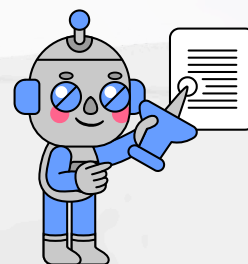




# TALLER PARA JÓVENES. CREATIVIDAD DIGITAL CON IA: USO ÉTICO E INCLUSIVO



PROYECTO GANADOR CODE4SPAIN - Code4Europe: **V.I.D.I.A** - “**Voces Inclusivas y Digitales con Inteligencia Artificial**” Financiado por la Fundación Junior Achievement España.



Cofinanciado por  
la Unión Europea



**25** Años  
Impactando  
Futuros

Member of JA Worldwide

# ÍNDICE

	Página
1. Información dell Taller	3
2. Programa del curso formativo	8

Aquí encontrará información detallada sobre el curso de formación:



Cofinanciado por  
la Unión Europea

**CodeWeek**  
Build your digital future

**Junior Achievement**  
Aprender a Emprender  
Member of JA Worldwide

**25** Años  
Impactando  
Futuros

**inerciadigital**



# 1. Información de los talleres

**Curso de Formación:** Formación para jóvenes de 12 a 18 años

**Lugar:** Centros escolares de Huelva

**Fechas:** 26 y 27 Marzo 2026 / 13-22 Abril 2026

**Duración:** 5 talleres de 3 horas.

**Instrucciones especiales:** 100% presencial

**Requisitos previos:** Jóvenes de 12 a 18 años. 175 alumnos totales.

**Características:** rango de adolescentes en etapa escolar y preuniversitario

**Recursos adicionales disponibles:**

- **Plataforma** que será el escaparate de los proyectos desarrollados por los jóvenes, con una expectativa mínima de 2.000 visitas en los primeros seis meses tras su publicación. El trabajo tecnológico incluye el diseño, desarrollo, alojamiento y soporte técnico de la galería.
- **kit metodológico** al que se podrá acceder de forma gratuita para que otros centros puedan replicar y adaptar los talleres de forma autónoma. como parte del kit metodológico se va a incluir los objetivos de cada taller, sus contenidos, tiempos y materiales, incluyendo las fichas de las actividades que se realizarán como parte de los talleres, las plantillas necesarias para su implementación, información sobre las herramientas de IA generativa que se van a emplear durante los talleres (ChatGPT, DALL·E, Character.AI, Inworld AI, etc.) y las con rúbricas de evaluación y autoevaluación para los talleres. Así no solo contaremos con una estructuración clara para que la ejecución de los talleres sea un éxito sino que estaremos creando una herramienta sostenible e innovadora.

## Métodología:

La metodología básica del curso son talleres presenciales, los materiales de aprendizaje y de apoyo se presentarán y podrán participar en foros de debate, plantear dudas, interactuar con otros estudiantes, completar las tareas requeridas para la evaluación y realizar la autoevaluación final, así como las tareas propuestas durante los 5 talleres que de forma modular se relacionan entre sí.

La metodología será llevada a cabo en 5 sesiones de 3 horas.

- Talleres interactivos: talleres prácticos que facilitan la participación activa, ejercicios prácticos y debates grupales.
- Aprendizaje digital: uso de recursos y herramientas de IA para un aprendizaje flexible.

**Evaluación:** para garantizar la calidad de nuestros cursos, la evaluación se concibe como un proceso prolongado. Esto implicará la evaluación continua de los alumnos en varios aspectos, que se comentan a continuación:

- **La evaluación** se llevará a cabo mediante una combinación de indicadores cuantitativos y cualitativos que permitirán medir el alcance y la calidad del impacto generado, así como la sostenibilidad de los resultados obtenidos. Además, se usarán cuestionarios de Google form al final de cada taller para poder también subir los proyectos.
- **Tipo de Certificado:** Certificado de asistencia que incluye la descripción del contenido de la formación y el tiempo invertido.

**Objetivos del curso:** fomentar competencias digitales avanzadas, el pensamiento crítico y la expresión creativa mediante el uso de inteligencia artificial generativa en jóvenes de Huelva.

**Objetivos específicos del curso:** promover la participación femenina y estimular vocaciones tecnológicas en adolescentes de 12 a 18 años, fomentando la adquisición de competencias digitales y creativas. Asimismo, pretende sensibilizar sobre inclusión, diversidad y uso ético de la tecnología, fortaleciendo la confianza, la motivación y la reflexión crítica de los participantes, con el objetivo de reducir la brecha de género y acercarlos a experiencias y referentes en áreas digitales y científicas.

