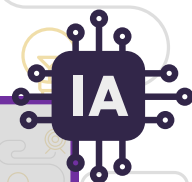


Proyecto VIDIA KIT METODOLÓGICO



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

Índice de Contenidos

Taller 1: ¿Qué esconde la máquina?

1. Introducción	4
2. Estructura y desarrollo.....	5
3. Materiales.....	13
4. Evaluación Taller 1.....	15

Taller 2: Historias que transforman

1. Introducción.....	19
2. Estructura y desarrollo.....	20
3. Materiales.....	29
4. Evaluación Taller 2.....	30

Taller 3: Elige tu propia aventura

1. Introducción.....	32
2. Estructura y desarrollo.....	33
3. Materiales.....	38
4. Evaluación Taller 3.....	39

Taller 4: Ponlo a prueba

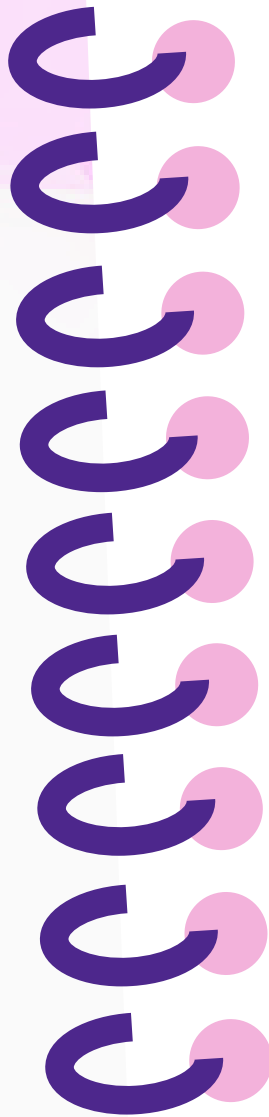
1. Introducción.....	41
2. Estructura y desarrollo.....	42
3. Materiales.....	47

Taller 5: Hazlo visible

1. Estructura y desarrollo.....	49
2. Evaluación Final (Cuestionario de impacto).....	51

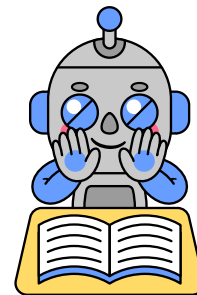
Estrategias pedagógicas	52
--------------------------------------	-----------

Referencias

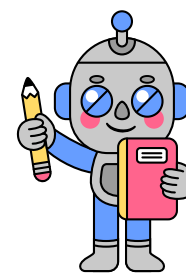


TALLER 1:
¿QUÉ ESCONDE LA
MÁQUINA?

Explorando la IA generativa



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

Kit Metodológico – Taller 1**Título:** ¿Qué esconde la máquina? Explorando la IA generativa**Duración:** 3 horas**Edad recomendada:** 12–18 años Grupos de 35 alumnos.**Formato:** Teórico-práctico

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

El proyecto “VIDIA: Voces Inclusivas y Digitales con Inteligencia Artificial” está dirigido a jóvenes estudiantes de Huelva con el objetivo de fomentar competencias digitales avanzadas, el pensamiento crítico y la expresión creativa mediante el uso de inteligencia artificial generativa.

Objetivo general

El objetivo principal de este taller es que los estudiantes comprendan qué es la inteligencia artificial generativa, cómo funciona de manera básica, cómo se puede usar para generar contenido de texto e imagen, y cómo hacerlo de forma creativa y responsable. Se busca que el alumnado pueda experimentar de manera práctica con herramientas de IA, evaluar sus resultados y desarrollar un pensamiento crítico sobre los usos y límites de estas tecnologías.

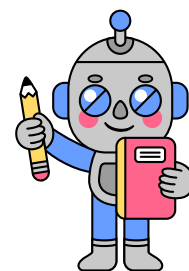
Objetivos específicos:

Al finalizar el taller, se espera que el alumnado sea capaz de:

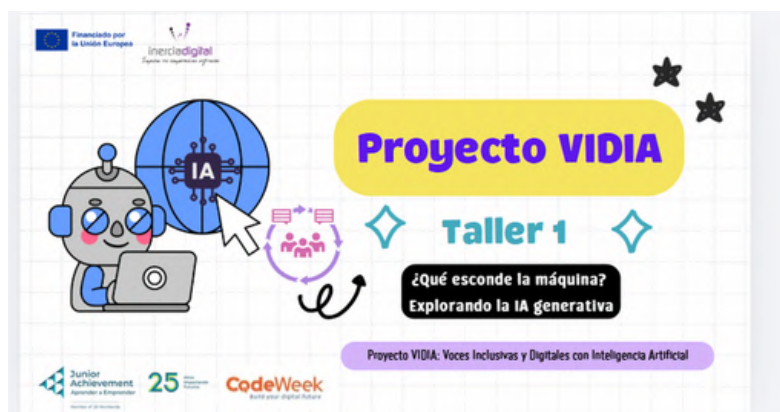
1. Explicar de manera sencilla qué es la inteligencia artificial generativa y cómo funciona.
2. Crear prompts efectivos que permitan generar textos e imágenes de manera coherente y creativa.
3. Evaluar críticamente la información y los resultados que generan las herramientas de IA.
4. Aplicar un uso responsable de la IA, comprendiendo que estas herramientas son auxiliares y no sustitutos del pensamiento humano.

Bloque 1 – Introducción y motivación (20 minutos)

El taller inicia con una dinámica para captar la atención y motivar al alumnado. Se plantea la pregunta inicial: “¿Crees que una máquina puede ser creativa?”. El alumnado comparte sus ideas de manera breve, levantando la mano o expresando opiniones en voz alta. *Esta primera actividad permite que el docente identifique el conocimiento previo de los alumnos sobre el tema y genere un ambiente participativo. Utilizamos la presentación y juntos pedimos al alumnado interacciones.*

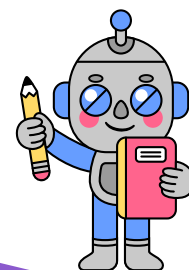


Presentación Taller 1
Disponible en
maeriales Taller 1.



A continuación, se presenta el **objetivo del taller**: explorar cómo las máquinas pueden crear contenido de texto, imágenes e ideas, y cómo los alumnos pueden utilizarlas de manera creativa y responsable. Se muestran **ejemplos cercanos** a su experiencia diaria, como recomendaciones de YouTube o TikTok, asistentes de voz y videojuegos que generan contenido automáticamente. Esta conexión con su mundo cotidiano ayuda a que los conceptos sean más **comprensibles y relevantes**.

Bloque 2 – Qué es la IA y la IA generativa (20 minutos)



Explicaciones de forma sencilla: qué es la inteligencia artificial y en qué se diferencia la **IA generativa** de la IA tradicional. Se describe que la IA tradicional, realiza tareas siguiendo reglas predefinidas, como traductores automáticos mientras que la IA generativa aprende patrones de grandes cantidades de datos y puede crear contenido completamente nuevo, como textos, imágenes, música o ideas.

Se utiliza una analogía sencilla: “Es como un autocorrector muy avanzado que predice palabras o genera imágenes basadas en lo que ha aprendido”. Para reforzar la comprensión, se muestran ejemplos de textos e imágenes generadas por IA y se invita a los estudiantes a reflexionar: “¿Creen que esto lo hizo una persona o una máquina?”. La actividad ayuda a introducir el concepto de manera visual y práctica, evitando tecnicismos complejos como redes neuronales o modelos de entrenamiento.

Ejemplo de dinámica

Por parejas o grupos de tres. Adaptamos el ejemplo por edades, dependiendo del rango de edad.

Texto A: “El sol se ocultaba lentamente tras las montañas, tiñendo el cielo de naranja y rosa, mientras el río reflejaba cada matiz con serenidad.”

Texto B: “En un futuro cercano, las ciudades flotantes serán comunes, y la gente se desplazará en vehículos que levitan sobre calles magnéticas.”

Dinámica de reflexión:

Presenta cada ejemplo sin revelar si fue creado por un humano o por IA.

Pregunta a los estudiantes: “¿Creen que esto lo hizo una persona o una máquina?”

Después de cada intento, revela la respuesta y genera conversación sobre las características que les hicieron pensar una cosa u otra (detalle, coherencia, creatividad, errores sutiles).

Objetivo pedagógico:

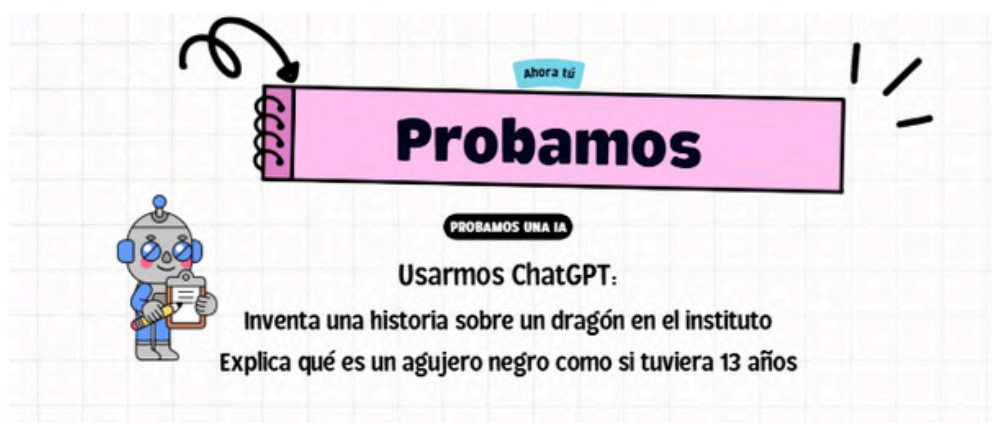
Los estudiantes comienzan a identificar patrones y diferencias entre creaciones humanas e IA de manera visual y práctica, sin necesidad de entrar en conceptos técnicos como algoritmos o redes neuronales.

Además, la actividad fomenta la reflexión crítica sobre el papel de la IA en la creación de contenido.

The image shows two activity cards for a workshop. The left card is titled "¿Persona o Máquina? Textos" and contains two text samples (A and B) with a question "¿Creen que lo escribió una persona o una máquina?". The right card is titled "¿Persona o Máquina? Imágenes" and contains two images (1 and 2) with a question "¿Cuál creen que fue creada por una persona y cuál por IA?". The cards are part of a larger presentation slide with logos for CodeWeek, Junior Achievement, 25 Años Impactando Futuros, and inerciadigital.

