1. IDENTIFICACIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

TÍTULO del TALLER	<<2 RENDERS Y UN DESTINO>> Creación y edición de vídeos e integración de Inteligencia Artificial en el aula
ÁREAS IMPLICADAS (Enfoque globalizado e interdisciplinar - modelo flexible y adaptable)	Esta SdA se puede trabajar desde una sola área o se puede concebir como un proyecto interdisciplinar donde diferentes materias convergen de forma coordinada para la elaboración del producto final. A modo de ejemplo: • **Lengua Castellana y Literatura:** Estructura la arquitectura narrativa redactando el guion sintético, los prompts para la generación de imágenes/vídeo con IA, la locución de la voz en off y la revisión del subtitulado.Educación Artística / Plástica / Música: Asume el diseño estético de los clips, la composición visual, la selección de la banda sonora, el ajuste de efectos sonoros y las transiciones. • **Ciencias (Sociales y Naturales):** Aporta la investigación rigurosa de contenidos curriculares (biodiversidad, relieve, épocas históricas), transformándolos en píldoras audiovisuales divulgativas. • **Lengua Extranjera (Inglés/Francés):** Diseña y redacta la narración o los prompts en la lengua extranjera, o elabora el subtitulado bilingüe del vídeo. • **Matemáticas / Tecnología:** Controla los tiempos exactos de los clips, los formatos y proporciones de aspecto (16:9, 9:16), opera el software de edición (Canva) y utiliza éticamente modelos de IA generativa. • **Tutoría / Educación en Valores:** Fomenta la alfabetización crítica audiovisual, la prevención frente a los sesgos de la IA, el trabajo en equipo y la gestión de roles. En todo caso, podemos utilizar el podcast educativo para trabajar e investigar sobre cualquier saber propio de cualquier área.

AUTORÍA
Christian Padial Barcina
Francisco José Bello Plaza

Junta de Andalucía
Consejería de Educación
Centro del Profesorado de Almería
Centro del Profesorado de Cuevas-Olula
Centro del Profesorado de El Ejido

Producto final/ Reto	Diseñar, generar y editar un **Vídeo Motivador o Tráiler Educativo** (integrando clips de vídeo grabados o generados con IA, imágenes animadas, texto, música, voz en off, efectos y subtítulos) utilizando herramientas accesibles como Canva y modelos de IA generativa.
Curso/ temporalización	• **Curso/Etapa:** Propuesta multinivel y abierta (Adaptable a Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional)**.** • **Temporalización estimada:** 6 a 8 sesiones lectivas (modulares y ajustables según el grado de complejidad técnica y narrativa asignado al alumnado).

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

Enfoque Metodológico: El Proceso como Eje Competencial

La creación y edición de vídeos en el aula no debe entenderse como un fin técnico en sí mismo, sino como un vehículo de aprendizaje. El valor pedagógico de esta Secuencia Didáctica reside en el camino recorrido por el alumnado (sintetizar ideas complejas, redactar un guion técnico, diseñar prompts eficaces para la IA, seleccionar recursos sonoros, tomar decisiones de montaje y autoevaluarse) y no en la perfección profesional del renderizado final.

Para que la propuesta sea curricularmente rigurosa y fácil de llevar al aula, la selección de los criterios de evaluación debe ser cuidadosa y concreta. Los criterios seleccionados son los que deben orientar directamente el diseño de las actividades y la elaboración de las herramientas de evaluación. Partimos de un concepto de programación donde todo saber básico o destreza trabajada en la secuencia debe responder directamente a la consecución de dichos criterios.

Asimismo, la concreción curricular debe ajustarse a la etapa educativa mediante la graduación progresiva de la autonomía y el andamiaje pedagógico:

- ***En etapas tempranas (Infantil y primeros cursos de Educación Primaria):** Se facilita un andamiaje completo, proporcionando al alumnado bancos de clips, imágenes o prompts preeditados. El foco competencial se sitúa en la expresión oral, la secuenciación lógica y la selección intuitiva de elementos visuales.*
- ***En etapas más avanzadas (Últimos cursos de Primaria, ESO, Bachillerato y FP):** El alumnado asume la autoría integral del proceso, desde la conceptualización de la idea y la ingeniería de prompts hasta la edición multipista en Canva, la sincronización de audio y la exportación en formatos óptimos.*

