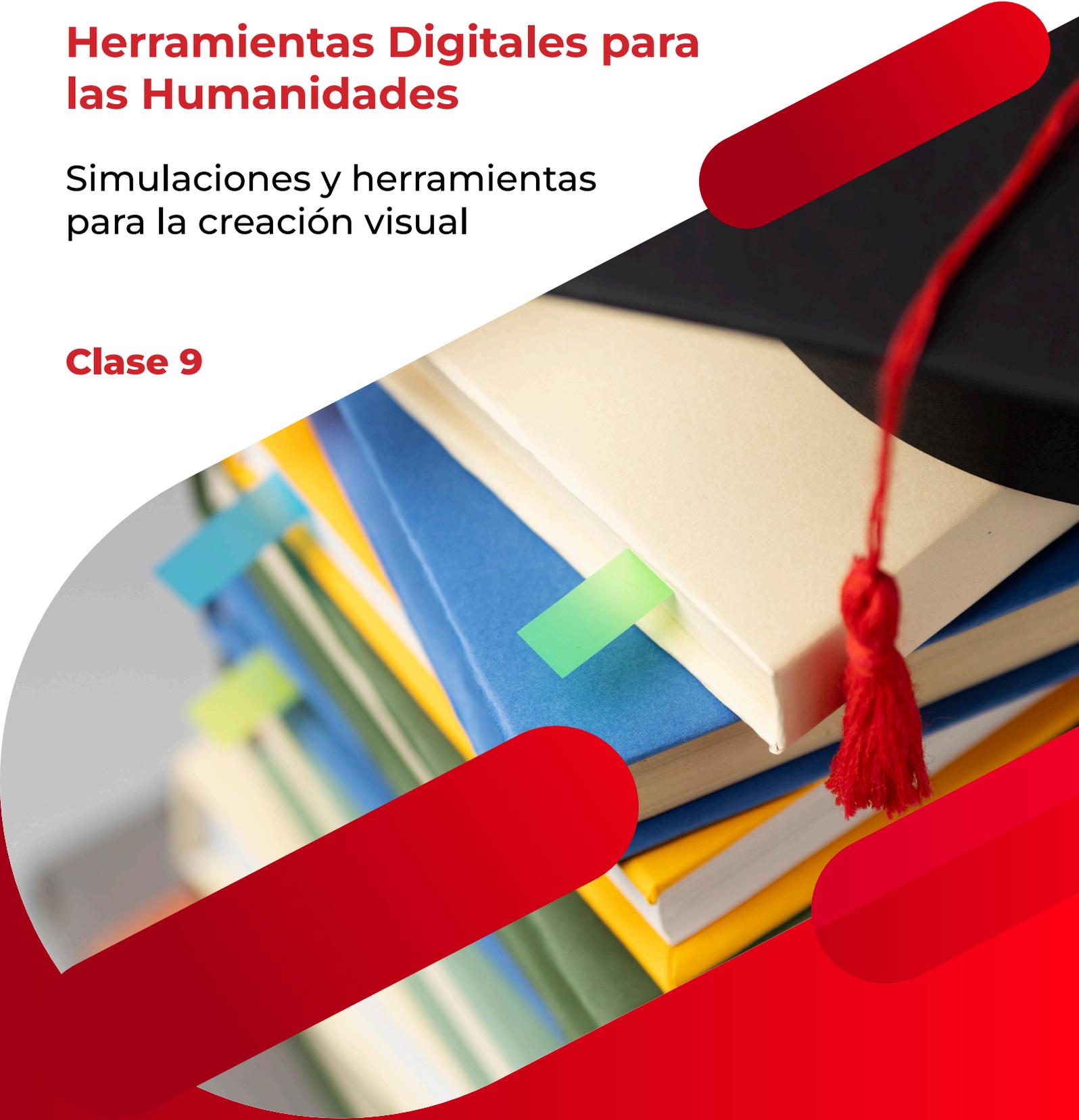


Herramientas Digitales para las Humanidades

Simulaciones y herramientas para la creación visual

Clase 9



Introducción

La creatividad ha sido tradicionalmente vista como un talento reservado para unos pocos privilegiados, pero hoy sabemos que es una competencia que puede ser cultivada y fortalecida con las herramientas adecuadas. En esta clase, queremos que pienses en algún momento en el que lograste comunicar una idea a través de un simple dibujo, un collage improvisado o una presentación creativa. (Imagen 1) Ese impulso genuino de expresión visual es nuestro punto de partida. Ahora, con el acceso a plataformas digitales cada vez más intuitivas y potentes, cualquier persona puede canalizar su creatividad para construir mensajes visuales que integren texto, imagen y sonido, y hacerlo de manera profesional. Reflexiona un momento: ¿cuántas veces has visto una imagen en redes sociales que te ha provocado una reacción emocional o te ha hecho reflexionar de inmediato? Eso es el poder de la comunicación visual. Nuestra meta es que no solo reconozcas ese poder, sino que también aprendas a ejercerlo.

Figura 1

Creatividad



Nota. Joven diseñando en su Tablet un mensaje visual creativo con ilustraciones y colores. Elaboración propia. DALL-E 3.

Hoy, diseñar no es una actividad exclusiva para expertos en programas complicados; herramientas como Canva, Adobe Express (anteriormente Adobe Spark) y la inteligencia artificial han democratizado la producción visual. Pero esta democratización también nos plantea un desafío: no basta con replicar plantillas, sino que debemos apropiarnos críticamente de los recursos para comunicar de manera significativa. Como señalan Burdick et al. (2016), "la visualización se

convierte en un acto de interpretación y argumentación" (p. 43). Esto nos invita a pensar que cada decisión gráfica que tomemos -el color, la tipografía, la estructura- debe ser consciente, con intención comunicativa. En esta clase, vamos a experimentar, crear y sobre todo reflexionar sobre cómo las herramientas digitales potencian nuestra capacidad de contar historias visuales.