Bloque 3 – Demostración práctica de IA (20 minutos)

El docente realiza una **demostración en vivo usando ChatGPT**. Se generan textos a partir de prompts, por ejemplo: “Inventa una historia sobre un dragón en el instituto” o “Explica qué es un agujero negro como si tuviera 30 años”. Se destaca la importancia de la formulación del prompt, mostrando la diferencia entre un prompt simple (“Escribe un cuento”) y uno más detallado (“Escribe una historia sobre un dragón que va al colegio y hace amigos humanos”).



El alumnado observa cómo la IA responde y reflexionan sobre la influencia que tienen las **instrucciones** que se le dan a la máquina. Se fomenta una breve discusión sobre la claridad y el detalle en **los prompts** y cómo afectan la calidad de los resultados.

Bloque 4 – Creación de historias (25 minutos)

En esta actividad práctica, **el alumnado** trabaja en parejas o grupos pequeños para generar contenido creativo con la IA.

Cada grupo diseña un personaje imaginativo y un escenario original.

Redactan un prompt que la IA pueda interpretar para generar una historia basada en esas ideas.

Después, cada grupo introduce su prompt en la herramienta de IA y obtiene una historia. El alumnado genera documentos en los ordenadores para poder compartirlo.

Los estudiantes leen los resultados en voz alta, comparando lo que ellos imaginaron con lo que la IA generó.

Finalmente, reflexionan sobre cómo se puede **mejorar la historia** ajustando el prompt o incorporando elementos propios, reforzando así la idea de colaboración entre creatividad humana e inteligencia artificial.

Comparamos

01. Crear una historia corta con Un Personaje raro

02. Añade un lugar extraño

03. Añade un prompt mas detallado y compara

¿Cuál funciona mejor?
¿Por qué?

Un prompt es la pregunta o indicación que le das a ChatGPT para que te ayude. ES como decirle “explícame esto” o “dame ideas para mi tarea”, y él usa eso para responderte de la manera más útil posible.

En todo momento, la **ética y la responsabilidad** actúan como eje transversal que guía cada explicación que damos en el aula.

Bloque 5 – Generación de imágenes con IA (25 minutos)

Mostramos dos herramientas de IA para genrar imágenes: **FIREFLY** y **PICLUMEN**
<https://firefly.adobe.com/> y <https://www.piclumen.com/>



Crear imágenes
 Nunca debemos subir fotos nuestras. No es recomendable darle a la IA nuestras imágenes ni las de nuestros amigos/os o familiares. Nunca de alguien sin su consentimiento.

Objetivos Educativos
 Aprendemos a crear imágenes para proyectos pero no para utilizarlas en contra de otros/as. Usamos de manera responsable.

Creamos imágenes

<https://firefly.adobe.com>

Puede ser divertido

<https://www.piclumen.com/>

Creamos imágenes

Creamos una imagen para la portada de una historia, intenta mejorarla cambiando el prompt. (GRUPOS)

La inteligencia artificial debe entenderse como una **herramienta que amplifica la creatividad** del alumnado, no como un sustituto de su criterio ni de su imaginación. Aplicaciones como las mostradas, permiten explorar ideas visuales y acelerar procesos creativos, pero es el juicio humano el que define la intención, el significado y la calidad del resultado final. Este mantra debe ser parte de nuestro hilo conductor durante la sesión del taller.

¿Qué papel tienen los datos en la IA ?

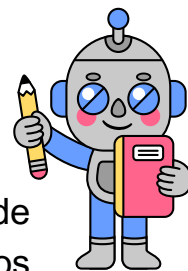
Positivo

La IA puede usar estos datos para **personalizar el aprendizaje**, por ejemplo, sugiriéndote ejercicios que se adapten a lo que necesitas aprender.

Negativo

Hay que tener cuidado, estos datos son personales y no siempre se usan de manera transparente. Debes proteger tu información y seguir **reglas de privacidad**, como el **RGPD** y la Ley de IA, para que los datos se usen de forma segura y ética.

Cuando usamos herramientas digitales en en colegio, o para nuestros trabajos de clase como apps o programas de ordenador o en internet, **generamos datos**. clics, páginas que abrimos, tiempo que pasamos usando la herramienta, etc.



Bloque 6: Practicamos en grupos: (20 minutos)

En esta actividad, **el alumnado** aprende a crear imágenes utilizando la IA de imágenes. Cada grupo elige un prompt y genera una imagen, luego ajusta los detalles para mejorar el resultado (colores, estilo, personajes).

Tras la creación, los **grupos** presentan sus imágenes al resto de la clase y comentan los resultados, identificando qué parte refleja la creatividad humana y qué parte ha sido generada automáticamente por la IA.

Esta actividad refuerza la comprensión de que la IA es una herramienta que amplifica la creatividad, pero no sustituye el juicio y la imaginación del alumno.

Bloque 7: Debate y reflexión crítica (20 minutos)

En este bloque, se promueve el **pensamiento crítico y la conciencia sobre los límites y riesgos de la IA**. Se plantean preguntas como: “¿Puede la IA reemplazar a los humanos?”, “¿Cómo puede ser útil para estudiar o trabajar?” y “¿Qué riesgos existen, como desinformación o sesgos?”.

Se introducen los mensajes clave de uso responsable:

- Pensar antes de copiar lo que genera la IA.
- Comprobar si la información es correcta.
- Usar la IA como ayuda, no como sustituto.

El formado/a modera la discusión, **dando ejemplos claros y fomentando la participación, promoviendo un debate respetuoso y reflexivo.**

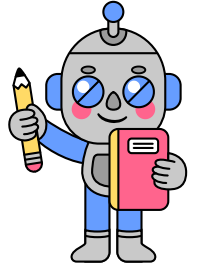


STIOP! No des a la IA imágenes o datos de personas sin su consentimiento. Nunca menores de edad.

para “comprueba la información” la IA también se equivoca.

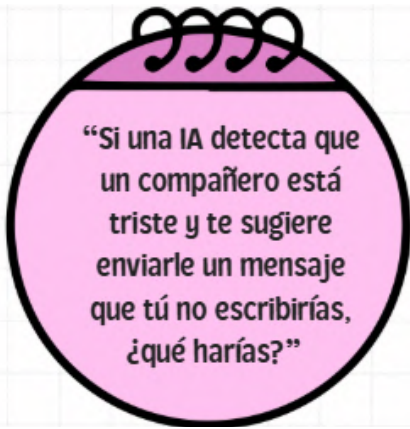
para “piensa antes de copiar. Úsala como ayuda”

El formado/a Planetea dilema y dividimos la clase para hacer los roles.



¿Qué usos de IA consideran correctos y cuáles no?

Juego de roles: Simular ser la IA y decidir qué contenidos mostrar, luego reflexionar sobre sus decisiones.



“Si una IA detecta que un compañero está triste y te sugiere enviarle un mensaje que tú no escribirías, ¿qué harías?”

REGLAS BÁSICAS DE ÉTICA Y RESPONSABILIDAD PARA USO DE LA IA GENERATIVA

- Transparencia:** Deja claro cuando el contenido es generado por IA.
- Privacidad:** Protege los datos personales y la confidencialidad.
- No a la Desinformación:** Evita crear o difundir noticias falsas.
- Respeto a los Derechos:** Respeta los derechos de autor y la propiedad intelectual.
- Uso Responsable:** Utiliza la IA con fines éticos y positivos.
- Evitar Sesgos:** Revisa que el contenido sea justo e inclusivo.

Piensa antes de generar. Sé ético y responsable!

Fichas desarrolladas con IA. Ejemplo de Uso de la IA como apoyo.

= Debate: =
Usos Correctos e Incorrectos de la IA
Para reflexionar con el grupo (12-14 años)

Objetivo: Pensar y debatir sobre los buenos y malos usos de la inteligencia artificial.

Usos Correctos
¿Para qué está bien usar la IA?
1. _____
2. _____
3. _____
Escribe 3 ejemplos: _____

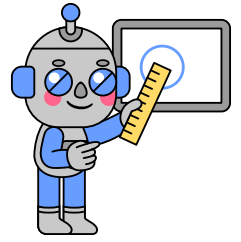
Usos Incorrectos
¿Para qué está mal usar la IA?
1. _____
2. _____
3. _____
Escribe 3 ejemplos: _____

En el Día a Día
¿Cuándo es Útil la IA?
Útil: _____
Inapropiado: _____

Opinión Personal
¿Debería usarse siempre con supervisión de un adulto?
Mi opinión: _____

Tip para el debate:
¿Comparte tus ideas con la clase y escucha a los demás!

3. Materiales necesarios

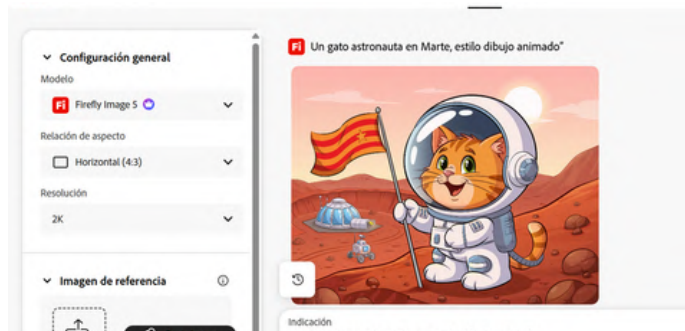


Para poder llevar a cabo el taller, es importante contar con algunos recursos básicos que faciliten tanto la explicación como las actividades prácticas.

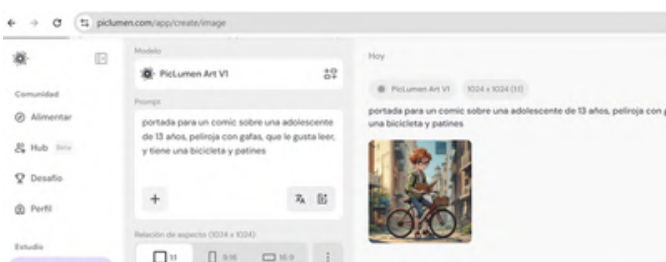
En primer lugar, se necesitan **ordenadores o tablets con conexión a internet**. Lo ideal es que cada alumno tenga su propio dispositivo, aunque también se puede trabajar perfectamente en parejas o pequeños grupos. Antes de empezar, conviene comprobar que todo funciona correctamente y que la **conexión** es estable, ya que durante el taller se utilizarán herramientas online de forma continua.

También será necesario disponer de un **proyector y una pantalla** (o pizarra digital). Esto permitirá al docente mostrar ejemplos en directo, explicar paso a paso cómo usar las herramientas y guiar al alumnado durante las actividades. Es recomendable tener todo preparado con antelación para evitar pérdidas de tiempo.

