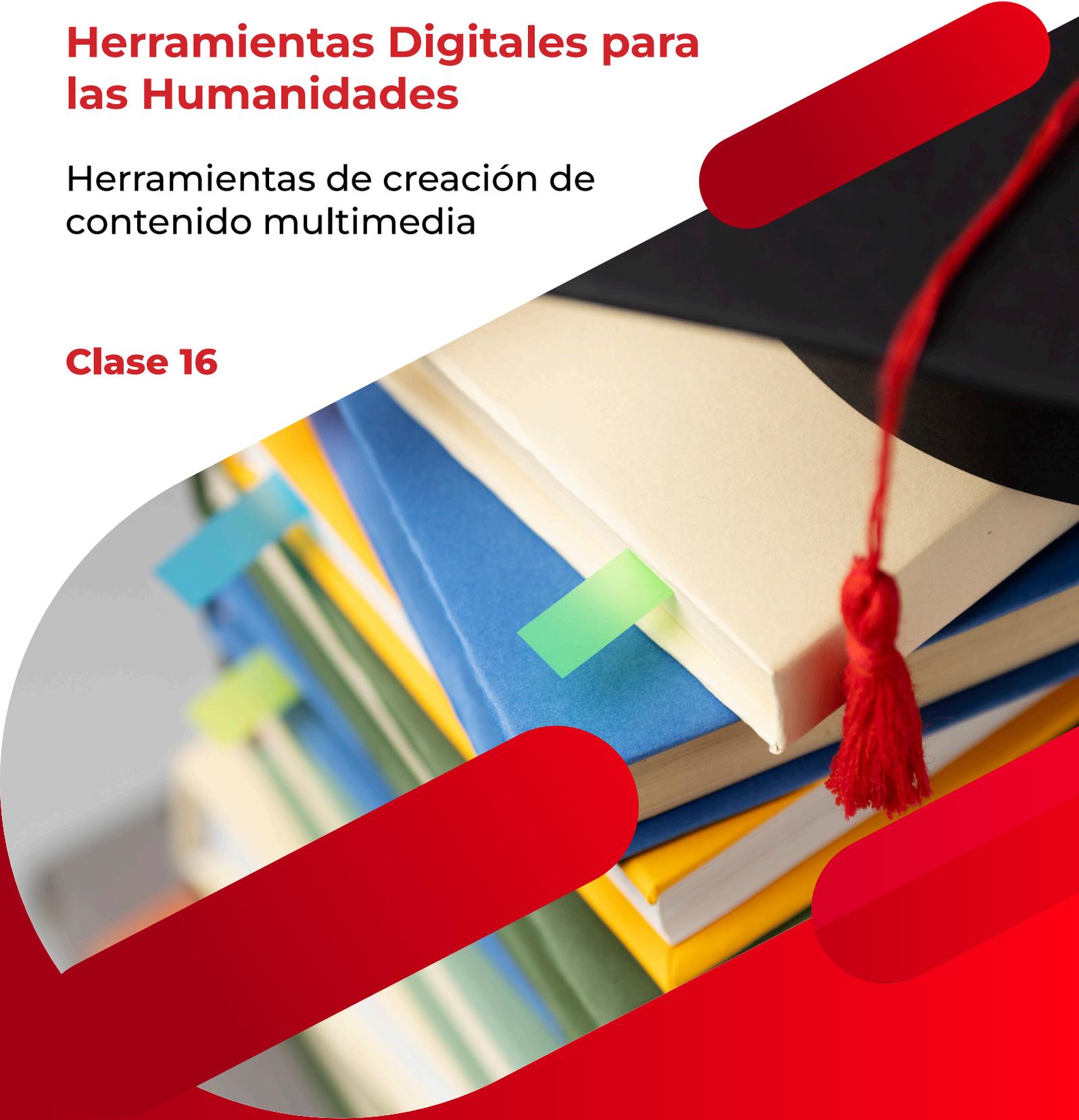


Herramientas Digitales para las Humanidades

Herramientas de creación de contenido multimedia

Clase 16



Introducción

Llegamos al cierre de nuestro recorrido por las herramientas digitales aplicadas a las humanidades, y lo hacemos con una de las experiencias más creativas y colaborativas del curso: la creación de contenido multimedia. En esta clase, no solo exploraremos aplicaciones que permiten crear y compartir productos como infografías, podcasts o videos, sino que también nos detendremos a reflexionar sobre el uso ético de estos recursos en contextos educativos y comunitarios. Al integrar imágenes, sonidos y narrativas visuales, abrimos la puerta a nuevas formas de comunicación que trascienden lo meramente textual. (Imagen 1)