Clase 9: Simulaciones y herramientas para la creación visual

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

9. Simulaciones y herramientas para la creación visual

Antes de sumergirnos en las herramientas específicas, te invito a detenerte un momento y pensar: ¿qué significa "crear visualmente" para ti? Crear visualmente no es simplemente decorar; es estructurar un mensaje que llegue a otros de manera sensible y efectiva. Hoy, con las plataformas digitales que tenemos a nuestro alcance, esta tarea se vuelve una aventura accesible para todos.

A menudo se tiende a pensar que el diseño visual es una actividad superficial o meramente estética, lo que constituye una concepción errada. Como advierten Burdick et al. (2016), "la presentación visual no debe confundirse con un embellecimiento superficial: es una forma de conocimiento" (p. 44). Esta afirmación nos recuerda que cada decisión visual implica una elección consciente sobre cómo queremos que nuestro mensaje sea percibido, interpretado y experimentado por otros.

9.1 Herramientas digitales para la producción de formatos visuales

Antes de sumergirnos en herramientas específicas, te invito a pensar en esto: ¿alguna vez has tenido una gran idea en mente, pero te sentiste limitado al no saber cómo plasmarla visualmente? Hoy, gracias a las plataformas digitales, ese tipo de barreras se han reducido enormemente. Crear un mensaje visual ya no es un privilegio de diseñadores expertos: es una posibilidad abierta para todos los que tengan una historia que contar, una idea que compartir o un proyecto que comunicar. El desafío ya no es el acceso a las herramientas, sino el uso consciente y reflexivo de ellas. (imagen 2)

Figura 2

Creatividad en la elaboración de mensaje visual



Nota. Figura de una persona diseñando un mensaje visual en una Tablet con íconos de creatividad e inclusión digital. Elaboración propia. DALL-E 3.