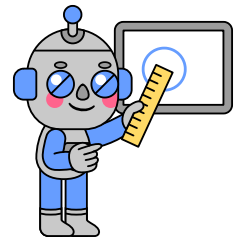
En cuanto a las herramientas, es importante tener acceso a las aplicación de inteligencia artificial. Para trabajar con texto en el taller 1 se trabajará con ChatGPT, y para imágenes, <https://firefly.adobe.com> con la sesión ya iniciada, unicamente hace falta añadir el correo para su uso gratuito, a ser posible ya con ejemplos hechos .



Un segundo ejemplo será <https://www.piclumen.com/> donde de igual manera demostraremos nuestro ejemplo ya realizado.



3. Materiales

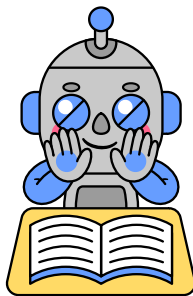


Además, aunque el taller es digital, es muy útil contar con papel y lápiz. Los alumnos pueden utilizarlos para **pensar ideas, escribir sus prompts** antes de introducirlos en la herramienta o hacer pequeños esquemas. Esto ayuda a que no escriban directamente sin pensar y mejora bastante los resultados.

Por último, es conveniente tener a mano un **reloj o cronómetro** para controlar los tiempos. Como el taller tiene varias actividades, llevar un buen ritmo es clave para que todo se desarrolle sin prisas y dé tiempo a participar a todo el grupo.

Si es posible, también viene bien llevar algunos **ejemplos preparados** o plantillas sencillas, sobre todo si el grupo no está muy familiarizado con este tipo de herramientas. Esto suele facilitar mucho el inicio de las actividades.

El uso de plantillas ya creadas es una forma de mostrar al alumnado de manera más visual todas las posibilidades con ejemplos claros. En este sentido es muy útil utilizar la siguiente planilla para Chat GPT. La herramienta permite configurar **Estilos y Tonos Base dentro del menú de Personalización**:

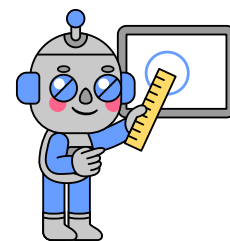


Echa un vistazo a la imagen. Entra en ajustes de Personalización y elige el estilo que mejor encaje con los que estás trabajando. ¿Cuál elegirías y por qué? ¡Cuéntanos! debate en clase.

ESTILOS Y TONOS BASE DE CHATGPT: GUÍA PARA UNA COMUNICACIÓN EFECTIVA CON IA

	1. Predeterminada	2. Profesional	3. Amigable	4. Sincera	5. Peculiar	6. Eficiente	7. Friki	8. Cínica
Qué es	El equilibrio "neutro". Mezcla claridad, cercanía y estructura sin destacar demasiado en ningún rasgo.	Formal, preciso y orientado a resultados. Evita adornos innecesarios.	Cercano, conversacional y accesible. Busca empatía.	Directa, clara y motivadora. No "endulza" en exceso, pero tampoco es brusca.	Creativa, imaginativa y con giros poco convencionales.	Concisa, clara y orientada a la acción. Va al grano.	Entusiasta, curiosa y con referencias técnicas o culturales.	Crítica, irónica y algo sarcástica. No busca agradar.
Cómo suena	Correcto, comprensible, sin excesiva formalidad ni exceso de emoción.	Institucional, técnico, serio.	Como una persona que te explica algo con calma y buena actitud.	Honesto, frontal, con intención de ayudar de verdad.	Original, a veces sorprendente, con metáforas o comparaciones curiosas.	Breve, estructurada, sin rodeos.	Como alguien apasionado por la tecnología.	Mordaz, escéptica, provocadora.
Cuándo usarlo	<ul style="list-style-type: none"> Uso general Cuando no tienes claro qué tono te conviene Conversaciones cortas (trabajo + aprendizaje) 	<ul style="list-style-type: none"> Informes Documentos oficiales Contextos académicos o administrativos Correos profesionales 	<ul style="list-style-type: none"> Formación Atención al usuario Explicaciones para público no experto 	<ul style="list-style-type: none"> Feedback Orientación profesional Consejos realistas 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Lluvia de ideas Contenidos divulgativos distintos 	<ul style="list-style-type: none"> Resúmenes Listas Instrucciones rápidas Cuando tengas poco tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> Público técnico Divulgación tecnológica Docencia con alumnado motivado 	<ul style="list-style-type: none"> Opinión Debate Análisis crítico (con cuidado)
Ejemplo	La inteligencia artificial generativa permite crear textos, imágenes o vídeos a partir de instrucciones escritas. Se utiliza cada vez más en educación, empresa y administración pública.	La inteligencia artificial generativa se define como un conjunto de modelos capaces de producir contenidos originales a partir de datos de entrenamiento. Su implantación debe ajustarse a criterios de calidad, seguridad y cumplimiento normativo.	La inteligencia artificial generativa, dicha de forma sencilla, es una tecnología que "aprende" de muchos ejemplos y luego te ayuda a crear textos, imágenes o ideas nuevas de forma rápida.	La IA generativa puede ayudarte mucho, pero no sustituye tu criterio. Si la usas sin revisar lo que genera, corres el riesgo de cometer errores importantes.	La inteligencia artificial generativa es como un aprendiz voraz: ha leído medio internet y ahora intenta imitarlo todo... con mayor o menor fortuna.	IA generativa: <ul style="list-style-type: none"> Qué es: modelos que crean contenido. Para qué sirve: texto, imágenes, código. Riesgos: errores, sesgos, privacidad. 	La IA generativa funciona gracias a modelos de lenguaje entrenados con billones de parámetros. Básicamente, es estadística avanzada con estadísticas y mucha potencia de cálculo.	La inteligencia artificial generativa promete revolucionarlo todo... como casi cualquier tecnología nueva antes de enfrentarse a la realidad del día a día.
CONSEJO PRÁCTICO FINAL Documentos oficiales → Profesional Resúmenes rápidos → Eficiente Clases y formación → Amigable o Sincera Creatividad → Peculiar o Friki								
Recurso externo: alfredovela.com								

4. Evaluación del taller 1



Cuestionario: Taller 1:

1. ¿Qué es la inteligencia artificial generativa?
 - a) Un programa que solo almacena información.
 - b) Un tipo de IA que puede crear contenido nuevo como textos o imágenes.**
 - c) Una máquina que solo realiza cálculos.

2. ¿En qué se diferencia la IA generativa de otras IAs?
 - a) Solo responde con “sí” o “no”.
 - b) Puede generar contenido nuevo, no solo seguir reglas predefinidas.**
 - c) Funciona sin datos ni información previa.

3. ¿Cuál de estos es un ejemplo de IA generativa?
 - a) Una calculadora.
 - b) Un generador de historias o imágenes.**
 - c) Un reloj digital.

4. ¿Qué es un “prompt”?
 - a) Un error que comete la IA.
 - b) Una instrucción o pregunta que le damos a la IA para que genere algo.**
 - c) Un tipo de ordenador especial.

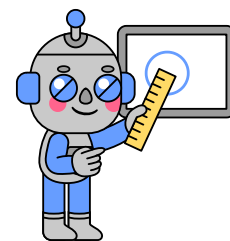
5. ¿Por qué es importante escribir bien un prompt?
 - a) Porque influye en la calidad y precisión del contenido generado.**
 - b) Porque la IA solo funciona si el prompt es muy largo.
 - c) No es importante; la IA siempre genera lo mismo.

6. ¿Qué diferencia hay entre un prompt simple y uno detallado?
 - a) Uno produce resultados más claros y completos que el otro.**
 - b) No hay diferencia, ambos producen lo mismo.
 - c) Los prompts detallados hacen que la IA deje de funcionar.

7. ¿Cuál de estas herramientas se puede usar para generar texto?
 - a) Un navegador web.
 - b) ChatGPT**
 - c) Una calculadora.

8. ¿Puede la IA equivocarse o inventar información?
 - a) No, siempre genera contenido correcto.
 - b) Sí, a veces se equivoca o genera información incorrecta.**
 - c) Solo si está desconectada de internet.

4. Evaluación del taller 1

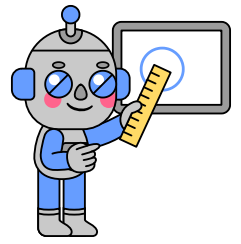


9. Sube un ejemplo de imagen que has creado durante el taller.
10. Imagina que eres un asesor histórico en el Museo. Crea un guión de 2 minutos para un vídeo de TikTok donde expliques las tres causas principales de la Primera Guerra Mundial, busca en CHAT GPT, revisa, elimina o añade si es necesario y sube un documento word.

Repasamos conceptos!

El alumnado escanea el QR y hacemos el cuestionario antes de terminar el taller. Dejamos los últimos 10 minutos del taller para esta area.





Evaluación en el aula:

1. Observación directa

Durante el taller, el docente observará:

- Participación en actividades
- Trabajo en grupo
- Interacción con las herramientas de IA

2. Producciones del alumnado

Se evaluarán: (Desde el cuestionario)

- Historias generadas
- Prompts creados
- Imágenes diseñadas

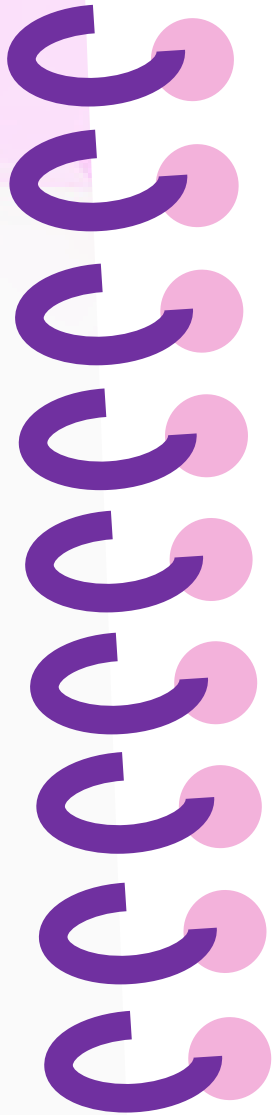
No se valora la “perfección”, sino:

- Creatividad
- Claridad del prompt
- Capacidad de mejora

Evaluación del taller (docente)

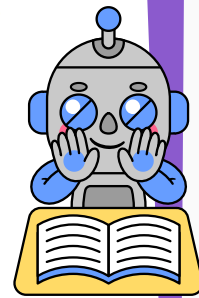
El docente valora:

- Nivel de participación del grupo
- Comprensión general de los conceptos
- Funcionamiento de las actividades
- Ajustes necesarios para futuros talleres 2, 3, 4 y 5.



TALLER 2: HISTORIAS QUE TRANSFORMAN

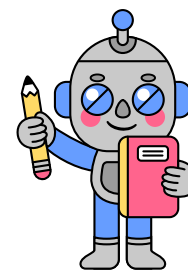
Narrativa con un propósito social



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

Kit Metodológico – Taller 2

“Historias que transforman: narrativa con un propósito social”



Duración: 3 horas

Edad recomendada: 12–18 años Grupos de 35 alumnos.

