

PRESENTA: NEREA BENÍTEZ ARANDA

AUTORÍA: ALEJANDRO CARBONELL ALCOCER, ALBERTO SÁNCHEZ ACEDO, NEREA BENÍTEZ ARANDA, MANUEL GÉRTRUDIX BARRIO



**IV Jornadas de
Cultura Libre**

 **Universidad
Rey Juan Carlos**

 **OFI
LIBRE**

Vicerrectorado de Comunidad
Campus, Cultura y Deporte

ANTES DE EMPEZAR...

En general... ¿a favor o en contra de la IA?



ANTES DE EMPEZAR...

¿Quién está a favor de generar material docente y/o investigador con IA ?

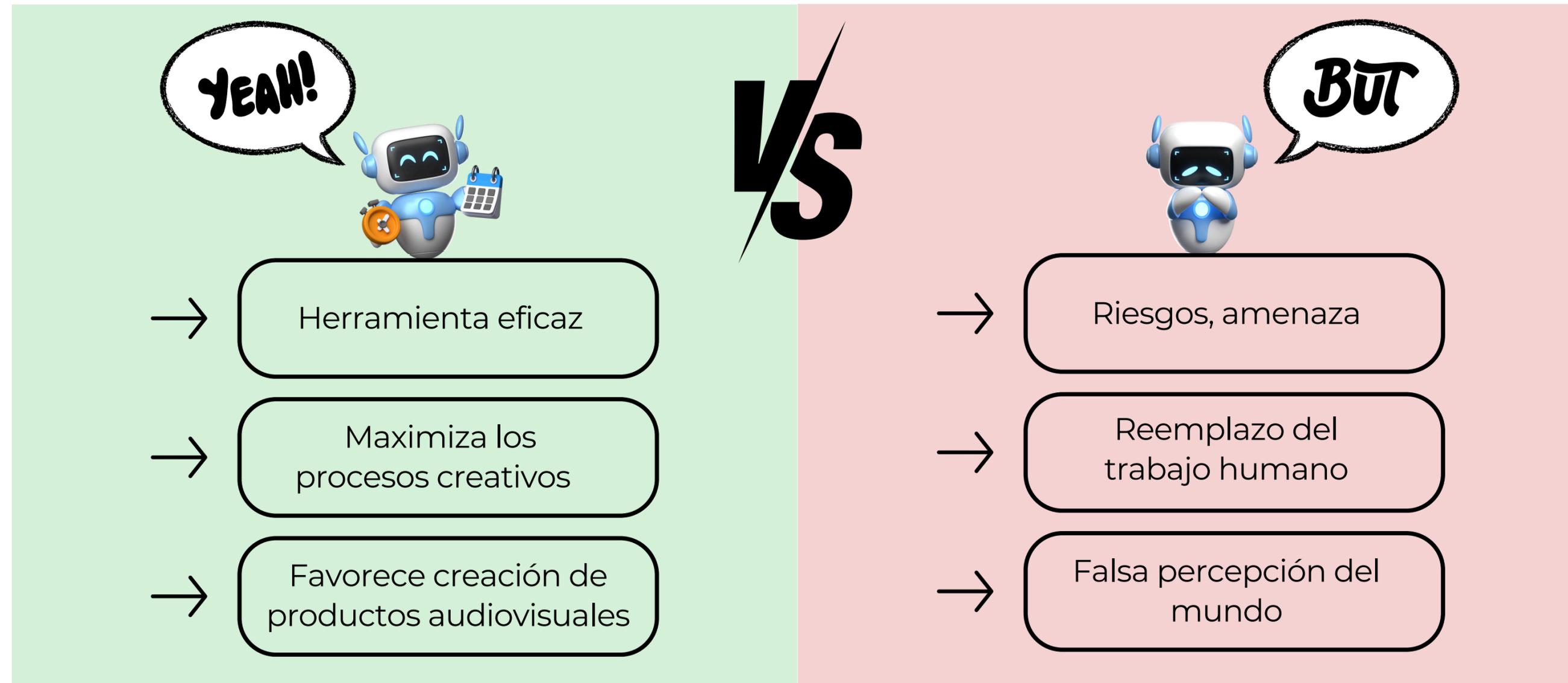


ANTES DE EMPEZAR...

¿Y de utilizar IA en procesos de creación de contenido creativo?



