

[Nombre] [Apellidos]**CÓDIGO DEL PROYECTO**[CURSO DE FORMACIÓN / “INTELIGENCIA ARTIFICIAL CREATIVA:
INNOVACIÓN Y CREACIÓN ESTRATÉGICA DE CONTENIDO
MULTIMODAL”]

[DD/MM/AAAA – DD/MM/AAAA]

PROGRAMA DE APRENDIZAJE EN EL QUE ESTÁ INSCRITO O PUESTO QUE OCUPA EN LA ORGANIZACIÓN DE ENVÍO

Insertar texto

ORGANIZACIÓN DE ACOGIDA

EVOLEARN360

CIUDAD Y PAÍS DE ACOGIDA

Insertar texto

CORREO ELECTRÓNICO/ TELÉFONO

erasmus@evolearn360.com /
+34 623590498

ÁMBITO

Seleccione un elemento.

TIPO

Seleccione un elemento.

Resultados de aprendizaje[Para antes y después de la Movilidad **es obligatorio seleccionar A, B o C o una combinación de ellas.****[OPCIÓN A] MARCO EUROPEO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE PARA EL APRENDIZAJE A LO LARGO DE LA VIDA****COMPETENCIA MULTILINGÜE**

Mediante nuestro curso de formación se fomenta la competencia multilingüe, lo que implica utilizar distintas lenguas, en nuestro caso el castellano principalmente y el inglés de forma secundaria. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

COMPETENCIA DIGITAL

Mediante Nuestro curso se desarrolla la competencia digital, la cual implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales mediante la IA principalmente, la seguridad, asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

COMPETENCIAS INTERPERSONALES Y HABILIDAD PARA ADQUIRIR NUEVAS COMPETENCIAS

Esta competencia implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad, así como adaptarse a los cambios.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma

Actividades y tareas

Bloque 1 - Lo que todo educador debe saber sobre IA para la creación en 2026.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivos: 1. Comprender qué es la IA generativa en el contexto de la creación de recursos para la docencia. 2. Diseñar prompts eficaces por niveles (rol, tarea, contexto, restricciones, resultado) apoyado por asistentes de IA. 3. Trabajar diversos enfoques de creación de recursos de texto.

Contenidos:

1. Bienvenida e introducción al curso: presentación de objetivos, metodología, dinámica y criterios de evaluación del curso; actividad inicial sobre expectativas y usos previos de IA en educación (lluvia de ideas guiada).
2. ¿Qué es la IA y cómo usarla creativamente para apoyar la docencia?: IA vs. IA generativa, breve historia, capacidades y limitaciones; ejemplos de evolución reciente; dónde encajan modelos de chat, agentes y automatizaciones en educación; buenas prácticas de seguridad y privacidad.
3. Taller práctico - prompt engineering y creación de asistentes de IA: qué es el prompt engineering; mejores prácticas de creación de prompts en 2026; creando nuestro primer asistente de IA personalizado; iteración crítica; aplicación práctica al aula.
4. Taller práctico - creación de recursos de texto innovadores para el proyecto final: por ejemplo, personalización y adaptación del currículum al contexto y necesidades del alumnado; creación de textos literarios (poemas, cuentos, etc.); generación de rúbricas y modelos de evaluación formativa; actividades y tareas dinámicas y motivadoras; desarrollo de habilidades blandas (pensamiento crítico, resolución de problemas, etc.); entre otros recursos...
5. Cierre de sesión: puesta en común de lo aprendido, y recapitulación sobre el proyecto final del curso.

Bloque 2 - Crea recursos visuales impresionantes en segundos.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivos: 1. Comprender las bases de la creación visual con IA para conseguir resultados de alta calidad. 2. Explorar los últimos avances y posibilidades en este campo. 3. Emplear herramientas de creación y edición de imagen para elaborar recursos didácticos adaptados a tu asignatura.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión de creación visual: recapitulación y dinámica de trabajo de la sesión 2.
2. Marco metodológico para la creación y edición visual de calidad: exposición breve sobre el funcionamiento de los modelos de IA de la sesión (Nano Banana, Google Whisk, Napkin, NotebookLM, ComfyUI, etc.), y cómo asegurar los mejores resultados.
3. Taller práctico - formas de aplicación: infografías; gráficos; iconos; ilustración; fotografía; diapositivas; modelos 3D; etc. Exploración guiada a través de la reflexión conjunta y las inquietudes particulares.
4. Taller práctico - casos de uso: diseño y edición controlada de entornos, elementos y personajes (añadir/eliminar aspectos, cómo conseguir consistencia, etc.); creación de imágenes cinematográficas; diseño de diapositivas y presentaciones de manera rápida y estética; conseguir imágenes a partir de nuestros dibujos; visualización atractiva de los datos; mejora de calidad en fotos antiguas; recreación y manipulación 3D de objetos (históricos, artísticos, tecnológicos, ...); etc.
5. Taller práctico - creación de recursos para el proyecto final: trabajo individual o por grupos, selección de un reto real y creación de recursos; puesta en común y debate sobre la calidad de los recursos resultantes.