Formato: Teórico-práctico

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

El proyecto “VIDIA: Voces Inclusivas y Digitales con Inteligencia Artificial” está dirigido a jóvenes estudiantes de Huelva con el objetivo de fomentar competencias digitales avanzadas, el pensamiento crítico y la expresión creativa mediante el uso de inteligencia artificial generativa.

Objetivo general

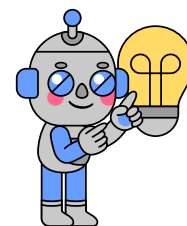
El objetivo general del taller “Historias que transforman: narrativa con un propósito social” es que los jóvenes comprendan y experimenten el poder de la narrativa como herramienta de cambio social, desarrollando la capacidad de identificar problemáticas relevantes en su entorno, como igualdad de género, salud mental, diversidad y migraciones, y transformarlas en relatos creativos y estructurados. A través de la combinación de teoría, reflexión y práctica con herramientas digitales de diseño narrativo, los participantes aprenderán a construir historias que comuniquen un mensaje claro y generen conciencia.

Objetivos específicos:

Al finalizar el taller, se espera que el alumnado sea capaz de:

1. Comprender el poder de la narrativa como herramienta de cambio social.
2. Identificar problemáticas sociales relevantes (igualdad de género, salud mental, diversidad, migraciones, entre otras).
3. Aprender a estructurar historias con propósito utilizando herramientas digitales de diseño narrativo.
4. Fomentar la creatividad y la expresión personal en la creación de relatos.

Bloque 1 – Introducción y motivación (15 minutos)



Introducción y motivación (15 min)

Breve presentación del concepto de narrativa con impacto social.

Mostrar ejemplos de historias cortas que hayan generado conciencia sobre problemáticas sociales.

Preguntar al grupo: “¿Qué historias recuerdan que los hayan hecho reflexionar o cambiar de perspectiva?”

Los ejemplos deben ser cercanos en el tiempo, relevantes para adolescentes y pueden utilizarse como puntos de partida para discutir cómo las historias reales, desde decisiones personales hasta fenómenos públicos, influyen en perspectivas sociales, emociones y comportamientos. Son adecuados para invitar a los participantes a pensar en su propio contexto y en cómo pueden usar la narrativa con propósito.

Presentación Taller 2 Disponible en maeriales Taller 2.



Ejemplos de Historias con Impacto:

Malala

Malala es una joven paquistaní que defendió el derecho de las niñas a la educación en su país, enfrentando ataques y amenazas. Su relato personal fue difundido globalmente y contribuyó a visibilizar la importancia de la educación femenina, inspirando apoyo internacional y campañas educativas.

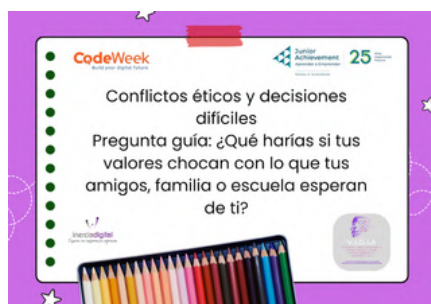
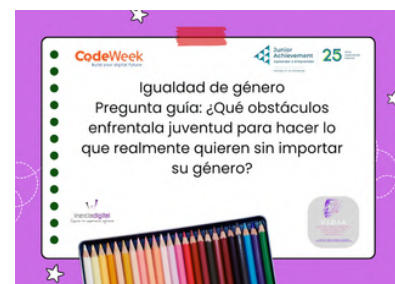
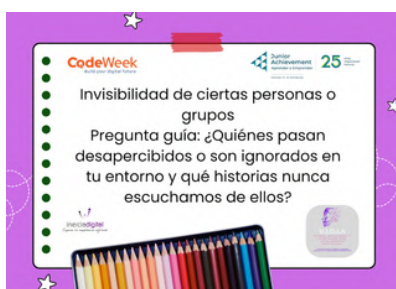
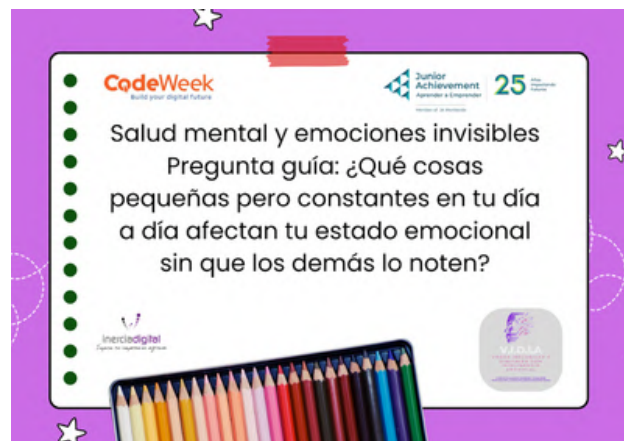
Torre-Pacheco

En 2025, una oleada de mensajes de odio y desinformación en redes sociales contribuyó a una ola de violencia xenófoba en Torre-Pacheco (España), con más de 138 000 mensajes que deshumanizaban a personas migrantes, destacando cómo las narrativas en línea pueden alimentar prejuicios y justificar conductas discriminatorias.

Bloque 2 – Dinámica de exploración de temáticas (30 min)

Tarjetas de la presentación del Taller 2 Disponible en maeriales Taller 2.

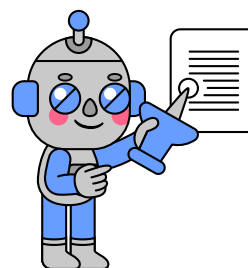
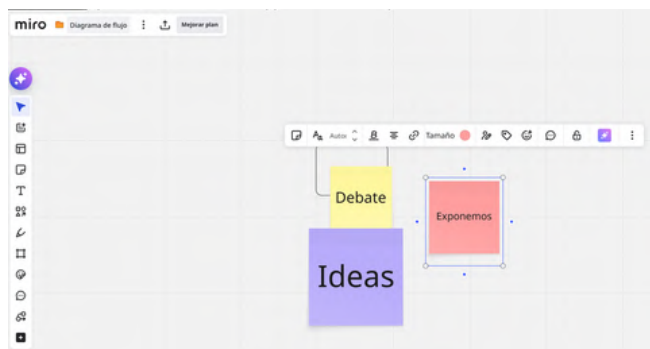
- Por grupos de o 3 maximo, se selecciona una tarjeta digital con una temática social (igualdad de género, migraciones, diversidad, salud mental, en grupos ¿Qué emociones, retos o soluciones podría explorar dentro de esa temática?
- Breve puesta en común: 3 voluntarios comparten su temática y reflexión inicial.



Las tarjetas invitan a pensar en matices, contradicciones y realidades invisibles, más allá de lo obvio, y fomentan historias más profundas, originales y reflexivas.

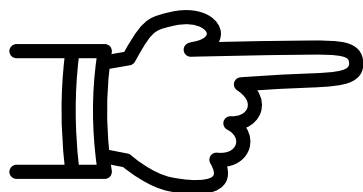
Ejemplo de dinámica

(Usamos en la pantalla digital el mural de MIRO.
Enlace a miro. Abrimos nuestro muro



Actividad:

1. El docente comparte en la presentación digital las tarjetas
2. **Por parejas-** Alumnado selecciona una tarjeta al azar.
3. Se les pide que durante 5 minutos reflexionen sobre:
 - Qué problema social representa la tarjeta.
 - Qué emociones o experiencias podrían explorarse en una historia.
 - Qué mensaje quieren transmitir.
4. Breve puesta en común:
 - Voluntarios como portavoz, comparten con el grupo su temática y la reflexión inicial.
 - El docente guía la conversación, haciendo **preguntas abiertas**:
 - “¿Por qué te interesa esta temática?”
 - “¿Qué personaje podrías crear para contar esta historia?”
 - “¿Qué mensaje esperas que otros obtengan al escucharla?”
5. Registrar en un **mural digital Con MIRO**: las temáticas elegidas para que el grupo vea la diversidad de intereses y problemas abordados.



Tips para el docente:

Animar a todos los participantes a escuchar activamente y comentar con respeto.

No juzgar las ideas; el objetivo es explorar la creatividad y la conciencia social.

Relacionar los temas de los voluntarios con ejemplos reales o historias conocidas para dar contexto.

Bloque 3 – Introducción al diseño narrativo (30 min)

Explicar los elementos de una historia con propósito: Usamos la presentación Taller 2.

- Personaje principal y su conflicto.
- Escenario o contexto social.
- Desarrollo de la trama con un desafío o dilema.
- Resolución y mensaje de impacto.

Mostrar ejemplo de historia creadas con StoryBird AI

Recomendaciones sobre estilo, tono y claridad para jóvenes audiencias.



Read, write, discover, and share the books you'll always remember.

Become a better writer with Storybird's creativity tools. Online courses, challenges, and reader feedback will help...

 Storybird

<https://storybird.com/longformbook-editor?id=36802894>

Pautas que ayudan a que el alumnado produzca relatos comprensibles, cercanos y con impacto, sin bloquear su creatividad con reglas demasiado complejas.

Usaremos en este apartado nuestra presentación del taller 2 donde aparecen los consejos con sus ejemplos.



1. Estilo (cómo escribir y que pedir a la herramienta durante el desarrollo de la historia)

- Frases cortas y directas: evitar oraciones largas o complejas que dificulten la comprensión.
- Lenguaje cercano: usar palabras que formen parte de su vida cotidiana (escuela, amigos, redes, familia).
- Acción desde el inicio: empezar la historia con algo que esté ocurriendo, no con explicaciones largas.
- Mostrar en lugar de explicar: en vez de decir “estaba triste”, describir acciones (“no hablaba con nadie en el recreo”).

2. Tono (cómo se siente la historia)

- Auténtico: que suene real, como si lo contara alguien de su edad.
- Emocional pero sencillo: conectar con sentimientos claros (miedo, alegría, vergüenza, duda).
- Respetuoso: tratar los temas sociales sin burlas ni estereotipos.
- Esperanzador (cuando sea posible): aunque haya conflicto, incluir una idea de cambio o aprendizaje.

3. Claridad (cómo se entiende la historia)

- Un mensaje principal: evitar mezclar demasiadas ideas; centrarse en un tema claro.
- Estructura básica:
 - Inicio: presentación del personaje y situación
 - Nudo: problema o conflicto
 - Final: resolución o reflexión
- Pocos personajes: máximo 2–3 principales para no confundir.
- Orden lógico: que los hechos ocurran de forma clara (antes–durante–después).