Imagen 1

Creación de contenido



Nota. [Ilustración de tres creadores de contenido integrando imagen, sonido y narrativa visual en un entorno colaborativo] Elaborado por G. A. Palacios, 2025, DALL-E 3.

¿Alguna vez has diseñado una infografía para explicar un tema complejo? ¿O te has animado a grabar tu voz para compartir una historia o un análisis? Aunque parezcan tareas propias de diseñadores o comunicadores profesionales, hoy en día estas actividades están al alcance de cualquier persona con acceso a un dispositivo digital. Te invitamos a pensar en cómo podrías transformar tus ideas, investigaciones o saberes en productos multimedia significativos. Esta clase te dará las herramientas para lograrlo.

Clase 16: Herramientas de creación de contenido multimedia

RDA3: Seleccionar recursos digitales y su uso ético que permitan la interacción, socialización y gestión de comunidades virtuales

16.1 Aplicaciones para crear y compartir contenido multimedia (videos, podcasts, infografías)

El contenido multimedia se ha convertido en una de las formas más poderosas de expresión en la era digital. Nos permite explicar ideas complejas de forma visual, generar emociones a través del audio y captar la atención mediante videos breves (imagen 2). Pero más allá de saber usar las herramientas, crear contenido implica una habilidad cada vez más valorada: saber contar historias que conecten con las personas.

Imagen 2

Uso de aplicaciones



Nota. [Ilustración de una escena multimedia con infografía digital, grabación de audio y presentación en video representando formas modernas de expresión]. Elaborado por G. A. Palacios, 2025, DALL-E 3.

En contextos educativos, las infografías, podcasts y videos no solo dinamizan la enseñanza; también permiten a los estudiantes convertirse en productores de conocimiento. Y con el auge de las redes sociales, estas creaciones pueden salir del aula para formar parte de conversaciones más amplias en la web.

Creación de infografías

Las infografías combinan texto e imagen para comunicar información de forma clara y atractiva. Plataformas como **Canva**, **Piktochart** e **Infogram** facilitan su diseño incluso sin experiencia previa. Con sus plantillas prediseñadas y bibliotecas de íconos, permiten crear materiales que resumen conceptos complejos de manera visual.

Ejemplo práctico:

Piensa en un tema que hayas estudiado en este curso, como las TIC o las TEP. ¿Cómo podrías resumir sus ideas clave en una infografía? ¿Qué elementos visuales usarías para destacarlas?

Cifuentes Rodríguez (2020) sostiene que las infografías, al ser utilizadas en contextos educativos, estimulan el pensamiento crítico, ya que obligan a los estudiantes (imagen 3) a organizar, jerarquizar y traducir información en un lenguaje visual. En otras palabras, diseñar infografías no solo es comunicar; también pensar y decidir.

Imagen 3

Multimedia en los contextos educativos



Nota. [Ilustración de un proceso de creación de infografías educativas que representa investigación, organización y diseño visual. De G. A.] Elaborado por Palacios, 2025, DALL-E 3.

Producción de podcasts

Los podcasts permiten desarrollar contenidos educativos en un formato íntimo, reflexivo y cercano. Una grabadora sencilla o el micrófono del celular pueden ser suficientes para comenzar (imagen 4). Herramientas como **Anchor**, **Notebooklm**, **Spotify for Podcasters**, **Audacity** y **Soundtrap** brindan espacios accesibles para grabar, editar y distribuir episodios de audio.

Imagen 4

Producción de podcasts



Nota. [Ilustración de una mujer grabando un podcast educativo con micrófono, auriculares y celular en un entorno acogedor]. Elaborado por Palacios, G. A. (2025). DALL-E 3

Ejemplo práctico:

¿Te gustaría grabar un episodio en el que entrevistes a alguien sobre su experiencia con el aprendizaje digital? O quizás compartir una reflexión personal sobre cómo ha cambiado tu forma de estudiar en los últimos años.