Bloque 3 - Da vida a tus clases: podcasts y música en el aula.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivos: 1. Entender la lógica básica de los modelos de creación y edición de audio, con objeto de crear audios nítidos para podcasts o música. 2. Explorar las últimas tendencias en creación de audio y las aproximaciones disponibles para la educación. 3. Emplear herramientas de creación y edición de audio para extender e incrementar el impacto de tu asignatura.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión de creación de audio: recapitulación y dinámica de trabajo de la sesión 3.

2. Marco metodológico para la creación y edición de audio de calidad: exposición breve sobre el funcionamiento de los modelos de IA de la sesión (ElevenLabs, Aurora Sound Fx, Speechma, NotebookLM, Lyria 3, Suno, etc.), y los pasos para generar nuestros audios de manera efectiva.

3. Taller práctico - formas de aplicación: aislamiento de voz; limpieza de ruido ambiente; clonación de voces; traducción de audios; generación de sonidos; creación de música (instrumental o con letra); elaboración de podcasts; etc. Exploración guiada a través de la reflexión conjunta y las inquietudes particulares.

4. Taller práctico - casos de uso: sonidos ambiente para el apoyo de material visual estático en exposiciones (p.ej.: fábrica a inicios de la revolución industrial, bioma de selva tropical, etc.); efectos de sonido para presentaciones o podcasts; clonación y generación de voces para podcasts adaptados al nivel e intereses del alumnado; creación de música para fortalecer la memorización de conceptos clave; etc.

5. Taller práctico - creación de recursos para el proyecto final: trabajo individual o por grupos, selección de un reto real y creación de recursos; puesta en común y debate sobre la calidad de los recursos resultantes.

Bloque 4 - Convierte la teoría en cine: domina la creación de vídeos y avatares con IA.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivos: 1. Conocer los fundamentos técnicos de la producción de vídeo y avatares mediante IA, garantizando la dirección creativa sobre el producto final. 2. Explorar las innovaciones en narrativa visual y control de cámara para crear recursos didácticos de impacto. 3. Emplear herramientas de vídeo y avatares para adaptar los contenidos curriculares a lenguajes audiovisuales contemporáneos.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión de vídeo: recapitulación y dinámica de trabajo de la sesión 4.

2. Marco metodológico para la creación y edición audiovisual de calidad: exposición breve sobre el funcionamiento de los modelos de IA de la sesión (Flow by Google Labs, Grok Imagine, Symphony AI, Seedance 2.0, Kling, Wan AI, NotebookLM, etc.), y métodos para obtener resultados de alta calidad.

3. Taller práctico - formas de aplicación: generación de vídeos desde texto y/o imágenes; creación de vídeo guiada por frames; modificación de elementos del vídeo; relación de aspecto (p.ej.: panorámico, vertical, estándar, etc.); narración dinámica de texto con avatares; personalización de avatares (p.ej.: aspecto, voz, entorno, etc.); edición de vídeo; etc. Exploración guiada a través de la reflexión conjunta y las inquietudes particulares.

4. Taller práctico - casos de uso: creación de vídeos educativos cinemáticos destinados a generar inmersión sensorial y emocional del alumnado (p.ej., condiciones de vida en épocas pasadas, momentos que marcaron la historia, recreaciones tipo documental, etc.); animación de imágenes clave del temario (p.ej., impulso nervioso, interdependencia de sistemas climáticos, etc.); generación de presentaciones en vídeo de tipo "PowerPoint" con narrador; diseño de avatares didácticos como motores narrativos (p.ej.: creación de un boletín informativo situado en escenarios futuribles); recreación de entrevistas "imposibles" (p.ej.: encuestas personalizadas a personajes históricos como Platón, Aristóteles, Marie Curie, etc.); etc.

5. Taller práctico - creación de recursos para el proyecto final: trabajo individual o por grupos, selección de un reto real y creación de recursos audiovisuales (p.ej., diseño de un "trailer" como elemento motivador inicial ante una unidad didáctica compleja); puesta en común y debate sobre la calidad de los recursos resultantes y su aplicabilidad en el aula.

Bloque 5 - Gamifica tus clases: creación de aplicaciones interactivas y videojuegos sin programar.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivos: 1. Explorar mecánicas de gamificación y entornos interactivos para transformar el aula en un espacio de aprendizaje activo y lúdico. 2. Dominar el desarrollo interactivo "en vivo" utilizando la capacidad de la IA sin necesidad de programación. 3. Crear aplicaciones y minijuegos listos para ser compartidos y utilizados en el aula.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión de creación de apps y videojuegos: recapitulación y dinámica de trabajo de la sesión 5.

