

PARA QUIÉN

Dirigido a docentes y formadores de cualquier nivel educativo interesados en aplicar la IA de forma creativa, innovadora y ética en el aula.

"La creatividad del docente encuentra nuevos horizontes cuando la tecnología se convierte en su aliada"

Centrado en las 6 áreas clave de la IA creativa aplicada a la educación

Fundamentos de IA

Vídeos y avatares

Creación de imágenes

Apps y videojuegos

Audio, podcasts y música

Proyecto educativo con IA

Los participantes experimentan con herramientas de IA para diseñar, prototipar y mejorar recursos educativos. El proceso combina práctica guiada, iteración y reflexión crítica para obtener soluciones aplicables.

ENFOQUE METODOLÓGICO

Aprendizaje por proyectos

PROGRAMA ACADÉMICO - 6 TALLERES

30 horas

1 Lo que todo educador debe saber sobre IA
la generativa, prompt engineering, asistentes IA, recursos de texto

2 Creación visual con IA
Creación de imágenes, infografías, fotografías, gráficos, 3D, presentaciones y restauración.

3 Audio con IA
Creación de podcast, música, limpieza de audio, clonación de voz, traducción y efectos sonoros

4 Vídeo y avatares con IA
Generación de video desde texto, edición, trabajo con avatares, creación de documentales, entrevistas históricas y trailers educativos

5 Apps interactivas y videojuegos
Uso de Claude Artifacts, Genimi Canvas, creación de videojuegos, simuladores y aplicaciones educativas

6 Proyecto educativo apoyado en IA
Finalización del proyecto y presentación del mismo y evaluación entre iguales



Evolearn360 Erasmus



Evolearn360.com



+34623590498



erasmus@evolearn360.com



erasmus.evolearn360



Erasmus+