

# Imaginem nous futurs amb la IA

eduCAC | Audiovisual

[Segon cicle d'ESO]



edu  
cac

Un programa de:

ca Consell  
de l'Audiovisual  
de Catalunya

The background of the slide is a detailed, futuristic cityscape. It features tall, slender skyscrapers, some with organic, flowing forms. The architecture is integrated with lush greenery, including trees and vertical gardens. In the foreground, there are curved, elevated walkways and platforms. A prominent feature is a large, white, spherical structure with a blue, crystalline interior. The sky is a clear, bright blue with soft, white clouds. The overall atmosphere is one of a harmonious and advanced urban environment.

# Imaginem nous futurs amb la IA

El Consell de l'Audiovisual de Catalunya, compromès amb el sistema educatiu del país, posa a disposició dels docents aquests materials didàctics amb l'objectiu de fer arribar l'educació mediàtica a les aules davant els nous reptes i les grans oportunitats que ofereix l'entorn digital.

Aquests recursos han estat concebuts per promoure el pensament crític entre l'alumnat i fomentar un ús responsable i creatiu de les pantalles. Amb aquesta finalitat, els continguts s'organitzen en set eixos temàtics: informació, entreteniment, publicitat, tecnologia, gènere, diversitat i producció audiovisual.

Els materials inclouen situacions d'aprenentatge que aborden qüestions com la cerca d'informació de qualitat, l'oci digital, els valors que transmet la ficció, la influència de la publicitat en la creació de falses necessitats, la gestió del temps i el control de l'ús de les pantalles, la desconstrucció d'estereotips i la representació de la diversitat en l'audiovisual.

Esperem que aquests recursos us siguin útils per treballar l'educació mediàtica als vostres centres i que us ajudin a formar la ciutadania competent, responsable i activa de la societat digital.

## SUMARI

DESCRIPCIÓ I ACTIVITATS.....	5
REpte I ACTIVITATS.....	6
RECURSOS.....	7
OBJECTIUS D'APRENTATGE I ORIENTACIONS D'AVAlUACIÓ.....	8
DESENVOLUPAMENT DE LA SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA .....	10
TRACTAMENT DE LES COMPETÈNCIES TRANSVERSALS EN ELS MATERIALS eduCAC .....	18
TRACTAMENT DELS VECTORS EN ELS MATERIALS eduCAC .....	19
MESURES I SUPORTS UNIVERSALS.....	20

## DESCRIPCIÓ I ACTIVITATS

<b>Títol</b>	<b>Imaginem nous futurs amb la IA</b>
<b>Durada</b>	10 sessions
<b>Etapa educativa</b>	ESO 2n cicle <sup>1</sup>
<b>Eix temàtic eduCAC</b>	Audiovisual
<b>Descripció i context de l'eix Audiovisual</b>	<p>El context comunicatiu de l'alumnat és clarament audiovisual i digital. Saber com es produeixen continguts amb aquest llenguatge és fonamental per a desenvolupar una actitud crítica com a consumidors, i també com a creadors. És per això que l'alumnat ha d'adquirir la capacitat de comunicar idees a través de l'audiovisual: aprendre com s'ha de concebre i construir el contingut en imatges per tal d'aconseguir transmetre el missatge de manera efectiva.</p> <p>En els materials de l'eix temàtic audiovisual proposem donar a conèixer a l'alumnat les eines i les tècniques que articulen la gramàtica audiovisual amb l'objectiu d'aplicar-les tant a la creació de continguts com al seu consum.</p>

<sup>1</sup> Les activitats d'aquest material didàctic també es poden dur a terme a **ESO 1r cicle**, [seguint les recomanacions del Departament d'Educació pel que fa a la protecció de dades de l'alumnat](#).

