



Taller: Creación de videos educativos con apoyo de inteligencia artificial generativa

1. Modalidad:	Virtual
2. Horas:	2 horas
3. Instructor:	María Concepción Montero Alférez Académica con más de 30 años de trayectoria en el desarrollo de tecnología educativa y la transformación digital. Especialista en modelos de educación a distancia, fortalecimiento de la docencia universitaria y uso crítico de las tecnologías digitales con fines didácticos. Reconocida por su liderazgo en sistemas educativos multimodales y su capacidad para gestionar redes de colaboración generadoras de conocimiento en el ámbito de la educación superior en México y América latina. Funge como subdirectora del Sistema Universitario Multimodal de la Universidad Nacional Rosario Castellanos donde coordina el Sistema universitario multimodal, con responsabilidad en la articulación de modalidades educativas y la gestión de plataformas digitales institucionales. Juan Antonio Gómez Aguilar Pedagogo especializado en Física y Matemáticas, finalizando una maestría en Ambientes, sistemas y gestión en educación multimodal, cuenta con amplia experiencia en docencia universitaria, diseño de Ambientes virtuales de aprendizaje y metodologías E-learning con un enfoque en la innovación y aplicación estratégica de la Inteligencia artificial para el desarrollo de materiales educativos.



4. Dirigido a:	Docentes universitarios y diseñadores educativos
5. Intenciones educativas:	En la educación multimodal, los recursos didácticos diversificados permiten enriquecer los procesos de enseñanza y atender los diferentes estilos de aprendizajes de los estudiantes. Producir materiales audiovisuales educativos requiere de conocimiento técnicos propios de un diseñador multimedia, lo que algunas veces limita su integración en la planeación didáctica. El propósito en los participantes es que logren detonar competencias tecno-pedagógicas prácticas orientadas a la producción de audiovisual ágil y que les permita: • Sintetizar contenidos mediante guiones asistidos. • Operar herramientas de generación audiovisual • Desarrollar autonomía en la producción de materiales
6. Objetivo general:	Diseñar recursos audiovisuales didácticos para enriquecer los ambientes de aprendizaje multimodal y la apropiación de contenidos a través del uso didáctico y técnico de herramientas de inteligencia artificial generativa.
7. Contenidos:	Estructura temática • El audiovisual en la multimodalidad Presentación breve sobre el impacto del video en la retención cognitiva del estudiante y qué herramientas de IA pueden apoyar en su creación. • Preproducción (Creación de prompt para guionismo) Uso de la IA para crear un guion estructurado de 2 minutos. • Producción (generación del audiovisual) Practica guiada en la herramienta de IA donde los participantes generan voces sintéticas a partir del guion. • Integración multimodal Plenaria de aprendizajes y presentación del video creado.



8. Información adicional para los participantes:

Es recomendable que el participante tenga conocimientos en procesos didácticos de planeación de contenidos, dominio básico de la IA, preferentemente creación de guiones dominio de buscador de internet y dominio de office.