huella personal.

10.2 Trabajo colaborativo en un taller creativo

Antes de sumergirnos en la dinámica del taller, hagamos una breve pausa para distinguir dos formas de trabajar en equipo que, aunque suenan similares, en la práctica son muy distintas: el **trabajo colaborativo** y el **trabajo cooperativo**.

En el **trabajo colaborativo**, todos los integrantes participan activamente con un objetivo común que sienten propio. Cada uno aporta, sí, pero también escucha, discute, complementa. No se trata solo de cumplir una parte, sino de construir algo juntos. Piensa, por ejemplo, en la organización de una fiesta de cumpleaños sorpresa: no basta con que uno solo lleve la torta y otro las sillas; todos tienen que coordinarse, pensar en conjunto qué quiere la persona homenajeada, cómo sorprenderla. Todo depende del diálogo y la cocreación.

Figura 3

Trabajo colaborativo

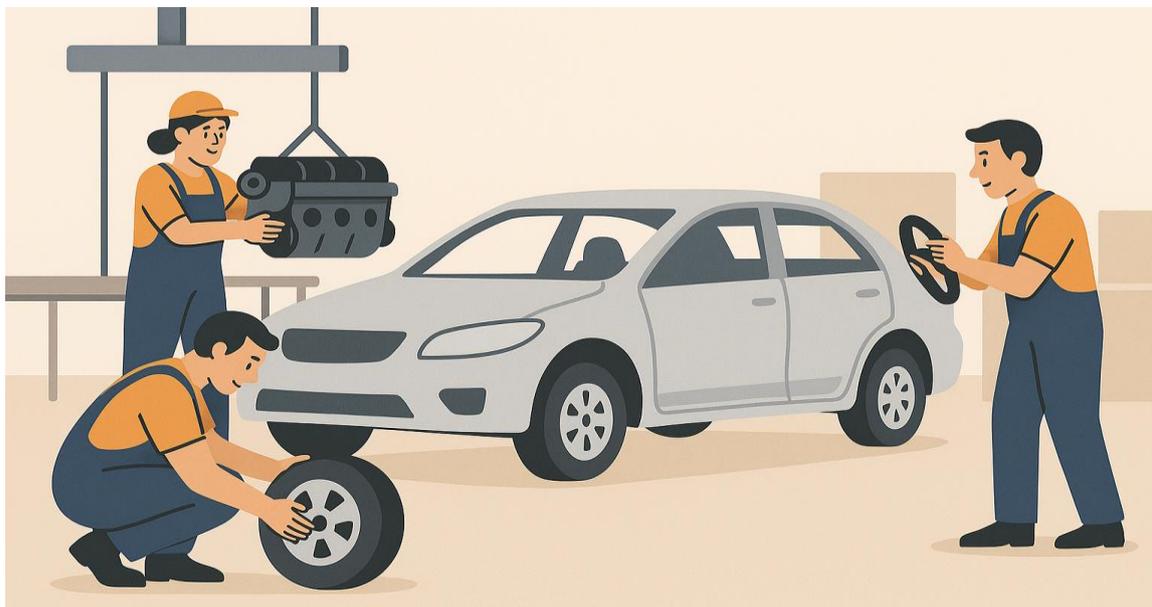


Nota. Figura de trabajo colaborativo en la organización de una fiesta sorpresa de cumpleaños. Elaboración propia. DALL·E 3.

En cambio, en el **trabajo cooperativo**, cada integrante asume una tarea específica, pero sin necesariamente preocuparse por el conjunto. Es como cuando se ensamblan partes de un automóvil: quien pone las ruedas no necesariamente conversa con quien instala el motor. Cada uno cumple su parte de manera aislada.

Figura 4

Trabajo cooperativo



Nota. Figura de trabajo cooperativo en el ensamblaje de un automóvil. Elaboración propia. DALL·E 3.

¿Por qué aclaramos esto? Porque en nuestro taller creativo, lo que vamos a fomentar es el **trabajo colaborativo**: construir colectivamente, integrar perspectivas, enriquecer el proyecto con la diversidad de voces del equipo.