Cuando hablamos de herramientas digitales para la creación de formatos visuales, nos referimos a plataformas y aplicaciones que facilitan la producción de contenido gráfico de forma intuitiva, permitiéndonos concentrar nuestra energía en la creatividad más que en la técnica. Como afirman Burdick et al. (2016), "la naturaleza experimental de las humanidades digitales se refleja en la capacidad de construir prototipos visuales" (p. 62). Cada cartel, infografía o imagen que diseñamos es, en efecto, un pequeño experimento de comunicación. Además, como señala Galina-Russell (2012), el verdadero reto no está en utilizar tecnología de punta, sino en "lograr expresividad y pertinencia en los nuevos medios" (p. 186). Crear visualmente es, así, un acto de mediación cultural, donde las herramientas son aliadas, pero la intención comunicativa sigue siendo el corazón del proceso.

Algunas de las herramientas más utilizadas hoy en día son auténticas aliadas en este proceso de democratización de la creación visual. Sin embargo, para sacarles el mayor provecho, es importante no verlas simplemente como "editores bonitos", sino como verdaderas plataformas para estructurar narrativas visuales que comuniquen de manera eficaz y emocional. ¿Te animas a conocerlas más de cerca?

Canva: Esta plataforma online ha revolucionado la forma de diseñar para usuarios de todos los niveles. ¿Tienes que hacer una presentación, una infografía, una invitación o un video corto? Canva ofrece miles de plantillas que puedes personalizar con imágenes, colores, tipografías y animaciones. Lo importante aquí no es quedarse en la plantilla prediseñada, sino pensar: ¿cómo adapto esta estructura para contar mi mensaje de forma auténtica?

Aplicación concreta: Un estudiante puede crear una infografía para explicar conceptos complejos de su tesis, mientras un emprendedor puede diseñar flyers promocionales para su marca personal (imagen 3).

Figura 3

Diseño de material visual a través de herramientas



Nota. Figura de una estudiante diseñando una infografía y un emprendedor creando un flyer desde sus tablets. Elaboración propia. DALL-E 3.

Ejemplo: Piensa en una campaña sobre el cuidado del medioambiente: podrías usar Canva para diseñar posters llamativos con datos impactantes, combinando imágenes de naturaleza, iconos de alerta y frases inspiradoras.

Adobe Express: Conocida anteriormente como Adobe Spark, esta herramienta es ideal para quienes buscan integrar imagen, texto y video de forma dinámica. Más allá de su simplicidad, lo poderoso de Adobe Express es que permite generar contenido animado sin complicarse con editores de video profesionales.

Aplicación concreta: Un profesor podría crear breves clips educativos para explicar conceptos, o una organización social podría diseñar pequeñas campañas de concientización visual en redes (imagen 4).

Figura 4

Uso de la herramienta Adobe Express



Nota. Figura de dos personas utilizando Adobe Express para crear un clip educativo y una campaña visual. Elaboración propia. DALL-E 3.

Ejemplo: Imagina una serie de videos de 15 segundos para redes, donde cada clip explica un principio de la economía circular, usando ilustraciones animadas y música de fondo.

Piktochart: Especializada en la creación de infografías, Piktochart permite transformar datos duros en representaciones visuales claras, atractivas y fáciles de comprender. Su valor reside en convertir información compleja en narrativas visuales accesibles. Aplicación concreta: Una ONG podría usar Piktochart para presentar los resultados de una investigación sobre salud pública, o un equipo académico podría resumir los hallazgos de un estudio en una infografía interactiva.

Figura 5.

Herramientas digitales para presentación



Nota. Fotografía de un maestro presentando gráficos visuales sin texto en una pizarra electrónica frente a su audiencia. Elaboración propia. DALL-E 3.

Ejemplo: Crear una infografía que explique la evolución del acceso a internet en América Latina durante los últimos diez años, usando gráficos de barras, mapas y diagramas de flujo.