2. Marco metodológico para el desarrollo interactivo directo: exposición breve sobre las interfaces de ejecución inmediata de la IA (Claude Artifacts, Gemini Canvas, Rosebud, etc.); cómo activar estos entornos y cómo redactar prompts de lógica para que la IA renderice aplicaciones completas y funcionales en segundos.

3. Taller práctico - formas de aplicación: creación de apps interactivas mediante lenguaje natural; diseño de reglas y mecánicas de juegos (p.ej.: sistemas de puntos, niveles, etc.); configuración de controles visuales (p.ej.: botones, barras deslizantes para cambiar valores o menús de opciones); creación de videojuegos mediante prompting; etc. Exploración guiada a través de la reflexión conjunta y las inquietudes particulares.

4. Taller práctico - casos de uso: videojuegos para demostración y fortalecimiento de la teoría impartida (p.ej.: selección natural, laboratorios de mezclas químicas, etc.); interfaces de visualización y cronología interactiva donde posicionar información clave (p.ej.: evolución del arte, épocas geológicas, etc.); maquetas visuales con leyenda interactiva (p.ej.: neurona y sus partes); árboles de decisión con dilemas éticos para el alumnado; etc.

5. Taller práctico - creación de recursos para el proyecto final: trabajo por grupos en la resolución de un reto real (p.ej., crear un simulador de economía circular); generación, testeo y refinamiento iterativo de la app dentro de la propia IA; puesta en común y debate sobre la democratización del desarrollo de software gracias a estas interfaces.

Bloque 6 - Aplica todo lo aprendido: acabando nuestro proyecto educativo apoyado en la IA.

Duración: 3 horas aproximadamente.

Objetivos: 1. Consolidar el uso creativo de la IA generativa (texto, imagen, audio, vídeo, apps y/o videojuegos) mediante la creación de un proyecto educativo. 2. Valorar la eficiencia, eficacia y efectividad del proceso de creación de contenidos personalizados frente a los métodos de trabajo tradicionales.

Contenidos:

1. Introducción a la sesión: recapitulación y dinámica de trabajo de la sesión 6.
2. Taller práctico - finalización del proyecto educativo: en esta parte se da un tiempo para acabar el proyecto final (individual o grupal) en colaboración con el resto de compañeros y la guía de los profesores.
3. Feedback y cierre del curso: presentación del proyecto educativo y testeo cruzado entre compañeros para identificar aspectos positivos y posibles mejoras.

Disposiciones de seguimiento y tutoría

[Esta sección es obligatoria para antes de la Movilidad y opcional para después de la movilidad]

-Actividad 1: Asesoramiento y apoyo en la fase de preparación de la movilidad, con sesiones informativas generales, reuniones individuales con el/la participante y apoyo en la cumplimentación de la documentación necesaria (Equipo directivo y coordinador/-a del proyecto)

-Actividad 2: Apoyo y asesoramiento durante el desarrollo de la movilidad y adecuado desarrollo del acuerdo de colaboración (Equipo directivo, coordinador/-a del proyecto y agencia de los cursos de formación: EVOLEARN360)

-Actividad 3: Supervisión del cumplimiento del acuerdo de colaboración mediante certificado final de la actividad. (Equipo directivo, coordinador/-a del proyecto y agencia de los cursos de formación: EVOLEARN360)

-Actividad 4: Seguimiento de la aplicación de los resultados obtenidos de la movilidad a corto, medio y largo plazo (Equipo directivo, coordinador/-a del proyecto y equipo Erasmus+), mediante memoria final y revisiones periódicas.

Evaluación, reconocimiento y reincorporación a la organización de envío

[Esta sección es obligatoria para antes de la movilidad y opcional para después de la movilidad]

EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE

FORMATO Y PROCEDIMIENTOS DE LA EVALUACIÓN

Formato de evaluación:

-Informe estructurado en forma de memoria final.

-Seguimiento de la implantación de resultados en aula, centro educativo y comunidad educativa, en general.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Se han implantado en el aula, centro educativo y comunidad educativa los aprendizajes obtenidos con la movilidad.
2. Se ha difundido adecuadamente la movilidad antes, durante y después de su realización en el centro en la comunidad educativa, en general.
3. Se han evidenciado la implantación en el aula, centro educativo y comunidad educativa de los aprendizajes obtenidos en la movilidad.

4. Se han evidenciado las acciones de difusión realizadas de la movilidad antes, durante y después del desarrollo de la misma.
5. Se han cumplido las normas de calidad vigentes para esta movilidad Erasmus+.