Ahora bien, ¿qué entendemos por **taller**?

Un taller es un espacio de experimentación activa, donde los participantes aprenden haciendo. No se trata de recibir pasivamente información, sino de involucrarse en la creación, en la reflexión y en la transformación. Los talleres tienen un propósito claro: fomentar el aprendizaje práctico, promover el intercambio de saberes y desarrollar competencias de manera vivencial. Se aplican en muchísimos ámbitos: educación, arte, salud, empresas, formación comunitaria, entre otros.

Pero también existen **aplicaciones inesperadas** de los talleres que queremos invitarte a imaginar:

- **Taller en un geriátrico:**

Un espacio donde adultos mayores diseñen juntos un mural de recuerdos, utilizando fotos antiguas, canciones significativas y breves textos. Además de estimular la creatividad, se fortalecerían la memoria afectiva y los vínculos sociales.

- **Taller con niños:**

Una actividad donde los niños creen un cómic sobre su "día ideal". Usando plataformas como Pixton o simplemente papel y colores, no solo desarrollarían expresión creativa, sino también habilidades de narración y autoestima.

- **Taller con personas emprendedoras desempleadas:**

Un espacio donde quienes buscan iniciar sus propios negocios trabajen en crear afiches promocionales de sus futuros productos o servicios, utilizando Canva o Genially. No solo practicarían habilidades digitales, sino también visualizarían sus sueños y proyectos de manera tangible.

Cada uno de estos talleres, como ves, va más allá del producto final: son escenarios donde se generan procesos de diálogo, autoestima, creatividad y comunidad. Como recuerdan Burdick et al. (2016), "los talleres son plataformas de producción experimental, donde el conocimiento se construye colectivamente a través de la acción" (p. 25).

Dinámica propuesta para nuestro taller:

- Forma equipos de 3 o 4 personas (imagen 5).
- Elijan una temática común para su afiche o cómic.
- Asignen roles flexibles: todos pueden diseñar, escribir, buscar imágenes o proponer sonidos.
- Dialoguen continuamente: escuchen las ideas del grupo, mejoren sus propuestas en función de las aportaciones de todos.
- Celebren los logros compartidos: no importa si no todo sale perfecto, sino cuánto han crecido en el proceso.

Figura 5

Formación de taller de creatividad



Nota. Fotografía de estudiantes colaborando en la creación de un cómic en equipo durante un taller. Elaboración propia. *DALL·E 3.*

Ejercicio de reflexión antes de empezar:

Escribe en una hoja qué esperas aprender trabajando en colaboración. ¿Qué habilidades personales crees que puedes aportar a tu grupo? Al final del taller, revisaremos juntos si esos aprendizajes se cumplieron... o incluso si descubriste talentos que no sospechabas tener.

10.3 Presentación de productos finales y retroalimentación

Llegamos a un momento muy especial del taller: compartir nuestras creaciones. Presentar el producto final no es solo mostrar lo que hicimos, sino abrir un espacio para la escucha, la reflexión y el crecimiento conjunto. Al exponer nuestro trabajo al grupo, no solo exhibimos un resultado, sino también todo un recorrido de decisiones, dudas, apuestas y aprendizajes (imagen 6).

Figura 6

Presentación y exposición del proyecto



Nota. Fotografía de estudiante presentando un proyecto visual ante su grupo en un espacio educativo. Elaboración propia. *DALL·E 3*.

¿Cómo vamos a presentar?

- Cada equipo o participante mostrará su afiche o su cómic.
- Harán una breve explicación de su propuesta (entre 1 a 2 minutos): qué quisieron transmitir, qué decisiones creativas tomaron, qué desafíos enfrentaron.
- Luego, abriremos un espacio de retroalimentación colectiva, guiada por algunas preguntas clave:
 - ¿Qué parte del mensaje te resultó más clara o impactante?
 - ¿Qué elemento visual, textual o sonoro llamó más tu atención?
 - ¿Qué sugerencias harías para fortalecer aún más el producto?