Ejercicio sugerido:

Te invito a elegir una de estas herramientas y diseñar una tarjeta de presentación personal. No uses las plantillas de forma literal. Piensa: ¿qué tipografías transmiten mi personalidad? ¿Qué combinación de colores habla de quién soy? ¿Cómo puedo hacer que mi diseño se sienta auténtico y no genérico? La clave es pensar el diseño como una extensión de tu voz.

Reflexión final del subtema:

Recuerda la última vez que una pieza visual te atrapó al primer vistazo. ¿Fue la combinación de colores? ¿La simplicidad del mensaje? ¿La fuerza de la imagen? Crear visualmente es participar en ese mismo juego de impresionar, emocionar y comunicar, usando recursos a nuestro alcance, pero, sobre todo, usando sensibilidad y criterio. Las herramientas están ahí; la diferencia siempre la hará tu mirada.

9.2 Experimentación práctica con herramientas de diseño gráfico (Canva, Adobe Spark, etc.)

Antes de empezar a crear, quiero invitarte a pensar: ¿cuándo fue la última vez que aprendiste algo simplemente probando, sin instrucciones claras, solo dejándote llevar por la curiosidad? (imagen 6). Esa forma de aprendizaje, basada en la experimentación, es justamente lo que potencia nuestro dominio de las herramientas digitales de diseño. No se trata solo de seguir

tutoriales paso a paso; se trata de atreverse a intentar, a combinar, a equivocarse y volver a intentar, porque en ese proceso el aprendizaje se vuelve significativo y auténtico.

Figura 6

Herramientas de diseño gráfico



Nota. Fotografía de una joven diseñadora contenta mientras observa su trabajo salir impreso, rodeada de bocetos arrugados. Elaboración propia. DALL-E 3.

Como señalan Latorre Iglesias, Castro Molina y Potes Comas (2018), las tecnologías del aprendizaje (TAC) “no deben ser vistas solo como medios de transmisión de contenidos, sino como escenarios que potencian la creatividad, la innovación y la producción activa de conocimiento” (p. 112). Esta idea cambia por completo nuestra postura frente a herramientas como Canva o Adobe Express: no son simples plataformas para decorar documentos, son espacios donde la creatividad cobra vida, donde el conocimiento se transforma en experiencias visuales.

Te propongo el siguiente desafío de experimentación:

Diseña una portada de revista utilizando Canva.

Elige un tema que realmente te apasione: puede ser sobre arte, ciencia ficción, deporte, cocina o cualquier área que resuene contigo. Empieza seleccionando una plantilla solo como guía inicial, pero luego personalízala por completo: cambia colores, ajusta tipografías, incorpora imágenes propias o de bancos libres de derechos.

Aplicación concreta: Esta actividad te servirá para practicar la jerarquización visual (¿qué elementos deben resaltar primero?), el manejo del espacio en blanco y la coherencia gráfica de un mensaje.

Crea un post animado en Adobe Express.

A partir de la portada que diseñaste, crea un breve video o una animación en formato para redes sociales. Agrega transiciones, textos animados o música de fondo que refuercen el tema de tu revista.

Aplicación concreta: Esta práctica es excelente para preparar material promocional, presentaciones dinámicas o microvideos educativos que capten rápidamente la atención.

Idea inspiradora:

Piensa como un grupo de estudiantes de comunicación visual en la posibilidad de crear una serie de portadas temáticas sobre "Mujeres en la Ciencia", utilizando imágenes históricas combinadas con ilustraciones modernas. Luego, transformar esas portadas en clips animados para compartir en redes sociales para dar a conocer a la Mujer y la Niña en la Ciencia (imagen 7).

Figura 7

Animación digital



Nota. Figura estilo cómic de estudiantes diseñando portadas temáticas sobre Mujeres en la Ciencia para animaciones digitales. Elaboración propia DALL-E 3.