## REpte I ACTIVITATS

<b>Repte</b>	Imaginem el futur amb una producció audiovisual feta amb IA
<b>Activitats</b>	<p><b>ENGEGUEM (Iniciem i contextualitzem el projecte).</b> Visualitzarem audiovisuals creats completament amb intel·ligència artificial per reflexionar sobre el potencial i les implicacions d'utilitzar aquesta tecnologia en les produccions audiovisuals. Esbrinarem com la IA impacta o pot impactar en diversos àmbits de la vida.</p> <p><b>DISSENYEM (Planifiquem la idea).</b> Imaginarem el futur a partir d'imatges creades per IA. Definirem els rols i objectius del nostre projecte audiovisual, la tonalitat, l'estil visual i els recursos més adequats per comunicar de manera efectiva.</p> <p><b>CREEM (Produïm el contingut).</b> Elaborarem el guió i experimentarem amb la IA. Integram els continguts i editarem el vídeo.</p> <p><b>COMPARTIM (Presentem i valorem els resultats).</b> Presentarem i analitzarem els vídeos davant de la classe que coavaluarà els treballs. Revisarem què hem après al llarg del projecte.</p>
<b>Producte final</b>	L'alumnat explorarà com la IA impacta o pot impactar en la vida de les persones i ho explicarà mitjançant una producció d'un audiovisual breu amb eines d'intel·ligència artificial.
<b>Materials relacionats</b>	Per dur a terme aquest projecte es suggereix haver treballat abans la situació d'aprenentatge <a href="#">Un cervell al teu servei</a> .

## RECURSOS

### Recursos

Cada situació d'aprenentatge compta amb:

- ☑ [Un vídeo de contextualització de l'eix temàtic.](#)
- ☑ [Una infografia amb el recorregut de la situació d'aprenentatge.](#)
- ☑ Seqüència didàctica (a continuació), amb recursos de suport per al desenvolupament de les activitats (documents descarregables, lectures i/o vídeos enllaçats en cada activitat i orientacions per a l'avaluació).

## OBJECTIUS D'APRENTATGE I ORIENTACIONS D'AVALUACIÓ

<b>OBJECTIUS D'APRENTATGE</b> <i>Què volem que aprengui l'alumnat i per a què?</i>	<b>ORIENTACIONS D'AVALUACIÓ</b> <i>Com sabem que ho han après?</i>
<p>1. Aplicar eines d'IA en un procés creatiu audiovisual per a explorar les seves possibilitats en la generació de guions, imatges, sons o efectes visuals.</p>	<input type="checkbox"/> Utilitza de manera autònoma i adequada una o més eines d'IA en el procés creatiu audiovisual.
	<input type="checkbox"/> Sap integrar les produccions de la IA en un projecte audiovisual coherent.
	<input type="checkbox"/> Mostra iniciativa i creativitat en l'experimentació de la IA.
<p>2. Prendre consciència de l'impacte de la IA en els mitjans de comunicació i les indústries culturals.</p>	<input type="checkbox"/> Participa activament en les activitats de reflexió sobre els efectes de la IA en les indústries culturals.
	<input type="checkbox"/> Relaciona l'ús de la IA amb problemàtiques actuals (drets d'autor, sostenibilitat, mercat laboral, etc.).
	<input type="checkbox"/> Expressa opinions raonades sobre aspectes com l'autoria, l'autenticitat o la responsabilitat en la producció amb IA.

<b>OBJECTIUS D'APRENTATGE</b> <i>Què volem que aprengui l'alumnat i per a què?</i>	<b>ORIENTACIONS D'AVALUACIÓ</b> <i>Com sabem que ho han après?</i>
<p>3. Identificar les limitacions, biaixos, riscos, etc., de l'ús de la IA en la producció audiovisual.</p>	<p><input type="checkbox"/> Identifica errors, incoherències o biaixos en els resultats generats per la IA.</p>
	<p><input type="checkbox"/> Contrasta les produccions de la IA amb fonts o eines convencionals per a valorar-ne la qualitat i la fiabilitat.</p>
	<p><input type="checkbox"/> Argumenta amb exemples concrets els punts forts i febles de la IA aplicada a l'audiovisual.</p>