No te preocupes si nunca has dado retroalimentación antes: piensa que no se trata de juzgar, sino de **acompañar**. Dar retroalimentación es un arte que se aprende practicando la empatía, reconociendo los logros y ofreciendo sugerencias concretas y respetuosas. Como nos recuerdan Latorre Iglesias et al. (2018), "el aprendizaje significativo ocurre cuando existe un espacio de diálogo crítico que permita revisar, mejorar y reconstruir" (p. 115). En otras palabras: solo aprendemos de verdad cuando nos animamos a abrirnos al otro.

¿Por qué es importante este momento?

Porque muchas veces, desde dentro del proceso creativo, no vemos todo lo que los demás sí perciben. Escuchar otras miradas nos ayuda a descubrir nuevas posibilidades, a identificar fortalezas que quizá no habíamos notado, o a ver caminos de mejora que enriquecen nuestro trabajo.

Ejercicio de cierre personal: una reflexión integral

Antes de cerrar este taller creativo, te proponemos realizar una reflexión que abarque no solo los conceptos que hemos trabajado, sino también las habilidades que has desarrollado y las actitudes que has fortalecido en este proceso. Porque aprender, como sabemos, no es solo acumular información: es transformar la manera en que pensamos, actuamos y sentimos.

Te invitamos a estructurar tu reflexión considerando tres dimensiones fundamentales:

Desde lo cognitivo: ¿Qué sabes ahora?

En esta dimensión te pedimos mirar hacia los conceptos, definiciones e ideas que has construido durante el taller.

Puedes preguntarte:

- ¿Qué conceptos nuevos sobre comunicación visual, narrativa multimedia o integración de texto, imagen y sonido has aprendido?
- ¿Qué nociones sobre trabajo colaborativo o diseño de productos comunicacionales son ahora parte de tu bagaje?

Figura 7

Cierre y Reflexión en base al producto final.



Nota. Figura de persona reflexionando sobre comunicación visual, narrativa multimedia y trabajo colaborativo. Elaboración propia. *DALL·E 3.*

Recuerda que, según Ausubel (2002), "el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se relaciona de manera sustancial y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe" (p. 45). Es decir, lo que realmente aprendiste no es aquello que simplemente memorizaste, sino aquello que ahora puedes integrar a tu manera de ver el mundo.

Apoio: Enumera al menos tres conceptos clave que ahora forman parte de tu saber y explica brevemente por qué los consideras importantes.

Desde lo procedimental: ¿Qué sabes hacer ahora?

Aquí queremos que pienses en las habilidades prácticas que has desarrollado. Algunas preguntas para guiarte:

- ¿Qué herramientas o plataformas aprendiste a usar para crear afiches, cómics o productos integrados?
- ¿Qué abanico de oportunidades y aplicaciones descubriste?

- ¿Cómo aplicarías estas habilidades en tu vida académica, profesional o personal?
- ¿Qué innovación sientes que ahora eres capaz de generar?

Como sugiere Zabala (1998), "aprender procedimientos no significa solo saber realizarlos, sino también saber cuándo, cómo y por qué emplearlos" (p. 67). No se trata de hacer por hacer, sino de elegir creativamente qué técnicas usar, en qué momento, y con qué finalidad.

Apoyo: Describe brevemente una situación real en la que aplicarías lo que aprendiste. ¿Sería un proyecto escolar, una capacitación empresarial, una campaña comunitaria?

Desde lo afectivo: ¿Qué has sentido y qué valoras ahora?

Finalmente, queremos invitarte a reflexionar sobre las actitudes y sentimientos que surgieron durante el taller.

Pregúntate:

- ¿Qué emociones viviste al crear tu producto?
- ¿Qué importancia le das hoy a producir trabajos únicos, personales, con una huella humana, incluso usando tecnologías digitales?

Aquí queremos recordarte algo fundamental: aunque las herramientas digitales — incluyendo la inteligencia artificial— nos brinden grandes posibilidades, el verdadero valor está en **cómo las usamos**. Como solemos decir: **"Se trata de gerenciar el conocimiento de la inteligencia artificial, de ser como un director de orquesta que administra, gestiona, manda y cura toda la información que se genera desde las tecnologías"**.