Ejemplos de Criterios de Evaluación Seleccionados por Área

Para asegurar la coherencia vertical del diseño, se definen a continuación los criterios de evaluación de referencia por área. Estos criterios servirán como hilo conductor para las actividades de la secuencia didáctica y la posterior rúbrica de evaluación:

1. Lengua Castellana y Literatura.

- ***Criterio de Evaluación Ejemplo:*** *Comprender, sintetizar y redactar textos breves de carácter persuasivo e informativo (guiones para vídeos y comandos/prompts para herramientas de IA), adaptando la estructura y el registro a la audiencia y al soporte digital.*
- ***Foco en el proceso:*** *Redacción cooperativa del guion base, diseño y refinamiento de prompts de texto a imagen/vídeo, ensayos de locución para la voz en off y revisión crítica del subtitulado.*

2. Ciencias (Conocimiento del Medio / Biología y Geología / Ciencias Sociales).

- ***Criterio de Evaluación Ejemplo:*** *Buscar, seleccionar y transformar saberes científicos, históricos o geográficos en un mensaje audiovisual riguroso y motivador, comunicando los resultados de investigación de forma accesible.*
- ***Foco en el proceso:*** *Curaduría de datos sobre la temática elegida, descarte de información errónea y verificación de la fidelidad visual de los elementos generados o seleccionados.*

3. Educación Artística / Plástica / Música / Competencia Digital.

- ***Criterio de Evaluación Ejemplo:*** *Utilizar herramientas digitales de edición de vídeo (Canva) e IA generativa para crear, ensamblar y editar secuencias audiovisuales, combinando imágenes, música, texto y transiciones con intencionalidad expresiva.*

- ***Foco en el proceso:*** *Experimentación con bancos de medios y generadores de IA, ajuste de tiempos y recortes de clips, silenciado e integración de pistas de audio, y evaluación de la armonía estética del montaje.*

3. RECURSOS NECESARIOS PARA EL TALLER

RECURSO	TIPO DE RECURSO
Vídeo motivador / Tráiler detonante	Audiovisual / Modelo [Muestra de vídeo integrador con IA y edición en Canva]
Modelos de IA Generativa de Texto (Prompts)	Software / IA [ChatGPT, Gemini o Canva Magic Studio]
Herramientas de IA para generación de imagen/vídeo	Software / IA [Google Flow, Canva Text-to-Image / Animate]
Plataforma de edición de vídeo	Software / Digital [Canva (Suscripción Pro gratuita para docentes)]
Plantillas de guion técnico y storyboard	Documento [Archivo editable / Descargable en Padlet]
Equipos informáticos y de audio	Hardware [Ordenadores, tabletas, micrófonos USB/auriculares]



AUTORÍA
Christian Padial Barcina
Francisco José Bello Plaza

Junta de Andalucía
Consejería de Educación
Centro del Profesorado de Almería
Centro del Profesorado de Cuevas-Olula
Centro del Profesorado de El Ejido

4. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Nota Previa sobre el Diseño de la Secuencia Didáctica

Es fundamental destacar que la secuencia didáctica final que se implemente en el aula dependerá en todo caso de la concreción curricular, las áreas implicadas y los criterios de evaluación que cada docente o equipo interdisciplinar haya seleccionado, debiendo responder y alinearse en todo momento con ellos.

La secuencia que se presenta a continuación en este dossier debe entenderse como una propuesta ejemplificante y de referencia, construida a partir de la propia dinámica del taller de las Jornadas de Innovación de Almería (#JIA26): "Creación y edición de vídeos motivadores". En este caso concreto, la propuesta pone el foco principal en la competencia digital / expresión artística (manejo de Canva e IA generativa) y en la comunicación lingüística (redacción de guiones y prompts).

Metodológicamente, la estructura se articula en 6 fases inspiradas en el Ciclo de Aprendizaje Experiencial de Kolb (Experiencia concreta Observación reflexiva Conceptualización abstracta Experimentación activa), adaptadas a la producción audiovisual digital.