Díaz (2022) señala que el podcasting no solo potencia la expresión oral, sino que también favorece el desarrollo de procesos metacognitivos. Es decir, quien produce un podcast reflexiona, planifica, ajusta y evalúa lo que quiere decir y cómo quiere comunicarlo.

Producción de videos

El formato audiovisual (imagen 5) sigue siendo uno de los más impactantes en términos de alcance y emoción. Ya sea a través de cápsulas educativas o microvideos para plataformas como Instagram o TikTok, el video permite integrar texto, imagen, música y narración. Herramientas como **CapCut**, **Clipchamp**, **iMovie**, **Powtoon** y **Lumen5** hacen posible editar videos sin ser expertos.

Imagen 5

Producción de videos



Nota. [Ilustración de una joven grabando un microvideo educativo con celular y trípode, integrando texto, imagen y música]. Elaborado por Palacios, G. A. (2025). DALL-E 3

Ejemplo práctico:

Puedes grabarte explicando un tema con ejemplos cotidianos, usar animaciones o incluso crear una breve historia con un enfoque educativo.

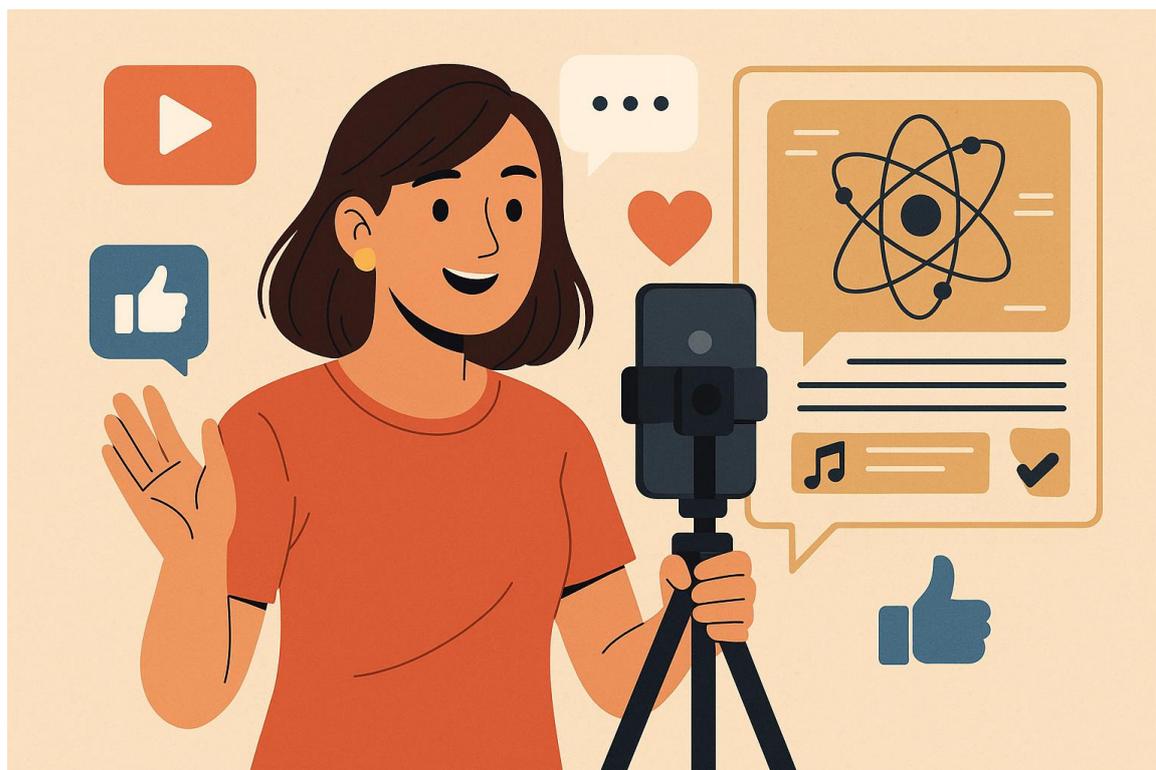
Un aspecto esencial al crear videos es el uso ético de los recursos. Es importante asegurarse de que las imágenes, músicas o efectos que se integran estén bajo licencias libres o Creative Commons. El respeto a los derechos de autor es parte de una ciudadanía digital responsable.