Siguiendo esta idea, Paulo Freire (1997) también nos recordaba que "la tecnología debe estar al servicio de la humanización, y no de la automatización de los seres humanos" (p. 82). El desafío es, entonces, hacer de cada creación digital una expresión sensible, reflexiva y auténtica.

Apoyo: Escribe en pocas líneas qué importancia le darías, de ahora en adelante, a imprimir tu sello humano en cada trabajo que realices usando tecnología.

Conclusión personal

Te invitamos a cerrar este ejercicio de reflexión escribiendo un pequeño manifiesto personal: una frase o párrafo donde expreses cómo te ves como creador o creadora de contenidos, después de este taller.

Recuerda: tu voz, tu mirada, tu capacidad de imaginar y construir son insustituibles. La tecnología es una aliada, pero la chispa creativa sigue siendo profundamente humana.

Recursos con enlaces externos clase 10: Crea Imágenes, Audios y Textos con UNA SOLA IA GRATIS

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=RrteEnhzyHA>

Antes de mirar:

Piensa en cuánto tiempo inviertes creando contenidos por separado. ¿Y si pudieras hacerlo todo desde una sola herramienta?

Después de mirar:

Anota qué función te pareció más útil. ¿Cómo podrías usar esta IA todo en uno para un proyecto educativo o personal?

Recurso web: <https://www.growfik.com/blog/creacion-de-contenido-multimedia-combinando-texto-imagenes-y-video-para-una-experiencia-completa>

Resumen del recurso web:

El artículo explica cómo combinar texto, imagen y video para crear contenidos multimedia más envolventes y efectivos, destacando herramientas y buenas prácticas para lograr una experiencia comunicativa integral.

Referencias bibliográficas

- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2016). *Digital Humanities*. MIT Press.
<https://researchs.puce.elogim.com/linkprocessor/plink?id=de4573b8-9ecf-33aa-a458-0028dcef19f2>
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI Editores.
- Galina-Russell, I. (2012). Retos para la elaboración de recursos digitales en humanidades. *Profesional de la información*, 21(2), 185-189.
<https://researchs.puce.elogim.com/linkprocessor/plink?id=bd8602d9-716f-31ea-a42f-b03f04521261>
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Latorre Iglesias, E. L., Castro Molina, K. P., & Potes Comas, I. D. (2018). *Las TIC, las TAC y las TEP: Innovación Educativa en la Era Conceptual*. Universidad Sergio Arboleda.
<https://puce.odilo.us/info/las-tic-las-tac-y-las-tep-innovacion-educativa-en-la-era-conceptual-03188324>
- Zabala, A. (1998). *La práctica educativa: Cómo enseñar*. Graó.

Glosario de términos

- **Afiches:** Diseños visuales que combinan imágenes y texto para transmitir un mensaje de manera clara, impactante y efectiva.
- **Cómics:** Narrativas visuales estructuradas en viñetas que combinan ilustraciones y texto para contar una historia o transmitir un concepto.
- **Storyboard:** Secuencia gráfica que representa visualmente los pasos o escenas de una historia, utilizada como guía para narrativas audiovisuales o multimedia.
- **Trabajo colaborativo:** Dinámica de trabajo en la que todos los miembros de un grupo contribuyen de manera conjunta a alcanzar un objetivo común, integrando sus aportes de forma coordinada y dialogada.
- **Trabajo cooperativo:** Modalidad de trabajo en la que cada integrante del grupo asume una tarea individual, sin necesariamente integrarla de manera reflexiva con las demás partes.
- **Taller:** Espacio pedagógico activo donde los participantes aprenden haciendo, creando, dialogando y experimentando a partir de problemas o proyectos concretos.
- **Retroalimentación:** Proceso de intercambio crítico-constructivo en el cual se ofrecen observaciones y sugerencias sobre un trabajo, con el propósito de mejorar su calidad o potenciar su desarrollo.
- **Gerenciar el conocimiento de la inteligencia artificial:** Concepto que describe el rol del ser humano como director que administra, selecciona, dirige y cura la información producida por tecnologías digitales e inteligencia artificial, asegurando que la creación mantenga una impronta humana.



La excelencia no se improvisa

síguenos