## DESENVOLUPAMENT DE LA SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA

ENGEGUEM	Temporització
<p><b>1   Un punt de partida</b></p> <p>Es visualitzarà un vídeo creat amb intel·ligència artificial per introduir l'alumnat al potencial i les implicacions de l'ús d'aquesta tecnologia en l'audiovisual. L'objectiu és reflexionar sobre com la IA transforma la manera d'entendre la creativitat, la producció i el consum de continguts. També connectar la reflexió amb el repte: explorar i mostrar amb un audiovisual fet amb IA com aquesta tecnologia pot canviar el futur.</p> <p>Comenceu visualitzant un fragment de <a href="#">Total Pixel Space</a>: és el curtmetratge guanyador de l'<a href="#">AI Film Festival 2025</a>. Aquesta obra generada amb IA mostra des de moments quotidians fins a realitats completament distorsionades. Ofereix una experiència visual impactant que permetrà iniciar la reflexió sobre la creativitat en el món digital.</p> <p>Com a alternativa, o per contraposició de formats, podeu visionar també aquest altre videoclip generat amb IA de l'artista Arata Fukoe: <a href="#">AI Evolution</a>. A continuació, obriu un debat amb el grup classe amb qüestions com ara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Com us heu sentit veient aquests vídeos? Què us ha impactat més? En coneixeu d'altres?</li> <li>• Quins avantatges pot tenir l'ús d'IA per crear continguts audiovisuals? Quins riscos o inconvenients creieu que pot tenir?</li> </ul>	<p>60'</p>

ENGEGUEM	Temporització
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creieu que l'ús d'IA pot influir en la creativitat humana? Com?</li> <li>• Com pot afectar l'ús d'IA en les indústries creatives (cinema, música, publicitat, etc.)?</li> <li>• Com pot influir la IA en la manera com consumim informació i entreteniment?</li> <li>• Ens podem assegurar que l'ús de la IA en la creació de continguts sigui ètic i responsable?</li> </ul> <p>Per alimentar el debat i presentar punts de vista que potser no tenen presents, <a href="#">trobareu més informació en aquest recurs</a>.</p> <p>Finalment, introduïu i expliqueu a l'alumnat el repte: explorar com impacta o pot impactar la IA en l'àmbit o sector social que escullin, i mostrar-ho amb un audiovisual breu, utilitzant eines IA en totes les etapes de la creació audiovisual.</p> <p><b>2   Definim què volem investigar</b></p> <p><b>Cada grup triarà una categoria i farà una cerca sobre com impacta o pot impactar la IA en el sector que hagin escollit. L'objectiu és facilitar l'estructuració de les idees per començar a donar forma al projecte.</b></p> <p>[En el cas que no s'hagi treballat a l'aula la situació d'aprenentatge sobre la IA de l'eduCAC, abans de començar l'activitat podeu projectar <a href="#">aquest vídeo sobre la IA del SX3 Academy</a>].</p> <p>Distribuiu l'alumnat en grups petits, i demaneu-los que duguin a terme una cerca sobre com la IA pot impactar o ja està impactant, sigui en positiu o en negatiu, en algun àmbit de la vida que els preocupi. Poden escollir el que prefereixin, classificat en alguna d'aquestes categories:</p>	<p>120'</p>

ENGEGUEM	Temporització
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educació</li> <li>• Comunicació i relacions socials</li> <li>• Treball i economia</li> <li>• Salut i benestar</li> <li>• Medi ambient i sostenibilitat</li> <li>• Cultura i creativitat</li> <li>• Mobilitat i urbanisme</li> </ul> <p>Per guiar la cerca, compartiu amb l'alumnat el document <a href="#">Guió de cerca</a>. Poden utilitzar els recursos tecnològics que prefereixin per a fer la cerca, també d'IA generativa, però els hauran d'identificar. Recordeu les recomanacions del Departament d'Educació pel que fa al seu ús a l'aula.</p>	