## Resultados del aprendizaje:

- Resultados esperados del proyecto: se anticipa un aumento significativo en las competencias digitales de los participantes en inteligencia artificial, incluyendo el aprendizaje de desarrollo de chatbots funcionales con IA generativa y la comprensión del uso ético y responsable de la tecnología. Se busca despertar un mayor interés por estudios y carreras relacionadas con IA y STEM, fomentar la participación femenina y mantener una alta asistencia a los talleres. Además, se espera que los participantes interactúen activamente con la galería digital, valoren positivamente la experiencia, y que el proyecto genere visibilidad y alcance en redes sociales.

## 2. Programa del taller

**Taller 1 (teórico-práctico):** “¿Qué esconde la máquina? Explorando la IA generativa”. Taller introductorio en el que los participantes descubrirán qué es la inteligencia artificial generativa, cómo funciona y cuáles son sus aplicaciones más relevantes. El alumnado se familiarizará con herramientas de IA, incluyendo generadores de texto e imagen, para aprender a utilizarlas de forma práctica.

### Agenda: Taller 1: ¿Qué esconde la máquina? Explorando la IA generativa

#### Primera hora: Introducción y motivación

- Actividades para romper el hielo y generar interés.
- Breve debate y presentación de objetivos.
- Qué es la IA y la IA generativa
- Preguntas de reflexión y Demostración práctica de IA

#### Segunda hora: Generación de texto con IA

- Comparación entre prompt simple y detallado
- Actividad 1: Creación de historias: Diseño de personajes y escenarios
- Actividad 2: Mejorar prompts y experimentar: Comparación
- Reflexionamos juntos. Debatimos

#### Tercera hora: Generación de imágenes con IA

- Creación de imágenes a partir de prompts: Ajuste de detalles y estilo
- Presentación y análisis de resultados
- Debate y reflexión crítica
- Discusión sobre ética y uso responsable de la IA
- Repaso final, dudas finales.
- *Cuestionario Taller 1*

## 2. Programa del taller

**Taller 2 (teórico-práctico):** “Historias que transforman: narrativa con un propósito social”. Los jóvenes explorarán cómo contar historias con impacto. A través de una dinámica interactiva, cada participante seleccionará una tarjeta digital que revelará una temática diferente (igualdad de género, salud mental, diversidad, migraciones, etc.) y aprenderán a estructurar sus relatos con herramientas de diseño narrativo con StoryBird AI.

### Agenda – Taller 2: Historias que transforman. Narrativa con un propósito social.

Primera hora: Introducción al taller.

- Presentación y ejemplos reales de historias con impacto social.
- Dinámica de tarjetas digitales.
- Puesta en común inicial: voluntarios comparten su temática y reflexión.

Segunda hora – Creación de historias

- Introducción a herramientas de narrativa digital: StoryBird
- Mostrar ejemplos de cómo combinar texto e imagen.
- Taller práctico de escritura y diseño de historias.
- Redacción y estructuración de cuentos según la temática elegida.

Tercera hora – Presentación y reflexión

- Puesta en común de historias.
- Retroalimentación grupal sobre originalidad, claridad del mensaje e impacto social.
- Reflexión guiada sobre el aprendizaje.
- Cuestionario Taller 2

## 2. Programa del taller

**Taller 3 (práctico):** “Elige tu propia aventura: narrativas interactivas”. Mediante plataformas como Character.AI o Inworld AI, los jóvenes podrán desarrollar sus propios chatbots o narradores digitales basados en las historias creadas anteriormente. Divididos en grupos, diseñarán relatos interactivos con decisiones múltiples y diferentes finales posibles.

### Agenda - Taller 3: Elige tu propia aventura

#### Primera hora – Introducción y exploración

- Presentación del concepto de narrativa interactiva (“elige tu propia aventura”).
- Ejemplos conocidos: libros, videojuegos narrativos, series interactivas.
- Explicación de cómo las decisiones cambian la historia.
- Demostración básica de Character.AI: creación de personaje o narrador y ejemplo de interacción.
- Actividad rápida: reflexión y ejemplos de historias donde los lectores toman decisiones.

#### Segunda hora – Diseño de narrativa interactiva

- Formación de grupos y selección de historias previas del Taller 2 como base.
- Diseño del esquema de decisiones: puntos de decisión, caminos narrativos y finales posibles.
- Uso de plantilla de árbol de decisiones para planificar la historia interactiva.
- Preparación del personaje o narrador y planificación de respuestas según las elecciones.