4. Recomendaciones prácticas para el aula

- Invitar a que otro compañero la lea el de un compañero de al lado.
- Recordar: una buena historia no es la más larga, sino la que mejor se entiende y se siente.



Temáticas

Usaremos la presentación del Taller 2 para mostrar las temáticas a elegir. Deben estar adaptadas por edad. Cada alumno hará una historia. Es posible hacerlo por parejas. Aquí endriamos ideas pero pueden crear libremene siempre que tratemos emáticas sociales y con conciencia. **EJEMPLOS:**

¿Quién soy yo realmente?

1. Un chico descubre que le gusta dibujar cómics, pero sus amigos solo hablan de videojuegos competitivos.
2. Una chica crea una cuenta secreta donde sube canciones que compone, pero teme que sus compañeros lo descubran.
3. Un estudiante, que se reconoce abiertamente gay cambia de gustos durante el curso y siente que ya no encaja con su antiguo grupo.

Una decisión importante

1. Un alumno ve que copian en un examen y debe decidir si decirlo o no.
2. Una chica debe elegir entre ayudar a su mejor amiga o participar en una actividad que le ilusiona mucho.
3. Un personaje se encuentra un móvil perdido: ¿reacciona para devolverlo o se lo queda?

Cosas que otros no ven

1. Una persona de género fluido que siempre parece alegre, pero en casa tiene muchas preocupaciones que nadie conoce.
2. Un chico llega nuevo al colegio y nadie nota lo difícil que le resulta empezar de cero.

Encajar o ser tú mismo

1. Un grupo se burla de alguien por su forma de vestir y un personaje debe decidir si reír o defenderlo.
2. Una niña cambia su forma de hablar para ser aceptada, pero deja de sentirse ella misma.
3. Un chico quiere unirse a un equipo, pero no le gusta cómo tratan a otros compañeros.

Dar voz a alguien

1. La historia contada desde el punto de vista del “alumno invisible” de la clase.
2. Un cuento narrado por el conserje del colegio que observa todo lo que pasa.
3. Una historia desde la perspectiva de un estudiante nuevo que no entiende aún las normas sociales del grupo.

Bloque 4 – Taller práctico de creación de historias



Temáticas para las historias: Debemos adaptar los temas según la edad de los participantes:

- Identidad y búsqueda personal
- Decisiones que cambian vidas
- Lo que no se ve: realidades invisibles
- Conflictos entre encajar en un grupo o mantener la autenticidad personal.
- Pequeñas acciones, grandes cambios



Los participantes comienzan a escribir y estructurar su historia usando las herramientas digitales. De manera individual. Dejamos nuestra presentación con las temáticas visibles.

Uso creativo de recursos digitales de StoryBird AI

El docente circula apoyando en:

- Desarrollo de personajes y conflictos.
- Claridad y coherencia narrativa.

Posible variante: trabajar por parejas para fomentar colaboración.

Puesta en común y retroalimentación

Cada participante presenta su historia o la de un compañero, en formato digital o lectura corta.

Se realiza retroalimentación grupal basada en:

- Originalidad y creatividad.
- Claridad del mensaje social.
- Impacto emocional y reflexivo.

Debate final juntos.

Descargamos las historias.

Tip para el docente:



Fomentar un ambiente seguro y respetuoso para compartir ideas. Estimular la creatividad sin juzgar; el enfoque debe ser constructivo. Ajustar la complejidad del uso de herramientas digitales según el nivel de los participantes. Tomar nota de ideas destacadas para posibles continuaciones o talleres avanzados.

Cierre y reflexión final (10 min)

Volvemos a la presentación del taller 2:

Conversación guiada:

¿Qué aprendimos sobre contar historias con propósito?

¿Cómo podemos aplicar estas herramientas para proyectos futuros?

Invitación a continuar desarrollando sus relatos más allá del taller.



Al usar herramientas de inteligencia artificial para crear, o compartir historias, es fundamental recordar que la ética actúa como una brújula que orienta la IA hacia resultados responsables y beneficiosos, tal como señala **Sri Amit Ray**. **“La ética es la brújula que guía a la inteligencia artificial hacia resultados responsables y beneficiosos. Sin consideraciones éticas, la IA se convierte en una herramienta de caos y daño”.** Esta frase nos recuerda que las herramientas, por muy avanzadas que sean, no deciden por sí mismas qué está bien o mal; somos nosotros quienes debemos usar la IA de manera respetuosa, transparente y reflexiva para proteger nuestra privacidad, dar crédito a las ideas originales y contar nuestras historias de forma honesta y segura.

Tip para el docente:

Cuando hablamos del **uso ético de nuestras historias con IA**, nos referimos a cómo podemos crear, nuestras historias usando herramientas de inteligencia artificial sin violar derechos, privacidad o valores de otras personas. Para jóvenes de 12 a 18 años, esto se puede explicar de la siguiente forma mostrando la información de la presentación de la diapositiva final.

1. Propósito claro y responsable

Antes de usar la IA para nuestras historias, debemos preguntarnos:

¿para qué la estoy usando? Puede ser para:

- Mejorar la escritura o la creatividad.
- Organizar ideas o datos de manera más clara.
- Aprender a contar historias de manera divertida.
- Nunca para engañar a alguien o hacer daño.

2. Privacidad y consentimiento

- No incluir información personal de otros sin su permiso.
- Si contamos historias que involucran amigos o familiares, pedirles autorización para compartirlas.
- Evitar publicar nombres, fotos o detalles sensibles que puedan afectar a alguien.

3. Honestidad y atribución

Si usamos la IA para generar partes de la historia, dejar claro qué es creación propia y qué aportó la IA. No presentar como totalmente propias las historias que fueron creadas por la IA sin mencionarlo.

4. Respeto y sensibilidad

Evitar usar la IA para crear historias que ridiculicen, discriminen o lastimen a alguien. Reflexionar sobre cómo se sentiría otra persona al leer nuestra historia.

5. Creatividad con responsabilidad

La IA puede ayudarnos a explorar ideas, personajes o finales diferentes, pero siempre somos nosotros quienes decidimos el mensaje y los valores de nuestra historia.

Ejemplo: Si la IA sugiere un final negativo o violento, podemos elegir modificarlo para que sea seguro y respetuoso.

Mini regla para recordar: “La IA me ayuda, pero yo soy responsable de lo que cuento y cómo lo comparto.”

3. Materiales

Para poder llevar a cabo el taller, es importante contar con algunos recursos básicos que faciliten tanto la explicación como las actividades prácticas.

En primer lugar, se necesitan **ordenadores o tablets con conexión a internet**. Lo ideal es que cada alumno tenga su propio dispositivo, aunque también se puede trabajar perfectamente en parejas o pequeños grupos. Antes de empezar, conviene comprobar que todo funciona correctamente y que la conexión es estable, ya que durante el taller se utilizarán herramientas online de forma continua.

También será necesario disponer de un **proyector y una pantalla (o pizarra digital)**. Esto permitirá al docente mostrar ejemplos en directo, explicar paso a paso cómo usar las herramientas y guiar al alumnado durante las actividades. Es recomendable tener todo preparado con antelación para evitar pérdidas de tiempo.

Tabla de recursos utilizados:

Herramienta	Tipo	Uso en el taller	Ventaja principal	Enlace
Miro	Pizarra colaborativa digital	Organizar ideas, mapas de trama, personajes; lluvia de ideas visual	Muy visual y flexible para planificación colaborativa	https://miro.com/
StoryBird	Plataforma para crear cuentos e historias	Redacción y creación de cuentos con plantillas e ilustraciones	Combina texto e imágenes para facilitar la narrativa	https://storybird.com/
ChatGPT	Inteligencia artificial generativa de texto	Generar ideas, sugerir mejoras de estilo o desbloquear creatividad	Útil como asistente creativo para escritura y revisión	https://chat.openai.com/
Google Gemini	IA generativa multimodal	Ayuda con redacción, ideas, resúmenes y generación de contenidos complementarios	Combina texto, imágenes y más, útil para explorar narrativas	https://gemini.google.com/

4. Evaluación taller 2 (10 min)

Cuestionario, Taller 2: Historias que transforman

¿Qué temática social elegiste para tu historia y por qué te llamó la atención?
(Explica brevemente tu elección).

¿Cuál es el mensaje principal que quieres transmitir con tu historia?
(¿Qué te gustaría que las personas piensen o sientan al leerla?).

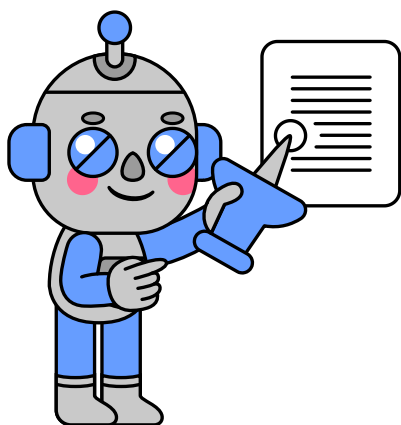
Describe a tu personaje principal y el problema que enfrenta.
(¿Qué le ocurre y por qué es importante?).

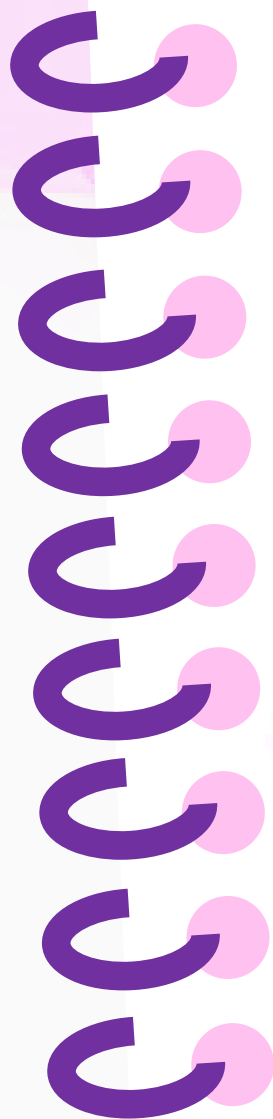
Sube aquí tu historia final
(Formato que genere la plataforma, imagen, pdf).

¿Qué aprendiste sobre contar historias con impacto social en este taller?
(Menciona al menos una idea o habilidad que hayas desarrollado).

Repasamos conceptos!

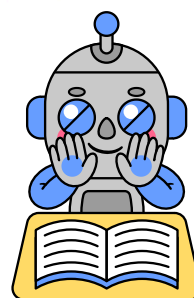
El alumnado escanea el QR y hacemos el cuestionario antes de terminar el taller. Dejamos los últimos 10 minutos del taller para esta área.