FASE DEL Aprendizaje	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	RECURSOS NECESARIOS
1. Motivar	**Visionado detonante:** Proyección de un vídeo/tráiler motivador de alto impacto que integre elementos de IA, música de fondo, textos animados y voz en off. **Presentación del Reto:** Consigna de trabajo: "Nos convertimos en creadores de contenido educativo capaces de producir una píldora audiovisual motivadora sobre nuestro tema de investigación".	Proyector y equipo de sonido.Vídeo motivador de muestra.

FASE DEL Aprendizaje	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	RECURSOS NECESARIOS
2. Activar	**Deconstrucción analítica en vivo:** Pausa guiada del vídeo detonante para analizar sus capas: ¿Qué recurso se ha usado aquí?, ¿esta imagen es real o de IA?, ¿cómo se ha integrado este texto?, ¿qué función cumple la música? **Lluvia de ideas y detección previa:** Sondeo sobre el conocimiento previo de herramientas de edición de vídeo y experiencias previas con IA generativa.	Pizarra / Panel interactivo.Vídeo modelo fragmentado por escenas.
3. Explorar	**Exploración temática y curricular:** Búsqueda y síntesis de la información o saber básico que alimentará el contenido del vídeo (ej. historia, ciencias, lengua)**.** **Taller de ingeniería de prompts:** Experimentación con modelos de lenguaje (ChatGPT/Gemini) para generar esquemas de guion y comandos de imagen (prompts detallados). **Exploración de la IA generativa de imagen/vídeo: Pruebas de generación en plataformas como Google Flow o Canva.**	Acceso a internet y ordenadores/tabletas. Modelos de IA (ChatGPT, Gemini, Google Flow).Guía de buenas prácticas para la creación de prompts.
4. Estructurar	**Diseño del guion técnico y storyboard:** Estructuración por escenas determinando la locución, el texto en pantalla, el clip/imagen necesario y el tipo de efecto. **Capacitación técnica en Canva:** Taller práctico sobre funciones esenciales: cargar archivos, recortar vídeos, silenciar audio nativo, añadir música de fondo, grabar voz en off, superponer capas y generar subtítulos automáticos**.** **Organización del banco de recursos:** Creación de carpetas con los clips grabados, imágenes generadas y pistas de audio seleccionadas.	Plantilla de guion técnico/storyboard.Cuenta de Canva para Educación.Repositorio de música y efectos sonoros.

FASE DEL Aprendizaje	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	RECURSOS NECESARIOS
5. Aplicar y comprobar	**Ensamblaje en la línea de tiempo:** Importación de recursos al editor de Canva siguiendo el guion trazado. **Sincronización y ajuste fino:** Ajuste de tiempos de corte, aplicación de transiciones entre escenas, nivelación de volumen entre la voz en off y la música de fondo, e inserción de texto dinámico**.** **Exportación:** Renderizado y exportación del producto final en los formatos de vídeo más adecuados (MP4, 16:9 o 9:16).	Software de edición Canva.Auriculares para control de mezcla de audio.
6. Evaluar	**Estreno y proyección de la galería:** Muestra de los vídeos motivadores ante la comunidad educativa o publicación en el canal del centro. **Metacognición sobre el proceso:** Reflexión guiada: ¿Qué dificultades técnicas surgieron con la IA o el montaje y cómo las resolvimos? **Evaluación formativa:** Autoevaluación con diana de aprendizaje y coevaluación del montaje técnico y la claridad del mensaje.	Proyector y altavoces.Dianas de autoevaluación y listas de cotejo.Padlet del taller para alojar los enlaces.

5. EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN FORMATIVA

Marco Pedagógico: Evaluación Formativa y Formadora

Para que esta Secuencia Didáctica responda fielmente al marco competencial, el diseño de las actividades no debe estar orientado de forma exclusiva al archivo de vídeo final, sino a la adquisición progresiva de los saberes y al desarrollo de las destrezas asociadas a los criterios de evaluación.