Contenido académico en redes sociales

Hoy, las redes sociales son mucho más que entretenimiento. Se han convertido en espacios clave para compartir conocimiento, debatir ideas y aprender en comunidad. Pero generar contenido educativo en estos entornos exige algo más que saber usar herramientas tecnológicas: requiere habilidades comunicativas, empatía y creatividad para traducir lo complejo en lo cotidiano.

Imagen 6

Redes Sociales con contenido académico



Nota. [Ilustración de una joven creando contenido educativo para redes sociales con empatía y creatividad]. Elaborado por Palacios, G. A. (2025). DALL-E 3

Pensemos, por ejemplo, en explicar un concepto académico desde la cocina mientras se prepara un plato tradicional. ¿Y si contaras la historia de tu comunidad para ilustrar un tema de filosofía o ciencias sociales? Estas formas de narrar no son solo más humanas: también son más memorables.

Un artículo reciente de *El País* (2025) destaca cómo docentes como María Jesús Villanueva, conocida como “Susi Profe”, usan TikTok o Instagram para enseñar matemáticas de manera cercana, grabando videos desde su casa con situaciones de la vida diaria. Esta humanización del contenido no reduce su valor académico, sino que lo amplifica; porque lo conecta con la vida real.

Recomendaciones para contenidos educativos en redes:

Sé tú mismo/a: La autenticidad conecta más que la perfección técnica.

Cuenta historias: Las experiencias personales hacen que los contenidos cobren vida.

Hazlo sencillo: Un lenguaje claro ayuda a que más personas comprendan.

Invita a participar: Preguntas, encuestas o retos pueden abrir espacios de interacción significativa.

16.2 Ejercicio práctico: creación de una infografía, un podcast o un recurso lúdico narrativo

Ha llegado el momento de aplicar lo aprendido. Esta actividad práctica no solo busca que demuestres tus conocimientos técnicos, sino también tu capacidad de comunicar ideas de manera creativa, ética y con sentido. Puedes elegir entre cuatro opciones según tus intereses, habilidades o el mensaje que deseas transmitir. Todas las opciones pueden realizarse individualmente o en equipo.

Opción A: Crear una infografía

Una infografía permite visualizar conceptos complejos de forma clara y atractiva. Es ideal para sintetizar información y generar impacto visual.

Instrucciones:

- Elige un tema trabajado en el curso: TIC, diseño visual, redes sociales, ciudadanía digital, etc.
- Usa herramientas como **Canva**, **Piktochart** o **Infogram**.
- Incluye:
- Título claro y significativo.
- Subtítulos que structuren el contenido.
- Íconos, ilustraciones o gráficos relevantes.
- Datos clave organizados de forma jerárquica.
- Aplica criterios de legibilidad, coherencia visual y ética en el uso de imágenes.

Entrega:

Sube tu infografía en formato PNG o PDF, acompañada de una breve reflexión:

- ¿Qué decisiones tomaste en la organización visual?
- ¿Cómo elegiste los recursos gráficos?
- ¿Qué aprendiste del proceso de traducción visual del contenido?

Opción B: Grabar un podcast

El podcast es una herramienta poderosa para conectar emocionalmente con tu audiencia. Es íntimo, reflexivo y permite explorar temas desde un enfoque conversacional.

Instrucciones:

- Selecciona un tema del curso que te haya resultado interesante o desafiante.
- Redacta un guion o una estructura básica (2-3 minutos).
- Usa herramientas como **Anchor**, **Audacity** o **Soundtrap**.
- Si deseas, añade música o efectos libres de derechos.

Entrega:

Comparte el enlace del podcast junto con tu guion y una reflexión:

- ¿Qué tono y estilo decidiste usar?
- ¿Qué desafíos encontraste al grabar?
- ¿Qué ideas surgieron para episodios futuros?

Puedes invitar a alguien a conversar contigo, como si fuera una entrevista radial o una charla entre colegas.