TALLER 3: ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Narrativas interactivas



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

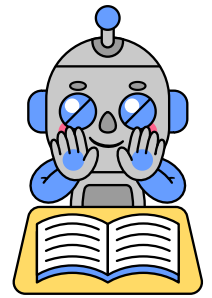
1. Introducción

Taller 3: Elige tu propia aventura

Duración: 3 horas

Edad recomendada: 12–18 años Grupos de 35 alumnos.

Formato: Teórico-práctico



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

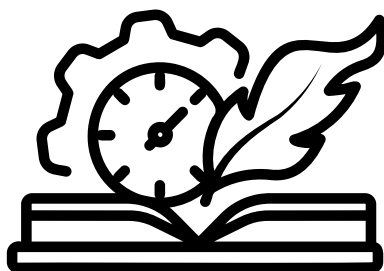
El proyecto “VIDIA: Voces Inclusivas y Digitales con Inteligencia Artificial” está dirigido a jóvenes estudiantes de Huelva con el objetivo de fomentar competencias digitales avanzadas, el pensamiento crítico y la expresión creativa mediante el uso de inteligencia artificial generativa.

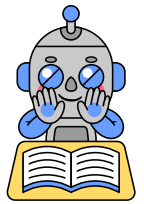
Objetivo general

Desarrollar narrativas interactivas mediante el uso de herramientas de inteligencia artificial, permitiendo a jóvenes transformar sus historias en experiencias donde el usuario toma decisiones que afectan el desarrollo y los finales del relato.

Objetivos específicos

- Comprender el concepto de narrativa interactiva y toma de decisiones.
- Diseñar historias con múltiples caminos y finales.
- Utilizar herramientas de IA para crear chatbots o narradores digitales.
- Fomentar el trabajo colaborativo y la creatividad aplicada





BLOQUE 1: Introducción y exploración (45 min)

Objetivo de la fase:

Que el alumnado comprendan qué es la narrativa interactiva, cómo las decisiones cambian el desarrollo de la historia y cómo pueden usar herramientas de IA para crear personajes o narradores digitales.

1. Presentación del concepto

- Definir narrativa interactiva como historias donde el lector toma decisiones que modifican la trama y el final.
- Mencionar ejemplos conocidos: libros “Elige tu propia aventura”, videojuegos narrativos, series interactivas en plataformas como Netflix.

Propósito: Comprender que cada decisión importa y que pueden diseñar finales diferentes según lo que el lector elija.

• Actividad rápida: Preguntar a los alumnos: Soporte visual la presentación Taller 3

- “¿Recuerdas alguna historia o juego donde podían decidir lo que pasaba?”
- Hacer que compartan brevemente ejemplos de su experiencia.

2. Explicación de cómo las decisiones cambian la historia

Ejemplo en pizarra o mural digital: MIRO

- Crear un pequeño árbol de decisiones con un personaje ficticio.
- Ejemplo:
 - Inicio: “Alex encuentra una carta misteriosa.”
 - Opción A: abrir la carta → descubre un secreto.
 - Opción B: ignorar la carta → enfrenta consecuencias inesperadas después.
- Mostrar cómo una sola decisión abre caminos distintos y lleva a diferentes finales.
- Explicar términos clave: punto de decisión, camino narrativo, final alternativo.

Demostración básica de plataforma: Usamos la presentación del Taller 3 y abrimos la app CHARACTER AI:

A. Creación de personaje o narrador

- Ingresar en [Character.AI](#)
- Crear un personaje de ejemplo:
 - Nombre: Alex
 - Personalidad: curioso, valiente, un poco tímido
 - Contexto: estudiante que descubre un misterio en el centro donde estudio.



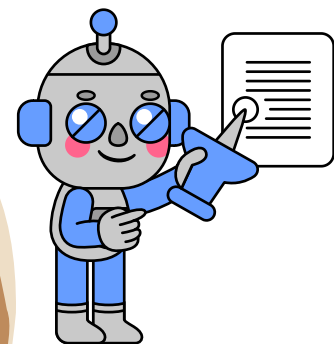
Explicar que pueden crear su propio personaje o narrador que guíe la historia y responda a las decisiones del lector.

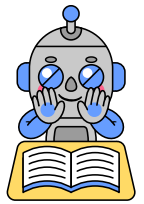
B. Ejemplo simple de interacción

- Introducir un escenario breve:
 - El personaje presenta una situación y el usuario debe elegir entre dos opciones.
- Mostrar cómo la plataforma responde según la elección:
 - Opción A → texto que describe un resultado
 - Opción B → texto que describe un resultado distinto
- Destacar que se pueden agregar varias decisiones y caminos para hacer la historia más interactiva.

Tips para el docente

- Mantener el ejemplo corto y visual, para que los alumnos comprendan rápidamente la lógica de la interacción.
- Invitar al alumnado a hacer preguntas sobre la herramienta y las decisiones, fomentando curiosidad y participación.
- Asegurarse de que todos comprendan que esta fase es exploratoria, la creación real vendrá después en grupos.





Utilizamos recursos visuales de la presentación del taller 3

INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA INTERACTIVA:
— Elige tu Propia Aventura —

¿QUÉ ES una Narrativa Interactiva?

Tú decides el camino.
¡Diferentes decisiones llevan a a diferentes finales!

Ejemplo: Alex encuentra una carta misteriosa.

```

    graph TD
      A[Abrir la carta] --> B[Descubre un secreto]
      A --> C[Algo sale mal después]
    
```

CREANDO un Personaje Digital
En Character.AI o inworld AI

► Configura el personaje

Alex
Curioso y valiente
Estudiante que descubre un misterio

► Define su personalidad y contexto

Nombre: Alex
Personalidad: Inquieto y valiente
Escenario: Escuela misteriosa

EJEMPLO de Interacción

Situación Inicial

Alex: Encontré una carta misteriosa en mi escuela. ¿Qué debería hacer?

Opción A: Abrir la carta
Opción B: Ignorar la carta

Opciones y Resultados

Si eliges A...
¡Descubres un secreto oculto!

Si eliges B...
¡Algo sale mal y hay problemas!

Fichas desarrolladas con IA.
Ejemplo de Uso de la IA como apoyo.

*Imagen generada con IA: explicamos y debatimos.



Bloque 2: Diseño de la narrativa interactiva (45 min)

Actividad en Grupo:
Formación de grupos (2–4 estudiantes).

El alumnado selecciona de una historia del Taller 2 como base.

Diseño del esquema de decisiones:

- Inicio común
- 2–3 puntos de decisión clave
- Diferentes caminos narrativos

Mínimo: 2 o más finales posibles: “Si el usuario elige A → pasa esto” “Si elige B → ocurre esto otro”

Todo este trabajo del grupo previo a la creación del personaje se va guardando en un documento.



Bloque 3: Desarrollo con IA (60 min)

Este Taller es eminentemente práctico. Primero hemos familiarizados al alumnado con la herramienta para poder crear en esa fase 3. Mantente accesible en el aula para dar soporte.

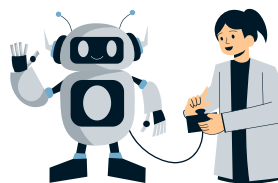
Creación del chatbot o narrador digital en la plataforma elegida.

Configuración del personaje:

- Nombre, personalidad, contexto.
- Introducción de la historia base y sus posibles decisiones.
- Programación de respuestas según elecciones del usuario.

Pruebas dentro del grupo y ajustes:

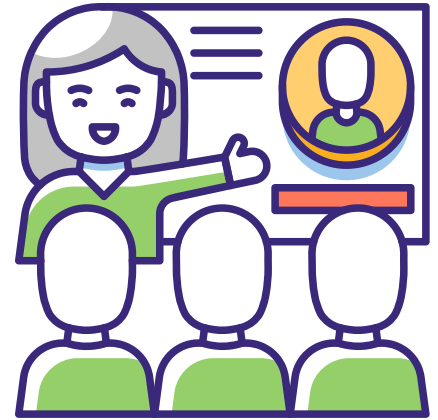
- Coherencia narrativa
- Claridad de opciones
- Fluidez de la interacción



Trabajo en equipo

Bloque 4: Presentaciones (25 min)

Los grupos presenta su narrativa interactiva.
Nos ajustamos en tiempo al grupo si pueden presentar 3 o 4 grupos su personaje, dependerá de como va desarrollandole el taller.



Se prueban las historias tomando decisiones y debatimos sobre los resultados. .



Observación guiada por el docente:
Claridad de decisiones, Creatividad, Impacto del relato

Recomendación de tiempos

Mantener control en la fase de diseño para evitar retrasos en la parte tecnológica.
Priorizar que todos los grupos lleguen a tener al menos una historia funcional con dos decisiones claras.

3. Materiales:

Para desarrollar el taller, cada grupo de alumnos/as necesita dispositivos con acceso a internet, ordenadores preferiblemente. Estos serán esenciales para acceder a la plataforma Character.AI y trabajar sobre las **historias** creadas previamente en el **Taller 2**. Es importante que cada dispositivo permita navegación fluida, ya que los estudiantes deberán crear personajes y probar interacciones en tiempo real.

La plataforma **Character.AI** será la herramienta principal para la creación de personajes y narradores digitales. Los jóvenes podrán configurar nombre, personalidad y contexto de su personaje, así como definir cómo responderá a las decisiones que el usuario tome. Esta herramienta permitirá transformar sus relatos en experiencias interactivas.

*Las historias del Taller 2 serán la base de trabajo. **Cada grupo seleccionará un cuento previamente escrito y lo usará como punto de partida** para desarrollar los diferentes caminos y finales posibles. Esto asegura que las decisiones y resultados de la narrativa interactiva mantengan coherencia con los mensajes y temáticas sociales ya trabajadas.*

Para planificar los caminos de decisión, es recomendable contar con plantillas de diseño de decisiones, que pueden ser en papel o en formato digital tipo árbol de decisiones. (Plataforma Miro) Estas plantillas permiten organizar los puntos de elección, los diferentes caminos narrativos y los finales, antes de introducirlos en Character.AI. Los alumnos realizan estas tarjeas en la fase del bloque 2: diseño.

Además, el proyector será el hilo conductor de la presentación del Taller 2 que es el punto de partida para el taller, y para abrir los recursos.

Para apoyo tradicional, se pueden usar lápices, hojas y marcadores para hacer los pasos previos, ayudando a que los estudiantes estructuren sus ideas de forma clara.

Finalmente, se recomienda tener un reloj o cronómetro visible, para gestionar los tiempos de diseño, desarrollo y presentación de cada grupo.

Los materiales de la fase preparatoria (documento o pdf) y el resultado final de la historia interactiva se entregan en el cuestionario final del taller 3.