Aunque el vídeo motivador renderizado o su proyección pública constituye una actividad evaluable perfectamente válida, centrar la evaluación únicamente en el acabado estético o tecnológico resulta insuficiente. Para desplegar una verdadera evaluación formativa (que orienta el aprendizaje en curso) y formadora (que capacita al alumnado para autorregularse), es imprescindible:

1. Evaluar el proceso en diferentes momentos: Intercalar hitos de evaluación durante la redacción del guion, la precisión de los prompts, la organización de carpetas y las pruebas de montaje previa en la línea de tiempo.
2. Hacer al alumnado parte activa del proceso: Proporcionar recursos, espacios y herramientas explícitas para la autoevaluación y la coevaluación entre iguales durante el desarrollo de la tarea, permitiendo reajustar los cortes, reescribir frases de la locución o corregir el volumen del audio antes de la exportación definitiva.
3. El producto final como evidencia integradora: El vídeo final es una evidencia global del aprendizaje, pero nunca debe ser la única, debiendo complementarse con la valoración del trabajo en equipo, el pensamiento crítico ante la IA y la autorregulación durante el taller.

Mapeo Práctico: Conexión entre Criterios, Actividades e Instrumentos

A partir de los criterios de evaluación definidos en la Sección 2 y de las fases desarrolladas en la Secuencia Didáctica (Sección 4), se establece la siguiente correspondencia entre el criterio a medir, la actividad evaluable de la secuencia y el instrumento de evaluación utilizado:

ÁREA (Criterio de evaluación)	ACTIVIDAD EVALUABLE	MOMENTO DEL PROCESO	Agente Evaluador e Instrumento de Evaluación
Lengua Castellana y Literatura Redacción de guiones y escaletas, y adecuación de la oratoria a la audiencia.	**Borrador de guion técnico y ficha de prompts para IA** (Fase 3 y 4: Explorar y Estructurar)	**Durante el proceso:** Previo a la generación e importación de recursos.	**Coevaluación:** Lista de cotejo para que otra pareja compruebe si los prompts contienen los detalles necesarios y si el guion es claro.**Heteroevaluación:** Rúbrica de síntesis textual y oratoria.

ÁREA (Criterio de evaluación)	ACTIVIDAD EVALUABLE	MOMENTO DEL PROCESO	Agente Evaluador e Instrumento de Evaluación
Ciencias (Sociales / Naturales) Selección e integración rigurosa de contenidos curriculares en el vídeo.	**Ficha de investigación temático-curricular** (Fase 3: Explorar)	**Inicio / Desarrollo:** Fase previa al guionizado.	**Heteroevaluación:** Escala de valoración de rigor informativo para verificar la corrección de los conceptos que se divulgarán.
Ed. Artística / Competencia Digital Manejo del editor de vídeo (Canva), mezcla de audio y edición multipista.	**Línea de tiempo de Canva con cortes, voz en off y música** (Fase 4 y 5: Estructurar y Aplicar)	**Durante el montaje:** Revisión del borrador en pantalla.	**Autoevaluación:** Diana de aprendizaje sobre el dominio de Canva (recorte, volúmenes, subtítulos). **Heteroevaluación:** Rúbrica de edición digital (sincronización, legibilidad de textos y equilibrio de audio).
Integrador (Transversal) Evaluación del trabajo en equipo, uso ético de la IA y producto audiovisual.	**Vídeo motivador final exportado y proyectado** (Fase 5 y 6: Aplicar y Evaluar)	**Final del proceso:** Difusión y muestra.	**Autoevaluación:** Cuestionario de metacognición grupal sobre la resolución de imprevistos técnicos.**Heteroevaluación:** Rúbrica holística del producto final.

AUTORÍA
Christian Padial Barcina
Francisco José Bello Plaza

6. RECOMENDACIONES Y ADAPTACIÓN POR ETAPAS EDUCATIVAS

Para garantizar que esta Secuencia Didáctica sea un recurso plenamente accesible, versátil y transferible a cualquier centro, a continuación se detallan las orientaciones clave para su adaptación a cada etapa y ciclo educativo, considerando la madurez del alumnado, su dominio de la tecnología, el nivel de desarrollo del lenguaje y la idiosincrasia del currículo correspondiente.