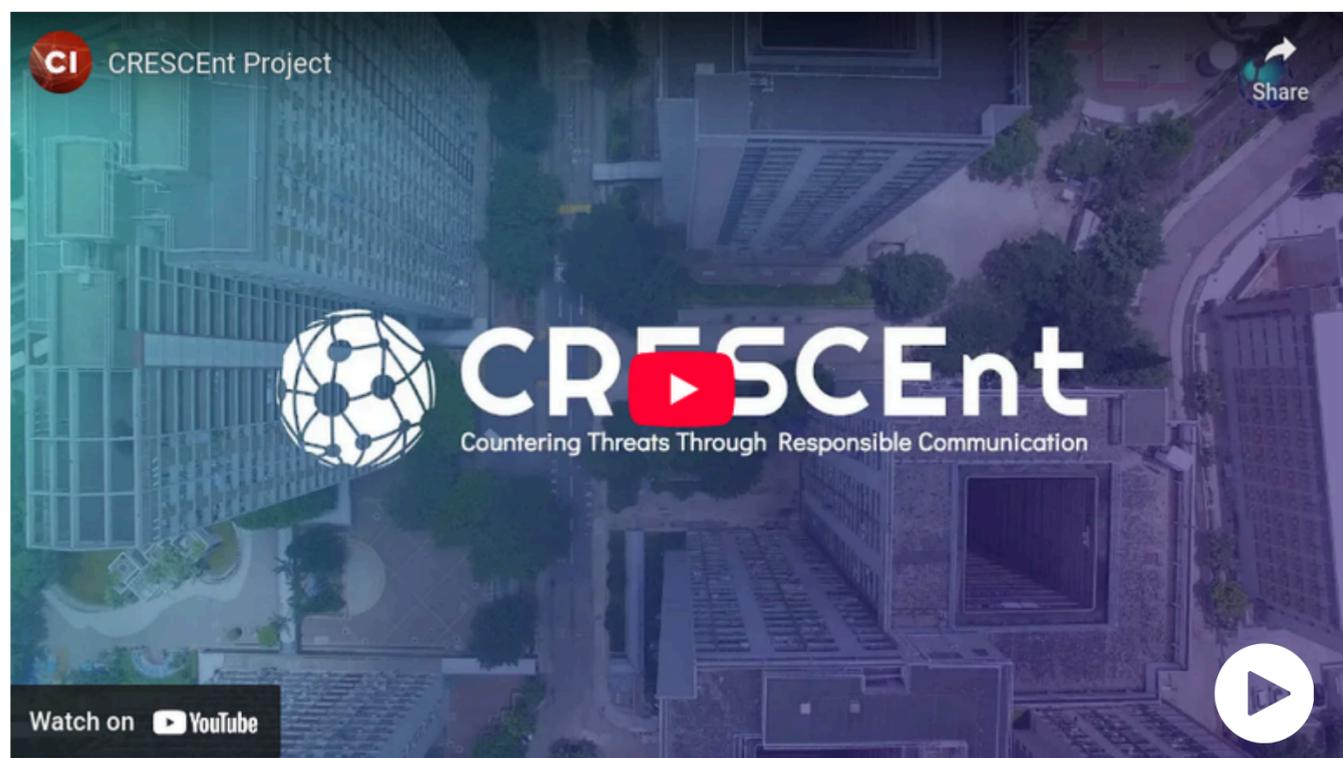
2 POSICIONES CONFRONTADAS (ECO, 1965)



MUESTRAS ANALIZADAS

[CRESCEnt: CoveRagE Strategic CasE Threats](#)
(CRESCEnt-2018-1-RO01-KA202-049449).