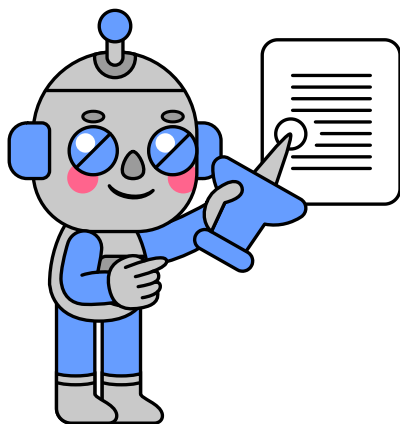
4. Evaluación Taller 3:

Cuestionario de evaluación – Taller 3: “Elige tu propia aventura”

1. Describe tu personaje o narrador digital creado en Character.AI.
 - Explica por qué elegiste esas características para tu historia.
2. Explica la historia interactiva diseñada por tu grupo.
 - ¿Cuál es el conflicto principal y qué decisiones enfrentan los lectores?
3. Reflexiona sobre la colaboración en el grupo.
 - ¿Qué aprendiste del trabajo en equipo durante la fase de creación?
4. Sube aquí el documento de la fase de desarrollo de la historia y del personaje trabajado en grupo.
 - Puede ser un PDF, Word.
5. Sube el enlace a la historia creada en Character.AI.
 - Debe ser la versión final interactiva que haya desarrollado en la plataforma.
 - Asegúrate de que el enlace permita al docente probar las decisiones y seguir los diferentes caminos narrativos.

Repasamos conceptos!

El alumnado escanea el QR y hacemos el cuestionario antes de terminar el taller. Dejamos los últimos 10 minutos del taller para esta area.

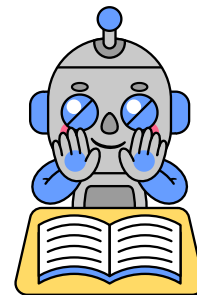


WEEK 4



TALLER 4: PONLO A PRUEBA

Testeo, feedback y mejora

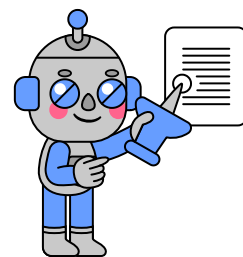


PROYECTO GANADOR CODE4SPAIN - Code4Europe: V.I.D.I.A - "Voces Inclusivas y Digitales con Inteligencia Artificial" financiado por la Fundación Junior Achievement España

Taller 4: Ponlo a prueba

Duración: 3 horas

Modalidad: Práctico – evaluación participativa y gamificada



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

El proyecto “VIDIA: Voces Inclusivas y Digitales con Inteligencia Artificial” está dirigido a jóvenes estudiantes de Huelva con el objetivo de fomentar competencias digitales avanzadas, el pensamiento crítico y la expresión creativa mediante el uso de inteligencia artificial generativa.

Objetivo general

Evaluar, mejorar y optimizar las narrativas interactivas desarrolladas por los estudiantes, mediante dinámicas de testeo, retroalimentación estructurada y gamificación, promoviendo el pensamiento crítico y la mejora continua.

Objetivos específicos

- Analizar la experiencia de usuario en narrativas interactivas.
- Identificar mejoras técnicas, narrativas y emocionales.
- Fomentar la retroalimentación constructiva entre pares.
- Aplicar criterios de evaluación mediante apps y cuestionarios

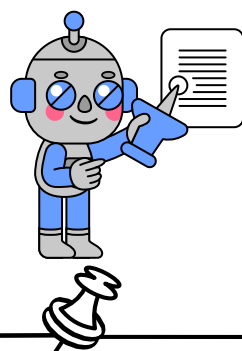
Primera hora – Testeo de proyectos (rotación gamificada)

Durante la primera hora, el docente introduce la **dinámica de testeo** explicando que cada grupo asumirá el rol de usuario para probar las narrativas interactivas creadas por otros equipos. Se organiza el aula en estaciones o rotaciones, de modo que cada grupo interactúe con varias historias a lo largo de la sesión.

Maximo 10 grupos para ir revisando los trabajos de los demás. Rotamos con las indicaciones del docente. Como la clase es de aproximadamente 35 alumnos, hacemos grupos de 3-4 alumnos/as para rotar. Probamos y a la señal, pasamos al siguiente trabajo.

Cada grupo accede a los proyectos mediante sus dispositivos y navega por las historias tomando decisiones reales dentro del chatbot. Mientras interactúan, deben observar aspectos clave de la experiencia: si las decisiones son claras, si la historia tiene coherencia y si la interacción resulta fluida y comprensible. Los alumnos pueden crear QR de la Historia interactiva para que sea más accesible a los demás usando webs gratuitas. (ejemplo). El docente tiene acceso a los trabajos en el cuestionario anterior del taller 3, por lo que también es recomendable dejarlos ya preparados para ponerlos en pantalla.

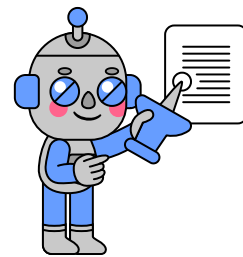
La puntuación se hace a través de la plataforma: **Leaderboard**, a través del QR de la puntuación, pueden dar los puntos a los trabajos de manera interactiva:



El alumnado registra sus impresiones en la app de evaluación, El docente supervisa las rotaciones, asegura que se respeten los tiempos y resuelve dudas técnicas o de comprensión. Esta fase debe ser dinámica y centrada en la exploración activa.

Recuerda que tomen notas para valorar más detalladamente en el cuestionario posterior.

La puntuación a través de la app online (máximo 10 grupos para que sea gratuita)



Ejemplo:

Admin panel

Updated: 7 minutes ago

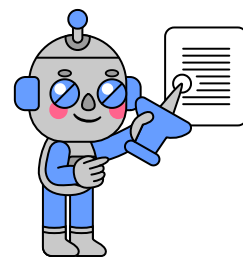
You are the owner

Taller 4

IES Rábida

Rank	Group Name	Score
1	Grupo 1	0
2	Grupo 10	0
3	Grupo 2	0
4	Grupo 3	0
5	Grupo 4	0
6	Grupo 5	0
7	Grupo 6	0
8	Grupo 7	0
9	Grupo 8	0
10	Grupo 9	0

Segunda hora – Feedback estructurado



En la segunda hora, los grupos sistematizan la información recogida durante el testeo y la convierten en retroalimentación estructurada.

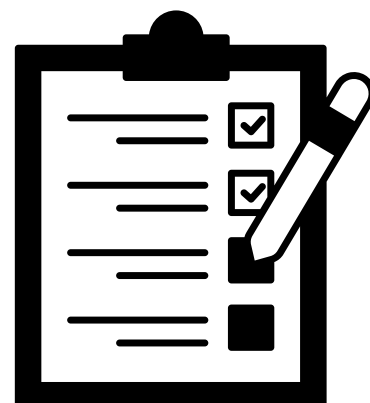
Utilizando la rúbrica, cada equipo evalúa los proyectos que ha probado, dando comentarios más detallados mediante un cuestionario según criterios previamente definidos: claridad de decisiones, coherencia narrativa, calidad de la interacción e impacto del mensaje.

El docente introduce el cuestionario de feedback.

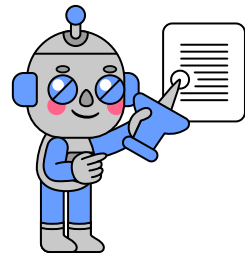
Cada grupo realiza solo un cuestionario por trabajo testeado, que se registran en un mural o tabla visible para toda la clase. (Podemos usar MIRO como en las clases anteriores, el docente va pasando por los grupos. asigna llas fichas del mural en MIRO para que se pueda ir viendo a la vez en la pantalla el desarrollo de los testeos.

El alumnado debe proporcionar comentarios cualitativos: qué funciona bien en cada historia, qué aspectos podrían mejorarse y sugerencias concretas para lograrlo. El docente guía este proceso para asegurar que el feedback sea claro, respetuoso y útil.

Es importante enfatizar que el objetivo no es competir, sino reconocer logros y detectar oportunidades de mejora.



Ficha para evaluar contenido de los trabajos en Google form:



Nombre del grupo evaluador: _____

Grupo evaluado: _____

Título de la historia: _____

1. Claridad de las decisiones

¿Se entienden bien las opciones que se ofrecen?

- 1 Muy confuso
- 2 Poco claro
- 3 Claro
- 4 Muy claro

Comentario: _____

2. Coherencia de la historia

¿La historia tiene sentido según las decisiones tomadas?

- 1 No tiene coherencia
- 2 Poco coherente
- 3 Coherente
- 4 Muy coherente

Comentario: _____

3. Interacción y fluidez

¿El chatbot responde de forma natural y comprensible?

- 1 Muy difícil de seguir
- 2 Mejorable
- 3 Fluido
- 4 Muy fluido

Comentario: _____

4. Creatividad e interés

¿La historia resulta interesante y original?

- 1 Poco interesante
- 2 Algo interesante
- 3 Interesante
- 4 Muy interesante

Comentario: _____

5. Impacto emocional o mensaje

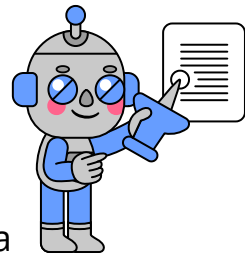
¿La historia transmite un mensaje o genera reflexión?

- 1 No transmite
- 2 Poco
- 3 Sí transmite
- 4 Impacta mucho

Comentario: _____

QR para testeo cualitativo





Tercera hora – Mejora, ajuste y cierre

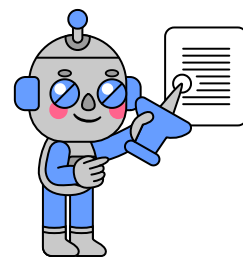
En la última hora, cada grupo analiza el feedback recibido y lo utiliza para mejorar su narrativa interactiva. Los estudiantes revisan sus historias en la plataforma y realizan ajustes concretos, como reformular decisiones poco claras, mejorar la coherencia entre los caminos narrativos o enriquecer las respuestas del chatbot para hacerlas más naturales y atractivas.

El docente acompaña este proceso orientando a los grupos en la priorización de cambios, ayudándoles a identificar qué mejoras tienen mayor impacto en la experiencia del usuario.

Finalmente, algunos grupos comparten brevemente las mejoras realizadas y explican qué cambios implementaron a partir del feedback recibido.

La sesión concluye con una reflexión conjunta en la que se destacan los aprendizajes del proceso: la importancia del testeo, el valor de la retroalimentación y cómo la mejora continua fortalece tanto la narrativa como la experiencia interactiva.