Opción C: Diseñar un recurso lúdico educativo

El juego como recurso pedagógico despierta la motivación, el pensamiento crítico y la colaboración. Puedes convertir un tema del curso en una experiencia lúdica que se pueda jugar en el aula o de forma virtual.

Instrucciones:

- Elige un tema o conjunto de conceptos del curso.
- Diseña un juego (cartas, tablero, trivia, memoria, etc.).
- Usa herramientas como **Genially**, **Canva**, **Flippity**, **PlayingCards.io**, etc.
- El juego debe ser comprensible, atractivo y educativo.

Entrega:

Envía el archivo PDF o enlace digital del juego, junto con una explicación breve:

- ¿Qué aprendizajes quisiste reforzar?
- ¿Cómo pensaste la dinámica de juego?
- ¿Qué uso crees que puede tener en tu contexto educativo?

Opción D: Crear un recurso lúdico con narrativa transmedia

Si te apasiona contar historias, esta opción te permite combinar el diseño de juego con la creación de una narrativa expandida, que se desarrolle a través de diferentes plataformas (texto, audio, redes, imágenes, etc.).

Instrucciones:

- Escoge un tema del curso y crea una historia que lo articule. Por ejemplo, un juego ambientado en un futuro donde se debe recuperar el acceso abierto al conocimiento digital.
- Diseña un juego simple (cartas, trivias, escape room digital, etc.) que esté integrado con la narrativa.
- Usa recursos como **Genially, StoryMapJS, Wakelet, Padlet, YouTube**, Instagram (modo archivo), o incluso blogs.

El producto final debe mostrar cómo la historia se expande por diferentes medios y cómo los jugadores interactúan con ella.

Entrega:

Comparte enlaces o archivos que permitan vivir la experiencia. Incluye:

- Una sinopsis narrativa.
- Reglas del juego.
- Plataforma principal donde se inicia o navega la experiencia.
- Una reflexión: ¿Qué impacto buscas generar? ¿Cómo se articula la historia con los aprendizajes del curso?

Puedes inspirarte en ejemplos de aprendizaje basado en misiones, juegos de rol pedagógicos o narrativas participativas en redes sociales.

Recuerda: Más allá del formato que elijas, este ejercicio es una oportunidad para experimentar, equivocarte, aprender y **comunicar desde tu identidad**. No se busca perfección técnica, sino autenticidad y sentido.

16.3 Presentación de proyectos finales y cierre del curso

Llegamos al final de este recorrido. Y como todo cierre significativo, no solo se trata de entregar un producto terminado, sino de reflexionar sobre el proceso vivido y sobre las posibilidades futuras de lo que hemos creado.

Esta clase será un espacio de **celebración, diálogo y visión a futuro (imagen 7)**. A lo largo de la sesión, cada estudiante o grupo compartirá su producto final: una infografía, un podcast o un recurso lúdico (como un juego educativo). Lo importante no será la forma, sino **la intención comunicativa y la capacidad de proyectar tu contenido más allá de este curso**.

Imagen 7

Reunión final



Nota. Ilustración de estudiantes compartiendo productos finales en una clase celebratoria con presentaciones de infografías, podcasts y recursos lúdicos]. Elaborado por Palacios, G. A. (2025). DALL-E 3.

Presentación del trabajo final

Cada participante presentará brevemente su proyecto respondiendo a estas preguntas orientadoras:

- ¿Qué aprendiste al transformar tus ideas en un contenido multimedia?

- ¿Qué decisiones creativas tomaste y por qué?
- ¿Cómo imaginas que este contenido podría compartirse o llegar a otros públicos?

Pero queremos que vayas más allá.

No se trata solo de mostrar tu producto como una tarea académica. **Te proponemos pensar como creador, como emprendedor, como alguien que quiere generar impacto.**

Imagina que tu infografía, podcast o juego tiene el potencial de ser difundido por toda tu institución. ¿Qué harías para lograrlo?

Del producto a la estrategia

Presentar un recurso no es solo subirlo a una plataforma. Implica también:

- **Comunicar su valor:** explicar qué problema resuelve o qué necesidad educativa atiende.
- **Buscar aliados:** convencer a otros docentes, autoridades o equipos para implementarlo.
- **Visualizar su sostenibilidad:** ¿se podría actualizar?, ¿reutilizar?, ¿monetizar?, ¿compartir como ejemplo de buenas prácticas?