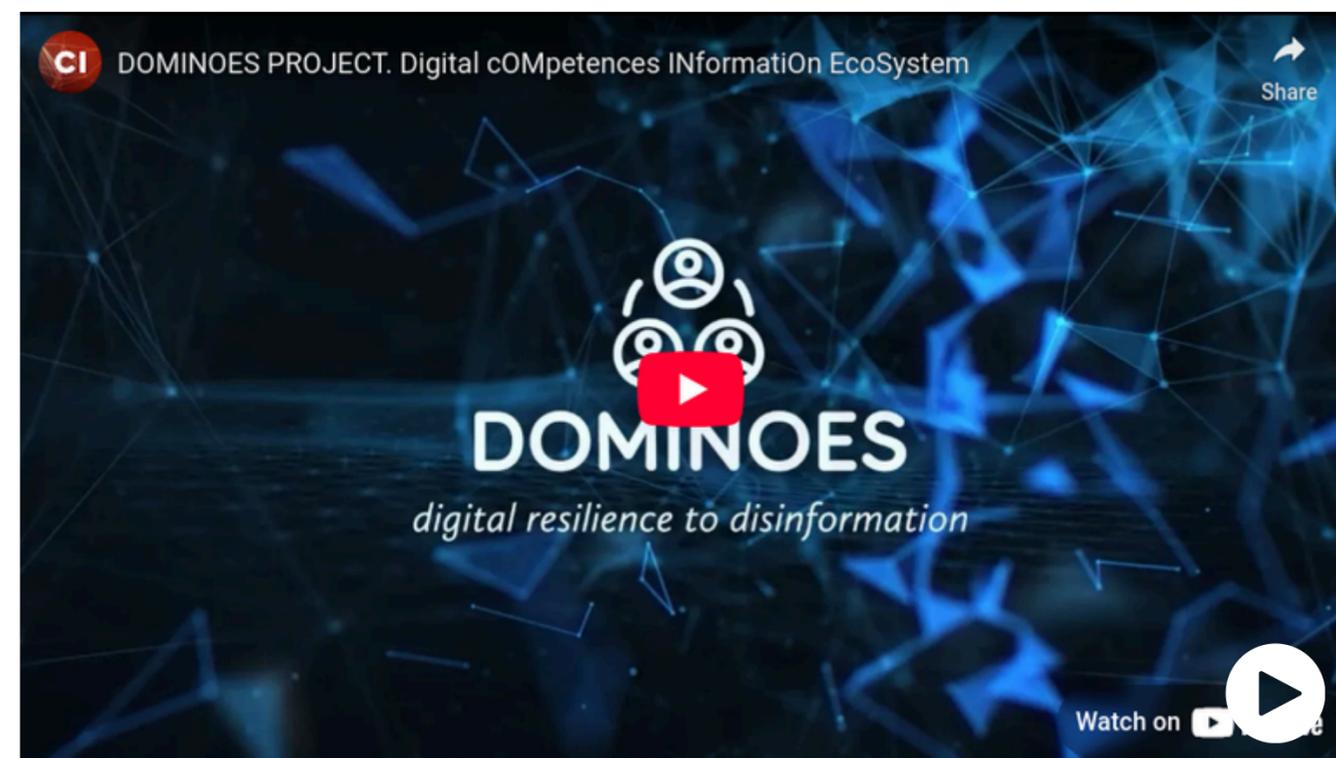
Financiado por el programa Erasmus+



[DOMINOES "Digital cOMpetences INormatiOn EcoSystem](#)
(DOMINOES – 2021-1-RO01-KA220-HED-000031167).

Financiado por el programa Erasmus+

- [Curso URJCx](#)