EDUCACIÓN INFANTIL

- **Aspecto Lingüístico:** Expresión oral espontánea sobre imágenes motivadoras. El "guion" se traduce en la selección de 3 imágenes clave mediante conversación guiada con el docente (¿Qué vemos?, ¿qué queremos contar?).
- **Competencia Técnica:** Andamiaje técnico absoluto. El docente genera los recursos de IA e importa los materiales en Canva. El alumnado interviene seleccionando los efectos, grabando frases sueltas de voz en off o pulsando botones interactivos de reproducción.
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Basado en la estimulación multisensorial, el reconocimiento de sonidos/imágenes y la sorpresa visual. Sesiones muy cortas (10-15 minutos).
-

PRIMER CICLO DE E. PRIMARIA.

- **Aspecto Lingüístico:** Lectura y locución de frases cortas descriptivas. Introducción de plantillas de guion simplificadas con inicio, nudo y desenlace.
- **Competencia Técnica:** Andamiaje parcial. Se proporciona al alumnado un banco de clips de vídeo e imágenes de IA preseleccionadas. En Canva, el alumnado practica arrastrando recursos a la línea de tiempo y añadiendo emoticonos o títulos sencillos.
- **Idiosincrasia del ciclo:** Énfasis en la motivación por la lectoescritura, la superación del reparo a escuchar su propia voz grabada y la cohesión del grupo.

SEGUNDO CICLO DE E. PRIMARIA.

- **Aspecto Lingüístico:** Redacción de resúmenes informativos breves. Co-creación de prompts sencillos junto al docente ("Genera una imagen de un bosque en otoño").
- **Competencia Técnica:** Autonomía inicial en Canva. El alumnado aprende a recortar la duración de los clips, seleccionar música de fondo libre de derechos y ajustar volúmenes básicos.
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Fomento de la curiosidad por el funcionamiento de la Inteligencia Artificial y el trabajo cooperativo con reparto explícito de funciones.

TERCER CICLO DE E. PRIMARIA.

- **Aspecto Lingüístico:** Redacción autónoma del guion técnico combinando locución y texto en pantalla. Diseño guiado de prompts detallados especificando estilo visual, luz y tema.
- **Competencia Técnica:** Autonomía media en Canva e IA. Generación autónoma de imágenes/vídeo en plataformas tipo Google Flow o Canva Magic, grabación de voz en off integrada y aplicación de subtítulos automáticos.
- **Idiosincrasia del ciclo:** Asunción completa del rol de editor/a digital. Análisis crítico de la veracidad de la información y alfabetización en derechos de autor.

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

- **Aspecto Lingüístico:** Guiones de alta complejidad sintética (tráilers promocionales, campañas de concienciación social, divulgación STEAM). Ingeniería de prompts avanzada utilizando variables de estilo cinematográfico, perspectiva y tono.
- **Competencia Técnica:** Autonomía técnica completa. Edición multipista avanzada en Canva o CapCut: ajuste preciso de ondas de audio, superposición de capas (picture-in-picture), efectos de transición rítmicos y exportación en múltiples formatos.
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Foco en la deontología de la IA y la alfabetización mediática crítica (detección de deepfakes, sesgos de los algoritmos y uso ético de la tecnología).

BACHILLERATO

- **Aspecto Lingüístico:** Oratoria formal y comunicación académica en formato vídeo-ensayo. Redacción de prompts complejos en lengua extranjera (Inglés/Francés) para obtener resultados de IA de alta calidad técnica.
- **Competencia Técnica:** Producción y edición digital de calidad profesional. Uso combinado de herramientas de IA generativa de vanguardia, edición rítmica avanzada, corrección de color y mezcla de audio por pistas independientes.
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Orientación hacia la divulgación científica, la preparación de presentaciones para la etapa universitaria y la creación de un portafolio digital de aprendizaje.

FORMACIÓN PROFESIONAL

- **Aspecto Lingüístico:** Comunicación técnica especializada. Elaboración de vídeotutoriales de procedimientos laborales, spots de presentación de productos o campañas de Prevención de Riesgos Laborales (PRL).
- **Competencia Técnica:** Adaptada a la familia profesional. En ramas como Informática o Imagen y Sonido, profundización en la arquitectura de modelos de IA y software de edición avanzado. En el resto de familias, uso como herramienta de marketing digital y simulación empresarial.
- **Idiosincrasia de la Etapa:** Fomento directo de la empleabilidad, la innovación tecnológica aplicada al sector productivo (módulos de Empresa e Iniciativa Emprendedora) y la visibilización de la marca personal del alumnado.