#### Tercera hora – Desarrollo, presentación y cierre

- Creación de la narrativa interactiva en Character.AI según el esquema planificado.
- Pruebas de la historia dentro del grupo y ajustes en caminos y finales.
- Presentación de historias interactivas a otros grupos y retroalimentación.
- Reflexión final sobre la experiencia de contar historias interactivas y aprendizaje obtenido.

## 2. Programa del taller

**Taller 4 (práctico):** “Ponlo a prueba: testeo, feedback y mejora”. Cada creación será puesta a prueba mediante una dinámica de evaluación participativa. Se afinarán aspectos técnicos, narrativos y emocionales de los chatbots, garantizando una experiencia de usuario coherente y motivadora. A través de una metodología de gamificación, los grupos rotarán para interactuar con los proyectos del resto, utilizando una rúbrica de evaluación que transformará la retroalimentación en puntos acumulativos, fomentando el análisis crítico sin competitividad negativa.

### Agenda – Taller 4: Testeo, feedback y mejora

#### Primera hora – Testeo de proyectos

- Cada grupo interactúa con las historias de otros equipos.
- Registro de observaciones y puntuaciones sobre decisiones, coherencia y fluidez.

#### Segunda hora – Feedback estructurado y gamificación

- Evaluación de proyectos usando la app gamificada.
- Puntuación por criterios y comentarios constructivos con Cuestionario.
- Registro de resultados en tabla visible (Miro)

#### Tercera hora – Mejora y cierre

- Revisión del feedback recibido y ajustes en los proyectos.
- Presentación breve de mejoras realizadas.
- Reflexión final sobre aprendizajes y experiencia de testeo.

interactivas y aprendizaje obtenido.

## 2. Programa del taller

**Taller 5 (práctico):** “Hazlo visible: presentación y galería digital”. Los participantes presentarán sus proyectos finales, fortaleciendo sus habilidades comunicativas. Los chatbots serán publicados en una galería digital pública, y los más destacados se difundirán a través de redes sociales y medios digitales del proyecto. Los jóvenes recibirán un certificado de participación, y los proyectos más sobresalientes serán promocionados para darles mayor visibilidad.

### Agenda – Taller 5: Hazlo visible.

#### Primera hora – Creación de presentaciones en Canva

- Preparación de presentaciones breves con capturas de pantalla y enlaces a los chatbots.
- Inclusión de reflexiones personales y aprendizajes finales.

#### Segunda hora – Presentaciones grupales

- Exposición de los proyectos ante compañeros y docentes.
- Mostrar decisiones, caminos narrativos y funcionamiento del chatbot.

#### Tercera hora – Presentación final y cierre

- Continuación de las presentaciones restantes.
- Información sobre galería digital y difusión de proyectos destacados.
- Reflexión final y cuestionario de impacto final



Cofinanciado por la Unión Europea

CodeWeek  
Build your digital future

Junior Achievement  
Aprender a Emprender  
Member of JA Worldwide

25 Años Impactando Futuros

inerciadigital



# FINAL DEL CURSO

Todos los cursos de formación y los procesos de evaluación coordinados e impartidos por Inercia Digital se basan en las normas UNE-EN-ISO 9001:2015, ISO/IEC 27001:2013 y UNE-EN-ISO 14001:2015, para conseguir una mejora continua en la calidad de los servicios prestados y de las actividades desarrolladas por Inercia Digital, minimizando el impacto ambiental de nuestras actuaciones. Nuestros cursos de Escuela Digital y Emprendedora también se basan en el modelo de referencia conceptual DigComp 2.0, Inercia Digital desarrolla todos los cursos bajo el Marco de Referencia Europeo de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes (DigCompOrg), el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu), el Marco de Competencia Empresarial EntreComp y el Marco de Competencia Empresarial EntreCompEdu, Desarrollo de las habilidades de educación emprendedora de los docentes. Ambos son iniciativas de la Comisión Europea, Dirección General de Educación y Cultura (DG EAC).



Fecha: 25/02/2025





PROYECTO GANADOR CODE4SPAIN - Code4Europe: **V.I.D.I.A** - **“Voces Inclusivas y Digitales con Inteligencia Artificial”** Financiado por la Fundación Junior Achievement España.



**inerciadigital**  
*Boost your digital skills*



contacta@inerciadigital.com



European Commission