3. Materiales

Para el desarrollo del taller, cada grupo debe contar con dispositivos con acceso a internet, preferiblemente ordenadores. Estos serán necesarios para acceder a las narrativas interactivas creadas en Character.AI, testearlas en tiempo real durante la dinámica de rotación. **Es importante asegurar que todos los grupos puedan abrir y navegar las historias sin dificultades técnicas.**

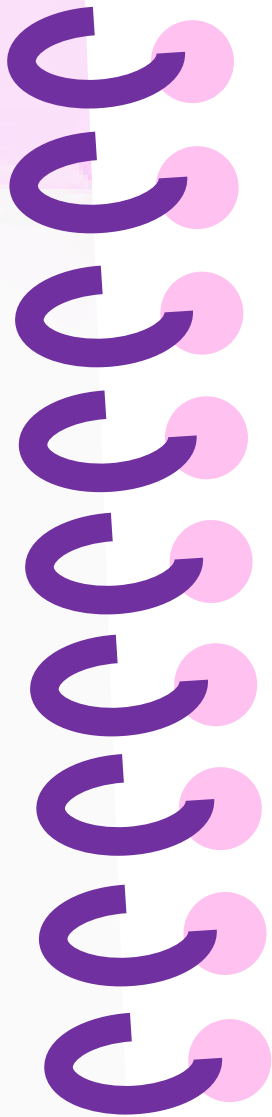
Las **historias interactivas desarrolladas en el taller anterior** constituyen el recurso central de trabajo. Cada grupo utilizará los enlaces de los proyectos del resto de compañeros para analizarlos desde la perspectiva de usuario, tomando decisiones dentro de la historia y evaluando la experiencia completa.

Usaremos la app gratuita descrita en el apartado 2 del taller 4 que permita registrar tanto **puntuaciones como comentarios cualitativos** en el caso del Google form mostrado en la sección previa. Esta ficha es clave para estructurar la retroalimentación y convertir el proceso de evaluación en una dinámica participativa y organizada.

También es necesario contar con una plantilla o espacio de registro de resultados, en este caso usaremos MIRO, donde se puedan anotar los puntos acumulativos de cada grupo. Este elemento facilita la visualización del progreso y refuerza el componente lúdico de la actividad.

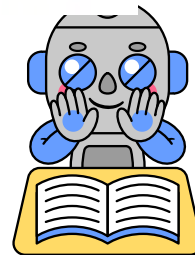
El uso de un proyector permitirá al docente explicar la **dinámica de trabajo**, mostrar ejemplos de evaluación y dar instrucciones comunes a todo el grupo. Asimismo, disponer de un cronómetro o reloj visible (podemos usarlo a través de internet o el propop docente como pare activa de la sesión, que ayudará a organizar las rotaciones entre grupos y mantener el ritmo de la sesión.

Como apoyo adicional, se pueden utilizar **materiales tradicionales** como hojas, bolígrafos o marcadores para tomar notas rápidas durante el testeo o complementar la evaluación. Estos recursos facilitan que al alumnado que organicen sus ideas antes de plasmarlas en la app de puntos o en el cuestionario de testeo.



TALLER 5: HAZLO VISIBLE

Presentación y galería digital



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

Taller 5: Hazlo visible

Duración: 3 horas

Modalidad: Práctico – cierre y presentación

Objetivo general

Permitir que el alumnado presenten sus proyectos finales, fortaleciendo sus habilidades comunicativas y su capacidad de compartir con un público real. El taller también busca visibilizar los trabajos realizados a lo largo de los cinco talleres mediante publicación en una galería digital y difusión selectiva en redes y medios del proyecto.

Objetivos específicos

- Exponer los proyectos finales de manera clara y atractiva.
- Compartir reflexiones sobre el proceso creativo y la experiencia de aprendizaje.
- Recibir reconocimiento simbólico y formal mediante certificados de participación.
- Dar visibilidad a los proyectos más destacados del grupo.

Materiales y recursos

- Dispositivos con acceso a internet
- Plataforma de diseño gráfico y presentación: **Canva** (<https://www.canva.com>)
- Acceso a los proyectos interactivos creados en Character.AI y a los materiales de los talleres
- Se **recomienda** usar imágenes, capturas de pantalla de Character.AI y textos breves para hacer la presentación atractiva y clara.
- Proyector
- Formato de **cuestionario final** para recoger impresiones y medir el impacto general de los cinco talleres.

Los **certificados de asistencia** será proporcionados a los centros colaboradores del alumnado para su distribución individual, tras la comprobación de la realización de los cuestionarios finales y basandonos en las listas de asistencia entregadas durante cada taller. (descripción de los certificados incluida en el programa de los talleres.)

Presentación para los alumnos : Canva (<https://www.canva.com>)



Portada + 5 diapositivas máximo.

Incluye:

Título del proyecto: “Proyecto VIDIA: Voces Inclusivas y Digitales con Inteligencia Artificial”

Nombre del Centro escolar

Nombre del alumno/a

Breve subtítulo: “Presentación del proyecto final”

Slide 2 – Proyecto interactivo

Insertar capturas de pantalla del chatbot en Character.AI: inicio, decisiones y finales.

Incluir el enlace directo al proyecto (o un código QR).

Breve descripción de la historia y temática.

Tip: usar pocas palabras, destacar elementos visuales y mantener el diseño limpio.

Slide 3 – Reflexiones personales

Qué aprendieron sobre narrativa interactiva y trabajo en equipo.

Dificultades enfrentadas y cómo las resolvieron.

Qué parte del proyecto les generó más satisfacción.

Usar iconos o pequeños dibujos para destacar cada reflexión.

Slide 4 – Impresiones finales y aprendizajes

Qué mensaje social transmite su historia.

Cómo creen que su proyecto puede generar reflexión en otros.

Aprendizajes más importantes de todo el proceso (creatividad, tecnología, comunicación).

Mantener frases breves y visuales atractivas.

Recomendaciones de estilo:

Colores llamativos pero legibles.

Imágenes y capturas grandes que ilustren la historia.

Texto mínimo y directo, apoyado con iconos o emojis si ayuda a la comprensión.

Presentación de 5-6 slides máximo, para mantenerla breve y clara.

Cuestionario de IMPACTO FINAL

Cuestionario Final de Impacto. Proyecto VIDIA

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

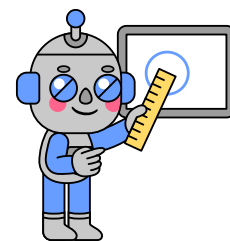
Tu opinión es muy importante para mejorar la calidad de futuros talleres. Por favor, sé honesto/a en tus respuestas.



Para recibir los certificados de asistencia a los Talleres del proyecto VIDIA, es necesario que completes este cuestionario de impacto final.



Estrategias pedagógicas



El desarrollo del taller se basa en una **metodología activa y participativa**, adaptada a la edad del alumnado y al carácter práctico del contenido. La idea principal es que el alumnado no solo escuche, sino que experimente, pruebe y reflexionen sobre lo que están haciendo.

En primer lugar, se recomienda trabajar con **explicaciones breves y claras**, evitando bloques largos de teoría. Lo ideal es no dedicar más de cinco minutos seguidos a una explicación, para mantener la atención del grupo. Es preferible introducir un concepto y aplicarlo inmediatamente en una pequeña actividad o ejemplo práctico como se describe en el apartado 2.

Además, es importante utilizar **ejemplos visuales y cercanos a la realidad del alumnado**. Referencias a redes sociales, videojuegos o situaciones cotidianas ayudan a que comprendan mejor cómo funciona la inteligencia artificial y para qué puede servirles. Cuanto más conectado esté el contenido con su día a día, mayor será su interés.

El taller debe plantearse desde un enfoque de aprendizaje experimental, donde el alumnado aprenda haciendo. Se trata de fomentar el **“probar y descubrir”**, permitiendo que experimenten con las herramientas, cometan errores y mejoren sus resultados. Este proceso es clave para que comprendan realmente cómo funciona la IA.

También es fundamental promover la **participación activa**. Esto se puede lograr mediante pequeñas preguntas durante la explicación, debates breves, lectura de resultados en voz alta o comparación entre diferentes propuestas. La interacción constante ayuda a mantener la atención y favorece un aprendizaje más significativo.

Por otro lado, el uso de recursos visuales en la presentación que se facilita en los materiales del taller 1 (como iconos, colores o ejemplos atractivos) facilita la comprensión y hace el contenido más accesible, especialmente para los alumnos más jóvenes. Una presentación clara y visualmente organizada contribuye a mantener el interés del grupo.

Por último, es importante **adaptar el lenguaje al nivel del alumnado**, especialmente teniendo en cuenta que el grupo puede abarcar edades entre los 12 y los 18 años. Se debe evitar el uso de tecnicismos innecesarios y explicar los conceptos de forma sencilla, ajustando el nivel de profundidad según la respuesta y participación de los estudiantes.

Referencias

- Canva. (s.f.). Canva: Design Presentations & Visual Content. <https://www.canva.com>
- Character.AI. (s.f.). Interact with AI Characters & Build Conversational Experiences. <https://beta.character.ai>
- ChatGPT (OpenAI). (2023). ChatGPT: AI for Text Generation & Creative Support. <https://chat.openai.com>
- Davies, J., & Horst, H. (2016). Participatory Learning and Digital Media: Diverse Pathways to Digital Literacy. Routledge.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). Deep Learning. MIT Press.
- Gottschall, J. (2012). The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human. Mariner Books.
- Hicks, D. (2007). Teaching with the Power of Story: Creating Stories that Connect Culture, Curriculum, and Community. ASCD.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2016). Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics. Polity Press.
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2015). Constructionist Gaming: Understanding the Benefits of Making Games for Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 313–334.
- Kirkpatrick, A. (2019). Storytelling for Social Change: A Strategy for Educators and Leaders. Routledge.
- Leaderboarded. (s.f.). Gamification Tools for Engagement, Feedback and Learning. <https://leaderboarded.com>
- Lund, A. B. (2021). Interactive Narrative: History, Theory and Practice. Bloomsbury Academic.
- Miro. (s.f.). Miro: Online Collaborative Whiteboard Tool for Team Planning. <https://miro.com>
- Pulido, C. M. (2014). Narrative and Social Movements in the Digital Age. *Communication and Society*, 27(2), 45–67.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A Modern Approach (4.^a ed.). Pearson.
- Storybird. (s.f.). Storybird: Visual Storytelling Platform. <https://storybird.com>
- Sundar, S. S. (2020). The Handbook of the Psychology of Communication Technology. Wiley.
- UNESCO. (2021). Ethics of artificial intelligence. <https://www.unesco.org/en/artificial-intelligence/ethics>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Understanding by Design (Expanded 2nd ed.). ASCD.



inerciadigital

Boost your digital skills



contacta@inerciadigital.com

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