Reflexión final del subtema:

La experimentación no es un lujo, es una necesidad para aprender de manera profunda. Cada vez que te atreves a modificar una plantilla, a crear una animación diferente o a probar una paleta de colores inusual, estás no solo mejorando tus habilidades técnicas, sino también desarrollando una voz visual propia. Y recuerda: como dice Burdick et al. (2016), en las humanidades digitales “la forma es tan importante como el contenido” (p. 50). Tu diseño también es tu argumento.

9.3 Ejercicio práctico: creación de un cómic utilizando inteligencia artificial (IA)

Te invito ahora a imaginar: ¿qué pasaría si pudieras transformar una idea que tienes en la mente en una historia visual, aunque no sepas dibujar? ¿Qué tipo de historias contarías si tuvieras herramientas que tradujeran tu imaginación en imágenes? Hoy, gracias a la inteligencia artificial, esto es una realidad al alcance de todos. Crear un cómic ya no es un privilegio de ilustradores profesionales: es una posibilidad abierta para cualquier persona con ganas de narrar visualmente.

La inteligencia artificial (IA) ha comenzado a jugar un papel central en la transformación de los procesos creativos. Como explica Galina-Russell (2012), el verdadero desafío de los recursos digitales en humanidades es “ofrecer nuevas formas de expresión que no repliquen esquemas tradicionales, sino que amplíen las posibilidades comunicativas” (p. 187). Un cómic generado con IA no es solo un producto visual novedoso: es un campo de experimentación donde texto, imagen e incluso sonido pueden entrelazarse para construir narrativas complejas.

Te propongo el siguiente proceso creativo:

Paso 1: Idea central.

Antes de cualquier imagen, toda historia comienza con una chispa de imaginación. Piensa en una historia sencilla: puede ser algo cotidiano (por ejemplo, “Un día en la vida de un gato callejero”) o algo fantástico (“Una expedición a un planeta perdido”).

Paso 2: Redacción de escenas.

Divide tu historia en 4 a 6 escenas breves. Cada escena debe plantear una situación o un avance narrativo claro.

Ejemplo: Si eliges la historia del gato callejero, tus escenas podrían ser: (1) el amanecer en el callejón, (2) la búsqueda de comida, (3) el encuentro con otros gatos, (4) el descubrimiento de un refugio.

Paso 3: Generación de imágenes con IA.

Utiliza herramientas como Google Lab, Meta, Grok (de X), Bing Image Creator, Dream by Wombo o Canva AI. Describe cada escena detalladamente: no basta con escribir “gato”, sino que puedes pedir “gato atigrado bajo la luz dorada del amanecer en un callejón urbano”. Mientras más precisa sea tu descripción, más cerca estarás de tu visión. Aplicación concreta: Aprenderás a traducir ideas abstractas en prompts claros y eficaces para sistemas de IA, una competencia cada vez más importante en entornos digitales.

Paso 4: Montaje del cómic.

Ensambla las imágenes en Canva, Pixton o Storyboard That. Añade globos de texto con diálogos o pensamientos internos de los personajes. Presta atención al flujo narrativo: cada viñeta debe llevar naturalmente a la siguiente.

Paso 5 (opcional): Incorporación de sonido.

Si deseas, puedes convertir tu cómic en un pequeño video agregando música de fondo o efectos sonoros. Plataformas como Canva o Adobe Express permiten hacer esta integración de manera sencilla.

Ejemplo inspirador:

Un equipo de jóvenes activistas creó un cómic digital llamado “Planeta Azul”, donde narraban la historia de una Tierra futura salvada del cambio climático. Cada escena fue generada con IA y montada en un pequeño video con música ambiental, logrando un impacto emocional fuerte en redes sociales.

Reflexión final del subtema:

Al utilizar inteligencia artificial en nuestros procesos creativos, no estamos renunciando a nuestra imaginación: estamos ampliándola. Burdick et al. (2016) recuerdan que en los entornos digitales “crear es siempre un acto de interpretación” (p. 71). La IA no reemplaza nuestra capacidad de soñar; simplemente nos ofrece nuevos lenguajes para hacerlo visible. ¿Qué historias propias podrías empezar a construir hoy?