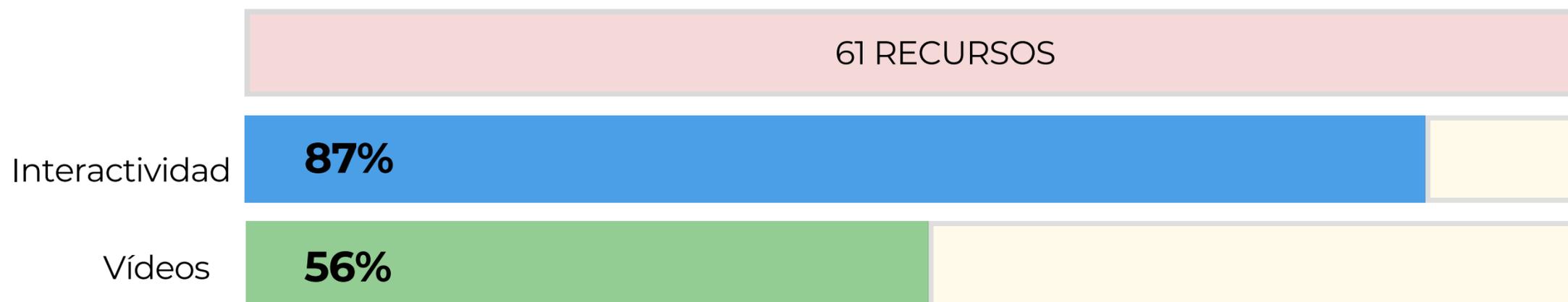
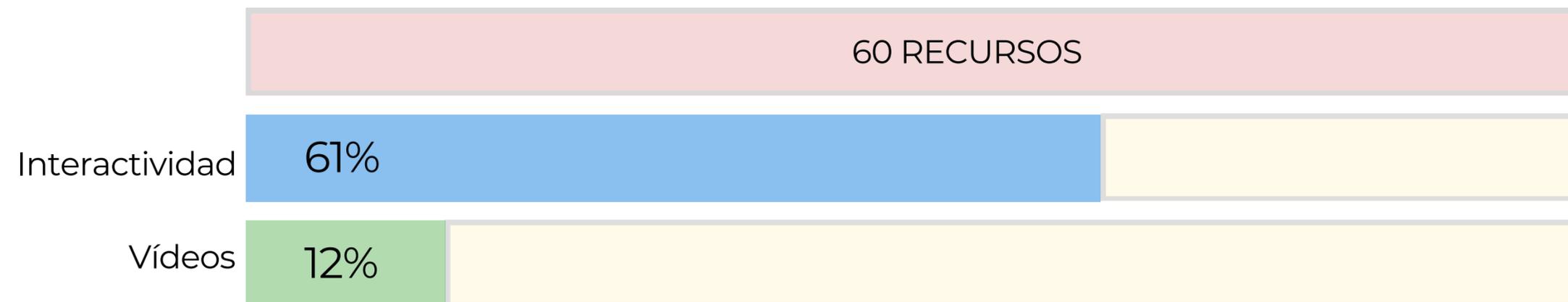


PRINCIPALES RESULTADOS (I)



Fuente: Impacto de la Inteligencia Artificial Generativa en la eficiencia, calidad e innovación en la producción de Recursos Educativos Abiertos para MOOCs

PRINCIPALES RESULTADOS (II)



EJEMPLOS DE PRODUCTOS REALIZADOS CON IAG (I)

- Vídeo interactivo con imágenes creadas con IA:



Fuente: [Impacto de la Inteligencia Artificial Generativa en la eficiencia, calidad e innovación en la producción de Recursos Educativos Abiertos para MOOCS](#)

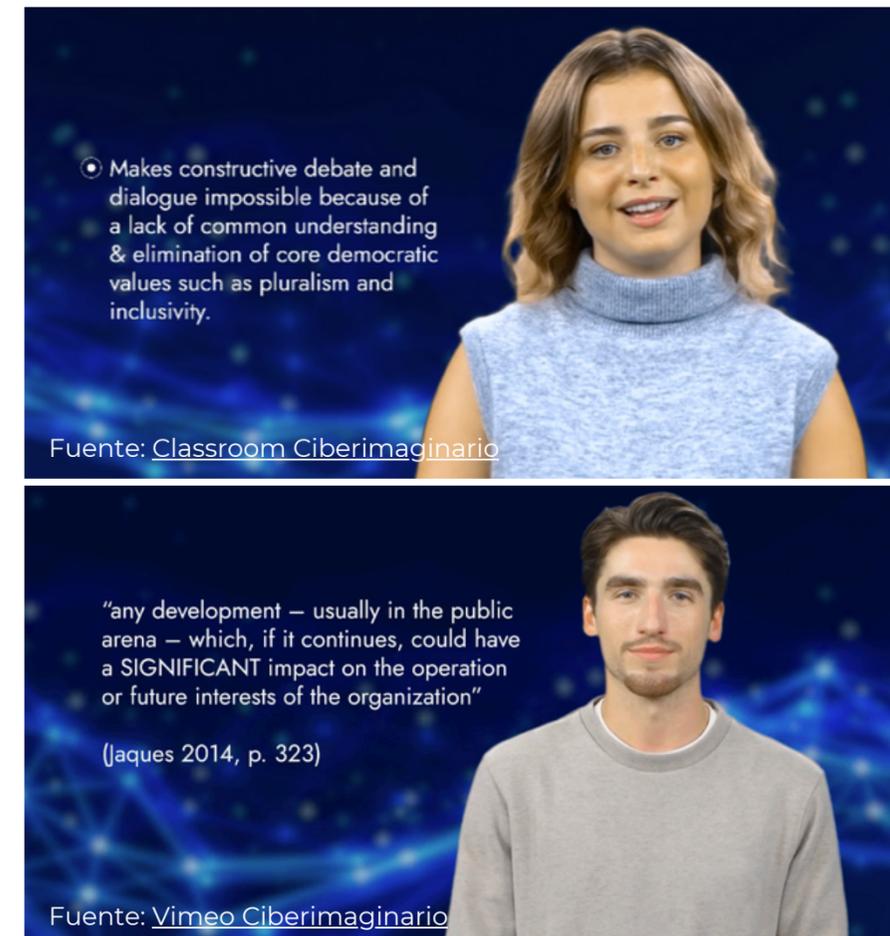
EJEMPLOS DE PRODUCTOS REALIZADOS CON IAG (II)