RECONOCIMIENTO DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje que se obtengan se reconocerán de la siguiente manera:

1. Condiciones para el reconocimiento:
Esta movilidad se reconocerá según procedimiento y documentación relacionada seguidamente, una vez que las beneficiarias hayan finalizado la misma de forma completa y según las condiciones acordadas.
2. Procedimientos para el reconocimiento:
Esta movilidad se reconoce mediante:
 - Certificado final de la movilidad firmado y sellado por la institución de acogida.
 - Certificado emitido por la Dirección del centro educativo de envío y acreditado por la Consejería de Educación.
 - Documento Europass Mobility firmado por la organización de origen, de envío, así como por el organismo validador correspondiente (Agencia nacional SEPIE o Consejería de Educación)
3. Documentación necesaria para el reconocimiento:
Certificado final de la movilidad firmado y sellado por la institución de acogida. (al finalizar la movilidad)

REINCORPORACIÓN A LA ORGANIZACIÓN DE ENVÍO

LUGAR DE REINCORPORACIÓN

[Insertar texto – consultar el manual de usuario para más información]

CONDICIONES DE REINCORPORACIÓN

[Insertar texto – consultar el manual de usuario para más información; eliminar en caso de que no sea aplicable]

Disposiciones adicionales

[Esta sección es opcional para antes de la Movilidad y **no se permite** después de la movilidad]

Información de contacto

[Es **obligatorio** cumplimentar esta sección en el documento **pre-movilidad**, **no estando permitida** su cumplimentación en el documento **post-movilidad**.]

PARTICIPANTE

NOMBRE Y APELLIDOS

Insertar texto

CORREO ELECTRÓNICO

Insertar texto

TELÉFONO

Insertar texto

PADRES O TUTORES LEGALES

PADRE/ MADRE/ TUTOR/A LEGAL 1

Insertar texto

CORREO ELECTRÓNICO

Insertar texto

TELÉFONO

Insertar texto

PADRE/ MADRE/ TUTOR/A LEGAL 2

Insertar texto

CORREO ELECTRÓNICO

Insertar texto

TELÉFONO

Insertar texto

PERSONAS RESPONSABLES EN LA ORGANIZACIÓN DE ENVÍO

TUTOR/A

Insertar texto

CONTACTO ADMINISTRATIVO

Insertar texto

CONTACTO DE EMERGENCIA

Insertar texto

CARGO

Insertar texto

CARGO

Insertar texto

CARGO

Insertar texto

CORREO ELECTRÓNICO

Insertar texto

CORREO ELECTRÓNICO

Insertar texto

CORREO ELECTRÓNICO

Insertar texto

TELÉFONO

Insertar texto

TELÉFONO

Insertar texto

TELÉFONO

Insertar texto

PERSONAS RESPONSABLES EN LA ORGANIZACIÓN DE ACOGIDA

TUTOR/A

NICOLÁS PARRA ROJAS

CONTACTO ADMINISTRATIVO

NICOLÁS PARRA ROJAS

CONTACTO DE EMERGENCIA

NICOLÁS PARRA ROJAS

CARGO

COORDINADOR
ERASMUS +
EVOLARN360

CARGO

COORDINADOR
ERASMUS +
EVOLARN360

CARGO

COORDINADOR
ERASMUS +
EVOLARN360

CORREO ELECTRÓNICO

erasmus@evolearn360.com

CORREO ELECTRÓNICO

erasmus@evolearn360.com

CORREO ELECTRÓNICO

erasmus@evolearn360.com

TELÉFONO

+34
623590498

TELÉFONO

+34
623590498

TELÉFONO

+34
623590498

[Obligatoriedad de las firmas:

Antes de la Movilidad: son obligatorias las firmas de la organización de envío, de la organización de acogida y del participante (en caso de que éste sea menor de edad también es obligatoria la firma de los padres o tutores legales).

Después de la Movilidad: son obligatorias las firmas de la organización de envío o de la organización de acogida El resto de firmas es opcional.]

[Este texto es aplicable solo después de la Movilidad] los firmantes certifican la validez y precisión de la información que contiene este documento.

ORGANIZACIÓN DE ENVÍO

Insertar texto

DIRECCIÓN

Insertar texto

FIRMA

PERSONA RESPONSABLE

Insertar texto

FECHA

ORGANIZACIÓN DE ACOGIDA

EVOLARN360

DIRECCIÓN

CALLE JESÚS MARÍN LÓPEZ, S/N,
3500, MOLINA DE SEGURA, MURCIA,
ESPAÑA.



C.I.F.: B67677393
C/ Dr. Jesús Marín López
30500 MOLINA DE SEGURA
(Murcia)
www.aprendeoposiciones.com

FIRMA



PERSONA RESPONSABLE

NICOLÁS PARRA ROJAS

FECHA

PARTICIPANTE

Insertar texto

FECHA

--	--	--

FIRMA

--

PADRE/ MADRE/ TUTOR/A LEGAL

Insertar texto

FECHA

--	--	--

FIRMA

--