Extensión: Pensar fuera del cajón — de la creación visual a la experiencia educativa

Más allá de la simple creación de piezas gráficas, te propongo dar un paso más: utilizar estas herramientas no solo para diseñar, sino para repensar los procesos de aprendizaje. En lugar de ver las creaciones como productos cerrados, podríamos usarlas como disparadores de experiencias educativas integradas. ¿Cómo sería, por ejemplo, inventar un juego de cartas usando inteligencia artificial para abstraer mecánicas de juego y aplicarlas a una materia como química, historia o idiomas?

El diseño de un juego educativo implica seguir procesos que no son muy distintos de los que seguimos en el aprendizaje formal: plantear desafíos, definir reglas claras, establecer retroalimentaciones y ofrecer recompensas simbólicas. Como señala Gee (2005), los buenos juegos diseñan de manera natural “ambientes de aprendizaje activos y críticos,” donde el jugador (o estudiante) se involucra no solo en memorizar información, sino en aplicarla estratégicamente. Así, podríamos utilizar cómics creados con IA como introducción a narrativas de gamificación más complejas, donde los personajes y escenarios sirvan como puente entre el contenido académico y la motivación lúdica.

Ejemplo de aplicación concreta:

Fase 1: Crear un cómic breve donde un personaje debe superar retos de física básica para salvar su mundo de un desastre natural.

Fase 2: Diseñar, a partir de ese cómic, un juego de cartas donde cada carta representa conceptos físicos (fuerza, aceleración, energía, etc.) y los jugadores deben combinarlas estratégicamente.

Fase 3: Extender la narrativa a redes sociales (Instagram, TikTok) mediante pequeñas cápsulas audiovisuales donde los mismos personajes del cómic resuelven nuevos dilemas físicos, aplicando mecánicas de narrativa transmedia (Jenkins, 2009).

Como plantea Jenkins (2009), la narrativa transmedia consiste en "contar una historia a través de múltiples plataformas de medios, donde cada medio contribuye de manera única al conjunto". De esta forma, no solo creamos materiales visuales impactantes, sino que construimos ecosistemas narrativos donde los estudiantes pueden interactuar, explorar y ampliar su comprensión de los temas.

Reflexión crítica sobre las limitaciones:

Es importante advertir, sin embargo, que la integración de IA y narrativas visuales en procesos educativos no está exenta de desafíos. Uno de los riesgos principales es caer en la "estetización superficial" del aprendizaje, donde el énfasis en lo visual eclipse la profundidad conceptual (Galina-Russell, 2012, p. 188). Además, el uso indiscriminado de IA puede invisibilizar los sesgos implícitos en los datos que alimentan estas herramientas, afectando la representación de identidades diversas o reforzando estereotipos.

Por eso, todo proyecto creativo debe ser acompañado de un pensamiento crítico: preguntarnos siempre para qué y para quién estamos diseñando. La tecnología, en sí misma, no garantiza innovación educativa; es la intención pedagógica y la reflexión ética las que marcan la diferencia.

Cierre inspirador:

Crear visualmente ya no es solo diseñar imágenes; es construir mundos, diseñar experiencias y abrir nuevas puertas al aprendizaje. Cada herramienta digital, cada cómic, cada imagen generada puede ser la chispa que transforme una asignatura difícil en una aventura significativa. ¿Te animas a pensar fuera del cajón y a diseñar tu propio universo de aprendizaje?

Recursos con enlaces externos Clase 9: CREA SIMULADORES INTERACTIVOS PARA INTEGRARLOS A TUS CLASES CON IA

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=lmxTLjUom6U&t=77s>

Antes de mirar:

Antes de ver el video, piensa si alguna vez has usado simuladores para aprender algo complejo. ¿Qué funcionó bien y qué no? Imagina qué tipo de simulador crearías tú: ¿sobre qué tema sería y qué funciones tendría?