- Vídeo avatar con animación creada con IA:



EJEMPLOS DE PRODUCTOS REALIZADOS CON IAG (III)

- Video avatar realista creado con IA:



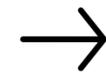
INTEGRACIÓN DE IA EN EL PROCESO

PREPRODUCCIÓN



Estudio y selección
herramientas IAG en el
proceso creativo

PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN



- PlayHT
- Elevenlabs

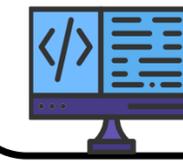
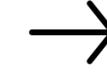


- Microsoft Designer
- Freepik IA
- Adobe Firefly



- Synthesia
- Adobe animate
- MS Team

DIFUSIÓN



- ChatGPT
- MS Copilot

CONCLUSIONES



R.1



- Eficiencia de la producción
- Calidad técnica y formal
- Innovación en los REA
- Contenidos adaptativos e interpretativos



- Recursos necesarios



R.2



- Funcionalidades avanzadas en la generación contenido
- Accesible y uso fácil



Este análisis se ha realizado sobre un proceso de creación que ha utilizado **procedimientos éticos** en el uso de la IAG. Resulta necesario realizar investigaciones que profundicen en el análisis de los REA y buenas praxis de estas herramientas.

¡LA DIFUSIÓN DE CONOCIMIENTO ES CLAVE!



DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2025.8784>

Comunicación y Sociedad

Departamento de Estudios de la Comunicación Social
Universidad de Guadalajara

Impacto de la Inteligencia Artificial Generativa en la eficiencia, calidad e innovación en la producción de Recursos Educativos Abiertos para MOOCs

Impact of Generative Artificial Intelligence on the efficiency, quality, and innovation in the production of Open Educational Resources for MOOCs

Impacto da Inteligência Artificial Generativa na eficiência, qualidade e inovação na produção de Recursos Educacionais Abertos para MOOCs

DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2025.8784>

ALEJANDRO CARBONELL-ALCOCER¹

<https://orcid.org/0000-0003-0081-4728>

ALBERTO SANCHEZ-ACEDO²

<https://orcid.org/0000-0003-0437-3747>

NEREA BENITEZ-ARANDA³

<https://orcid.org/0009-0008-1462-0020>

MANUEL GERTRUDIX⁴

<https://orcid.org/0000-0002-5869-3116>

Esta investigación analiza el impacto de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en la creación de contenidos audiovisuales y multimedia mediante un estudio comparativo de Recursos Educativos Abiertos (REA) desarrollados (n = 121) en dos MOOC enfocados en combatir la desinformación, donde uno emplea IAG y el otro no. El análisis compara tanto los procesos de producción como los resultados obtenidos en dimensiones clave como eficiencia, calidad técnica y formal y accesibilidad a las herramientas. Los resultados muestran que la IAG mejora la eficiencia y calidad en la producción de los REA, facilitando la creación de contenidos de alta calidad con un menor costo. Su uso permite producciones más accesibles y escalables ampliando las posibilidades de creación de contenido educativo digital avanzado.

PALABRAS CLAVE: Inteligencia artificial generativa, educación multimedia, comunicación digital, recursos educativos.

NEREA BENÍTEZ ARANDA

Copyright 2025

Algunos derechos reservados.

Esta presentación se distribuye bajo la **licencia “Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional”** de **Creative Commons**.



Ilustración: “Búho Libre” original, Sergio Rodríguez Asenjo. Rediseño de Mariam Ben

Licencia: Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Intl.

**IV Jornadas de
Cultura Libre**

 Universidad
Rey Juan Carlos

 OFI
LIBRE

Vicerrectorado de Comunidad
Campus, Cultura y Deporte