No es lo mismo si tú manejas todo el proceso como autor independiente que, si necesitas **aprobación institucional**, financiamiento o respaldo. Esto implica habilidades de **argumentación, diseño de pitch, visión estratégica y gestión del cambio educativo.**

Compromiso final y autoevaluación

Para cerrar esta etapa, te invitamos a redactar:

Una **autoexploración:** ¿cuál fue tu mayor aprendizaje en este curso?

Un **compromiso personal:** ¿cómo aplicarás lo aprendido en tu espacio laboral o comunitario?

Y si te animas, una **propuesta de futuro:** ¿cómo transformarías tu producto final en una iniciativa replicable o financiable?

Reflexión final:

Crear contenido digital hoy es una forma de participación cultural. Pero también es una posibilidad de generar cambio, emprendimiento y comunidad. A través de estas herramientas, podemos no solo enseñar: **podemos generar impacto, contagiar entusiasmo y construir valor educativo compartido.**

Recursos con enlaces externos – Clase 16: Integrando gamificación y narrativa transmedia en la educación

Video: [Clase 3 Paso 1. Gamificación y transmedia en Ciudadanía Global](#)

Antes de mirar:

Reflexiona sobre cómo las narrativas y los elementos lúdicos pueden potenciar el aprendizaje en temas complejos como la ciudadanía global. ¿Has considerado utilizar historias interactivas o juegos para abordar estos contenidos?

Después de mirar:

Piensa en cómo podrías adaptar las estrategias presentadas en el video a tu contexto educativo. ¿Qué elementos de gamificación y narrativa transmedia podrías incorporar en tus propias actividades o proyectos?

Enlace externo: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-curacion-contenidos/>

Título: 20 herramientas para la curación de contenidos

Resumen:

El artículo presenta una selección de herramientas digitales útiles para la curación de contenidos educativos, como Wakelet, Scoop.it y Feedly. Estas plataformas permiten organizar, filtrar y compartir información de forma efectiva, facilitando el trabajo de docentes y creadores de contenido en entornos digitales.

Referencias bibliográficas

Chasi Guala, R. E., & Díaz Quichimbo, D. M. (2023). *El podcast educativo como estrategia innovadora para potenciar la expresión oral*. Revista Scientific, 8(29), 57–78.

<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2023.8.29.3.57-78Dialnet+1ResearchGate+1>

Oviedo, P. E., & Páez Martínez, R. M. (Eds.). (2020). *Pensamiento crítico en la educación: Propuestas investigativas y didácticas*. Universidad de La Salle; CLACSO.

<https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20210211051501/Pensamiento-critico-educacion.pdfBiblioteca CLACSO>

Glosario de términos utilizados

Infografía: Representación gráfica que combina texto e imagen para explicar ideas complejas de manera clara y sintética.

Podcast: Archivo de audio digital que se distribuye por internet, generalmente en formato de serie, utilizado para transmitir contenidos narrativos, educativos o de entretenimiento.

Edición de audio: Proceso de cortar, mejorar y reorganizar archivos sonoros para lograr un producto final coherente y de calidad.

Creative Commons: Tipo de licencia que permite a los creadores ceder algunos derechos de uso de sus obras, promoviendo la circulación ética de contenidos digitales.

Narrativa digital: Forma de contar historias utilizando medios digitales como texto, imagen, video, audio y animaciones, combinando lenguajes y formatos para enriquecer el mensaje.

Producción multimedia: Integración de diferentes formatos (texto, imagen, audio, video) en un solo producto comunicativo, pensado para ser difundido en plataformas digitales.

CapCut / Clipchamp / Anchor / Canva / Piktochart: Herramientas digitales ampliamente utilizadas para la creación, edición y publicación de contenidos multimedia, tanto visuales como sonoros.

Ética digital: Conjunto de principios que orientan el comportamiento responsable en entornos digitales. Incluye el respeto por los derechos de autor, la privacidad de los usuarios y la veracidad de la información.

Ciudadanía digital: Capacidad de participar activamente en entornos digitales de manera ética, crítica y responsable, comprendiendo los derechos, deberes y posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información.



La excelencia no se improvisa

síguenos