Después de mirar:

Tras ver el video, identifica qué te llamó la atención del uso de inteligencia artificial y HTML en los simuladores. Escoge un ejemplo del video y piensa cómo lo adaptarías a tu área. Escribe una idea breve para un simulador propio: tema, público y propósito.

Recurso web: Descubre cómo el aprendizaje basado en simulación está cambiando la forma de aprender dentro de las universidades, así como sus beneficios.

Enlace: <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/aprendizaje-basado-en-simulacion-la-nueva-era-de-la-educacion>

Explicación del recurso: El artículo de Pearson Latam presenta el aprendizaje basado en simulación (ABS) como una metodología educativa innovadora que permite a los estudiantes practicar en entornos virtuales realistas, fomentando la retención del conocimiento, la toma de decisiones y el aprendizaje activo sin riesgos. Destaca su aplicación en áreas como medicina, ingeniería y negocios, y señala que su efectividad depende de una planificación adecuada, recursos tecnológicos y docentes capacitados.

Referencias

- Adobe Inc. (s.f.). *Adobe Express*. <https://www.adobe.com/express/>
- Bing. (s.f.). *Bing Image Creator*. <https://www.bing.com/create>
- 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>
- Canva. (s.f.). *Herramienta de diseño gráfico en línea*. <https://www.canva.com/>
- Galina-Russell, I. (2012). Retos para la elaboración de recursos digitales en humanidades. *El Profesional de la Información*, 21(2), 185–189. <https://researchs.puce.elogim.com/linkprocessor/plink?id=bd8602d9-716f-31ea-a42f-b03f04521261>
- Gee, J. P. (2005). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Google. (s.f.). *Google Labs: Experimenta con IA generativa*. <https://labs.google/>
- Jenkins, H. (2009). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial 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>
- Meta Platforms, Inc. (s.f.). *Meta AI en WhatsApp y Messenger*. <https://about.meta.com/ai/>
- Pixton Comics Inc. (s.f.). *Pixton - Create comic strips and stories*. <https://www.pixton.com/>
- Storyboard That. (s.f.). *Storyboard Creator*. <https://www.storyboardthat.com/>
- Wombo Studios Inc. (s.f.). *Dream by Wombo*. <https://www.wombo.art/>
- xAI. (s.f.). *Grok: Chatbot de inteligencia artificial para X*. <https://x.ai/>

Glosario de términos

Diseño visual: Proceso de construcción gráfica que combina elementos de texto, imagen, color y composición para comunicar un mensaje o concepto de manera efectiva.

Herramientas de diseño digital: Aplicaciones o plataformas en línea que permiten crear piezas gráficas, visuales o audiovisuales de manera accesible y sin necesidad de conocimientos avanzados en diseño.

Infografía: Representación gráfica de datos o información que busca sintetizar y comunicar de forma rápida, atractiva y comprensible.

Inteligencia artificial (IA): Tecnología que emula funciones cognitivas humanas como el aprendizaje, la generación de imágenes o el procesamiento de lenguaje natural, aplicada aquí en procesos de creación visual.

Narrativa transmedia: Estrategia de comunicación que desarrolla una historia a través de múltiples plataformas de medios, donde cada formato aporta elementos únicos y complementarios a la narrativa general.

Gamificación: Incorporación de elementos y dinámicas propios de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, para aumentar la motivación, la participación y el aprendizaje.

Prototipo visual: Representación preliminar de una idea o concepto a través de formatos gráficos, que permite experimentar y ajustar mensajes antes de su versión final.

Proceso creativo: Conjunto de etapas mediante las cuales se genera, desarrolla y concreta una idea original, implicando inspiración, experimentación, evaluación y ejecución.



La excelencia no se improvisa

síguenos