DISSENYEM	Temporització
<p><b>1   El futur que imaginem</b></p> <p><b>Reprenent el punt 5 del guió de cerca, l'alumnat començarà a donar forma al seu audiovisual creant imatges amb eines d'IA, amb l'objectiu de generar les que més s'adaptin o connectin millor amb el futur que volen explicar.</b></p> <p>Demaneu a l'alumnat que provin de generar imatges que connectin amb el futur que han investigat i que volen explicar amb eines com <a href="#">Canva</a>, <a href="#">Dall-e</a>, <a href="#">Craiyon</a> o <a href="#">KREA</a>. Si no ho han fet mai, poden començar primer amb aquest recurs de Google, <a href="#">Say What You See</a>, per aprendre a generar <i>prompts</i> acurats.</p> <p>Dediqueu una part de la classe a fer les proves, i una altra part a compartir les proves que han fet i justificar quina/quines han escollit finalment i perquè, responent a les preguntes següents:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Què us atrau d'aquesta representació del futur i per què l'heu escollit?</li> <li>• Com connecta amb la recerca que heu fet en l'activitat anterior?</li> </ul> <p>Finalment, feu una reflexió conjunta amb tot el grup classe a partir de les preguntes següents:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creieu que aquestes visions són realistes o són només imaginació? Per què?</li> <li>• Creieu que la IA pot inspirar la nostra visió del futur? Com?</li> <li>• Quin paper hauríem de tenir nosaltres, com a societat, per decidir com serà realment el futur?</li> <li>• La IA pot ajudar-nos a imaginar el futur, però qui pren les decisions finals sobre com volem que sigui el nostre món?</li> </ul>	<p>60'</p>



DISSENYEM	Temporització
<p>Demaneu a l'alumnat que en els grups de treball comencin a elaborar el primer esborrany del guió del vídeo, seguint el document <a href="#">Plantilla de guió</a>. Després, hauran de començar a desenvolupar els continguts audiovisuals o textuais amb les eines d'IA que poden trobar al document <a href="#">Guia de disseny</a> de l'activitat anterior i que necessiten per completar el guió en l'activitat següent.</p>	



COMPARTIM	Temporització
<p><b>1   Presentem i analitzem</b></p> <p><b>S'exposaran els vídeos a classe, detallant breument la temàtica escollida, les decisions creatives i el missatge final que s'han volgut transmetre. Durant les presentacions, la resta de l'alumnat coavaluarà els treballs. L'objectiu és fomentar la comunicació i compartir les produccions.</b></p> <p>Després de veure la producció audiovisual, cada grup haurà d'explicar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El motiu pel qual han escollit una temàtica determinada.</li> <li>• Les decisions creatives preses (estil, to, imatges de suport, sons, etc.).</li> <li>• Les dificultats que se'ls han presentat durant l'elaboració.</li> <li>• El missatge que volen transmetre.</li> </ul> <p>Mentre els grups fan les exposicions, la resta de grups hauran d'omplir el document <a href="#">Llista de verificació</a> per coavaluar els diferents projectes exposats i proporcionar retroacció constructiva. Caldrà que facin una llista de verificació per a cada grup.</p>	<p>60'</p>
<p><b>2   Reflexionem junts</b></p> <p><b>Aquesta activitat de metacognició ajudarà a prioritzar i integrar els coneixements adquirits al llarg del projecte i a prendre consciència del mateix procés d'aprendre. L'objectiu és permetre a l'alumnat a comprendre i a avaluar les seves pròpies estratègies d'aprenentatge.</b></p> <p>Utilitzeu el document <a href="#">Activitat final de metacognició</a>, que inclou una selecció de preguntes. Escolliu les que considereu més rellevants segons el context i les necessitats del vostre grup classe.</p>	<p>30'</p>

# TRACTAMENT DE LES COMPETÈNCIES TRANSVERSALS EN ELS MATERIALS

## eduCAC

Els materials eduCAC permeten treballar les següents competències transversals:

- ☑ **Competència Ciutadana (CC)**: actuem com a ciutadans responsables i participem activament en la vida social i cívica.
- ☑ **Competència Digital (CD)**: utilitzem de forma segura, saludable i responsable de les tecnologies digitals per al desenvolupament personal, educatiu i laboral, així com per a l'oci i la participació social.
- ☑ **Competència emprenedora (CE)**: entrenem la mirada per detectar oportunitats i idees, utilitzant coneixements específics per generar valor per als altres, i la imaginació, la creativitat, el pensament estratègic i la reflexió ètica, crítica i constructiva en els processos creatius i d'innovació.
- ☑ **Competència personal, social i d'aprendre a aprendre (CPSAA)**: treballem l'autoconeixement, el creixement personal, la gestió del temps i la informació, la col·laboració constructiva, la resiliència i l'aprenentatge continu.

## TRACTAMENT DELS VECTORS EN ELS MATERIALS eduCAC

Els materials eduCAC aborden els següents vectors:

- Aprentatges competencials:** la proposta fomenta un aprenentatge amb sentit, de llarga durada, connectat amb el context proper i actual de l'alumnat. Per resoldre els reptes plantejats, l'alumnat desenvolupa capacitats com argumentar, col·laborar i reflexionar, adquirint coneixements de les àrees implicades d'una manera global i integrada.
- Ciutadania democràtica i consciència local:** l'alumnat es forma com a persones amb mirada crítica, capaces d'entendre i qüestionar el món. Amb respecte cap a l'entorn i els altres, es promou un compromís actiu per construir una societat millor i més justa, basada en l'acció responsable i el diàleg.
- Universalitat:** partint de situacions properes, es garanteix la motivació i participació activa de l'alumnat. Es crea un entorn inclusiu on totes les persones poden expressar-se i col·laborar, adaptant les propostes a diferents formes d'aprenentatge i comunicació per assolir els objectius marcats conjuntament.
- Qualitat de l'educació de les llengües:** el domini de la llengua és fonamental per entendre el món i compartir idees. En aquesta proposta es treballa la comprensió i la capacitat d'analitzar la veracitat de la informació i la reflexió crítica sobre els missatges que rebem.
- Benestar emocional:** es proporcionen espais segurs on l'alumnat pot relaxar-se i expressar les seves emocions amb llibertat, contribuint al seu desenvolupament emocional i personal.
- Perspectiva de gènere:** la situació d'aprenentatge promou la igualtat, desmuntant estereotips i discriminacions de gènere. Es treballa per crear una comunitat educativa basada en el respecte, la cura i el benestar compartit.

## MESURES I SUPORTS UNIVERSALS

Les [mesures i suports universals](#) tenen com a objectiu facilitar l'accés i la participació de tot l'alumnat, promovent un entorn inclusiu i flexible que afavoreixi l'aprenentatge i la convivència.

- **Protagonisme de l'alumnat.** L'alumnat és al centre de l'aprenentatge i participa activament en el seu propi procés.
- **Aprenentatge col·laboratiu.** Es fomenta el treball cooperatiu entre iguals, recomanant grups petits i flexibles, promovent l'aprenentatge entre iguals amb càrrecs i responsabilitats compartides.
- **Flexibilitat en les activitats.** Les tasques ofereixen temps flexible per garantir que tothom pugui participar i aprendre sense pressions.
- **Avaluació formativa.** L'avaluació es basa en els avenços personals i les evidències recollides al llarg del procés, valorant tant el resultat com l'esforç.
- **Ús educatiu de les tecnologies digitals.** Les tecnologies de la informació i la comunicació són eines clau per personalitzar l'aprenentatge i oferir suports adaptats a les necessitats de cada alumne.
- **Orientació i suport.** El professorat adopta un rol facilitador, oferint orientacions clares, materials complementaris i suport constant per acompanyar l'alumnat en tot moment.
- **Instruccions clares i estructurades.** Es presenten tasques amb indicacions senzilles i conceptes destacats per ajudar a avançar amb seguretat.
- **Metacognició i reflexió.** Es proporcionen eines com llistes de verificació adaptades per afavorir l'autoavaluació i la reflexió sobre l'aprenentatge, impulsant l'autonomia.



Un programa de:

