



Universidad
Internacional
de Andalucía

TÍTULO

USO ÉTICO Y RESPONSABLE DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y
PREVENCIÓN DEL CIBERACOSO EN ADOLESCENTES DEL COLEGIO
SALESIANO SAN JUAN BOSCO DE GRANADA

AUTORA

Nini J. Gómez Castrillón

	Esta edición electrónica ha sido realizada en 2025
Director	Dr. Ramón Tirado Morueta
Instituciones	Universidad Internacional de Andalucía; Universidad de Huelva
Curso	<i>Máster Universitario en Comunicación y Educación Audiovisual (2024/25)</i>
©	Nini J. Gómez Castrillón
©	De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía
Fecha documento	2025



Universidad
Internacional
de Andalucía



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

IA GENERATIVA Y CONVIVENCIA DIGITAL



NINI JOHANNA GÓMEZ C.

**Uso ético y responsable de la
Inteligencia Artificial
y prevención del ciberacoso en
adolescentes del colegio Salesiano
San Juan Bosco de Granada**

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

NINI J GÓMEZ-CASTRILLÓN
<https://orcid.org/0009-0002-3818-0572>

Dr. Ramón Tirado Morueta
<https://orcid.org/0000-0002-3965-3063>



**Universidad
de Huelva**



Universidad de Huelva | Universidad Internacional de Andalucía, 2025.

Uso ético y responsable de la Inteligencia Artificial y prevención del ciberacoso en adolescentes del colegio Salesiano San Juan Bosco de Granada

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

Máster de Comunicación y Educación Audiovisual

NINI J GÓMEZ-CASTRILLÓN <https://orcid.org/0009-0002-3818-0572>

Dr. Ramón Tirado Morueta <https://orcid.org/0000-0002-3965-3063>

Universidad de Huelva | Universidad Internacional de Andalucía, 2025



ÍNDICE

I. Introducción y Justificación

- 1.1 Introducción 7
- 1.2 Justificación del trabajo 10

II. Objetivos y fundamentación teórica

- 2.1. Objetivo general 12
 - 2.1.1. Objetivos específicos 12
- 2.2 Fundamentación teórica 13
 - 2.2.1 Concepto de Inteligencia Artificial 13
 - 2.2.2 Concepto de Ciberacoso 14

III. Contexto Institucional

- 3.1. Contextualización Institucional de la práctica 16
- 3.2 Contexto institucional objetivable 19
 - 3.2.1 Tipo de institución 20
 - 3.2.2 Personas 20
 - 3.2.3 Acciones educativas 21
 - 3.2.4 Proyectos institucionales 22
 - 3.2.5 Espacios 22
 - 3.2.6 Recursos 23
 - 3.2.7 Interacciones 24
 - 3.2.8 Organización y planificación 24
 - 3.2.9 Evaluación y mejora continua 25

IV. Propuesta de intervención educomunicativa

- 4.1. Unidades didácticas 26
 - 4.1.1 Módulo 1: Uso responsable y ético de la IA generativa 26
 - 4.1.1.1 Justificación 27
 - 4.1.1.2 Objetivo general 27
 - 4.1.1.3 Objetivos específicos 27
 - 4.1.1.4 Contenidos 28
 - 4.1.1.5 Actividades 31
 - 4.1.1.6 Metodología 32
 - 4.1.1.7 Evaluación 34
 - 4.1.2 Módulo 2: Prevención del ciberacoso y convivencia digital 38
 - 4.1.2.1 Justificación 39
 - 4.1.2.2 Objetivo general 39
 - 4.1.2.3 Objetivos específicos 39
 - 4.1.2.4 Contenidos 40
 - 4.1.2.5 Actividades 42
 - 4.1.2.6 Metodología 43
 - 4.1.2.7 Evaluación 45
- 4.2. Cronograma 50

4.3. Recursos de la propuesta	52
4.3.1 Recursos humanos	52
4.3.2 Recursos materiales	53
4.3.3 Recursos económicos	54
4.4. Resultados previsibles	55
4.5. Prospectiva de futuro	56

V. Limitaciones y Autovaloración

5.1. Limitaciones de la propuesta	58
5.2. Autovaloración	60

VI REFERENCIAS

6.1 Referencias	62
-----------------	----

VII ANEXOS

7.1 Diario descriptivo de observación de actividades	66
7.2 Cuestionarios	73
7.2.1 Cuestionario evaluativo taller de uso ético y responsable de la IA	73
7.2.2 Cuestionario evaluativo taller ciberacoso y convivencia digital	74
7.3 Fotografías	76
7.4 Enlaces	83
7.4.1 Enlaces de las presentaciones de los talleres en Canva	83
7.4.2 Videos hechos a estudiantes durante las prácticas	84
7.4.3 Videos creados con IA para ejemplificar en los talleres	84
7.4.4 Videos integrados en la presentación y usados para ejemplificar durante los talleres	84
7.4.5 Enlaces de las herramientas usadas durante los talleres	85

Agradecimientos

Agradezco a mi familia, cuyo amor y paciencia han sido el sostén de este proceso, incluso cuando la distancia nos separaba. A mi Adri, por creer en mí sin reservas, por ser fuerza, refugio y mi mayor admirador. A mis pequeños gigantes, Juan y Nana, por ser mi motor diario, por su amor inagotable y por llenar mis días de alegría y sentido.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 INTRODUCCIÓN

La llegada de la inteligencia artificial generativa (IAG) está transformando de forma acelerada la creación de contenidos, la gestión de la información y la comunicación digital. Herramientas como ChatGPT, Invideo, Ideogram o Suno se han incorporado rápidamente al uso cotidiano, especialmente entre los jóvenes, generando nuevas oportunidades para el aprendizaje, pero también riesgos éticos, sociales y educativos que requieren una atención crítica desde el ámbito escolar.

Estas plantean desafíos importantes, como la protección de datos, la honestidad académica, el pensamiento crítico y la convivencia digital (García-Peñalvo, 2023; UNESCO, 2023). Este rápido avance se ha visto favorecido por un contexto global con una inversión tecnológica en aumento de más de 94.000 millones de dólares en 2021 (Statista, 2022), y ha despertado el interés de organizaciones como la UNESCO, la OCDE y la Unión Europea, que buscan promover un uso ético, regulado y pedagógicamente sólido de estas herramientas (UNESCO, 2021; Comisión Europea, 2021).

En paralelo, la convivencia digital en centros educativos enfrenta desafíos como el ciberacoso, amplificado por el uso indiscriminado de herramientas digitales. La facilidad para manipular imágenes, voces o textos mediante IA ha introducido nuevas formas de agresión que vulneran la intimidad, la dignidad y la seguridad emocional de los adolescentes.

En este nuevo escenario, la educación no solo debe adaptarse a los cambios tecnológicos, sino también renovar su misión formativa. Es importante que los estudiantes no solo aprendan a usar la IA generativa, sino que también entiendan cómo funciona, cuáles son sus riesgos y cómo ejercer una ciudadanía digital ética y responsable. Como señalan Clemente Alcocer, Cabello Cabrera y Añorve García (2024), la IA no es una tecnología neutral: puede reproducir prejuicios, fake news,

ampliar desigualdades o incluso vulnerar derechos si no se usa desde un marco ético claro. La UNESCO (2022) enfatiza que estamos frente a una tecnología de propósito y aplicación general cuyo impacto atravesará todos los aspectos de nuestra vida. Por eso, es primordial desarrollar una “brújula ética” que guíe su integración en los sistemas educativos, desde una perspectiva de derechos humanos y justicia social.

En este contexto, la alfabetización mediática e informacional (AMI) se vuelve central. Hablar de IA en la escuela implica no solo enseñar a usar herramientas digitales, sino también formar en habilidades críticas, éticas y sociales. Peñaherrera Acurio (2022), y otros proponen un enfoque triple: aprender *con* IA (como herramienta), aprender *sobre* IA (sus fundamentos) y aprender *para* convivir con ella (sus implicaciones sociales y personales). Esta visión coincide con Holmes et al. (2022), quienes señalan que formar en alfabetización en IA debe ir más allá de lo técnico, incluyendo análisis crítico, reflexión ética y empoderamiento del alumnado como agentes activos en el ecosistema digital.

Desde esta perspectiva, la intervención educomunicativa que proponemos, titulada: "*Uso ético y responsable de la Inteligencia Artificial y prevención del ciberacoso en adolescentes del colegio Salesiano San Juan Bosco de Granada*", busca dotar a estudiantes de entre 12 y 20 años con herramientas para entender, valorar y actuar con responsabilidad y ética en un entorno digital cada vez más mediado por tecnologías inteligentes. El objetivo no es sólo tecnificar la educación, sino humanizarla, promoviendo la reflexión crítica, la participación activa y valores que fomenten una convivencia digital justa y respetuosa. Enseñar a usar la IA de manera ética, evitando los deepfakes no es solo recomendable, sino imprescindible para construir entornos educativos inclusivos, seguros y que prioricen lo humano.

Esta propuesta se basa en un enfoque educomunicativo que combina pensamiento crítico, competencia digital y ética relacional. Frente a la tentación de prohibir estas tecnologías, defendemos una formación integral que permita a los jóvenes entender cómo funcionan, aprovechar su potencial y afrontar sus riesgos con conciencia y responsabilidad (Bozkurt et al., 2023; García-Peñalvo, 2023). En definitiva, buscamos formar no solo usuarios competentes, sino también ciudadanos digitales comprometidos

con el bienestar común en la era de la inteligencia artificial tan propicia para el ciberacoso.

A fin de atender de forma integral los desafíos que la inteligencia artificial genera en la vida escolar, la intervención se organiza en dos talleres interconectados. El primer módulo aborda el uso responsable y ético de la IA generativa, proporcionando al alumnado criterios técnicos y críticos para manejar estas herramientas, reconocer sus límites (sesgos, alucinaciones, plagio) y aprovecharlas con fines académicos y creativos. El segundo módulo se orienta a la prevención del ciberacoso y la convivencia digital, ámbito en el que la IA mal empleada puede potenciar prácticas de hostigamiento mediante deepfakes, clonación de voz o difusión masiva de contenido ofensivo.

Ambos talleres comparten el marco de la alfabetización mediática e informacional (AMI) y siguen una secuencia progresiva: primero se comprende la tecnología, sus potencialidades y riesgos; después se analiza su impacto en las relaciones interpersonales y se aplican estrategias de protección y denuncia. Los ejemplos de desinformación y manipulación trabajados en el primer módulo se retoman en el segundo como casos concretos de ciberacoso, favoreciendo la transferencia del aprendizaje y la coherencia curricular. De este modo, la propuesta integra tecnología y convivencia en un único itinerario formativo, alineado con la filosofía salesiana de educar en la razón, la ética y el amor.

En síntesis, la conexión entre ambos módulos asegura la coherencia teórica y práctica de la intervención, al vincular el dominio de la tecnología con la reflexión sobre sus consecuencias sociales. En los apartados siguientes se detallan los objetivos, contenidos, metodología, evaluación y recursos necesarios para su implementación.

1.2 JUSTIFICACIÓN

El Colegio Salesiano San Juan Bosco de Granada, comprometido con una educación integral e innovadora, se enfrenta actualmente a dos nuevos desafíos que afectan tanto a la calidad del aprendizaje como a la convivencia escolar: el uso descontrolado de herramientas de inteligencia artificial generativa (IAG) por parte del alumnado, y la aparición ocasional pero relevante de casos de ciberacoso.

Por un lado, el uso de aplicaciones como ChatGPT se ha vuelto habitual entre los estudiantes, especialmente para la realización de tareas académicas. Sin embargo, en muchas ocasiones estas herramientas se utilizan sin un criterio ético, lo que da lugar a la creación de deepfakes con fines malintencionados o a la copia de contenido sin verificación ni citación adecuada. Estas prácticas comprometen la honestidad académica, alteran la convivencia y empobrecen significativamente el proceso de aprendizaje.

Esta práctica revela no solo una falta de competencias críticas en el alumnado, sino también una necesidad formativa en el profesorado, que en su mayoría no cuenta con formación avanzada en competencias digitales y carece de estrategias para integrar la IA en sus prácticas pedagógicas.

Por otro lado, aunque el centro no presenta expedientes abiertos por casos graves de ciberacoso, sí se han identificado episodios puntuales que, aun sin ser reiterativos, alteran la convivencia, generan malestar emocional y provocan tensiones tanto en el alumnado como en el profesorado. Estos casos han aumentado de forma preocupante desde la aparición de herramientas de inteligencia artificial en 2022, ya que se han comenzado a utilizar para crear canciones con fines de burla hacia compañeros, audios con clonación de voz y diversos tipos de deepfakes destinados a molestar o dañar a otras personas.

En muchos casos, las intervenciones institucionales logran frenar la conducta, pero no se terminan los protocolos formales por decisión de las familias. Esta realidad evidencia la necesidad de reforzar una cultura digital basada en la prevención, el respeto y la corresponsabilidad.

Estas problemáticas tienen un denominador común: la ausencia de una alfabetización mediática crítica y ética capaz de preparar a los estudiantes para desenvolverse de forma responsable, autónoma y consciente en el mundo digital. Frente a este escenario, se propone una intervención educomunicativa centrada en el uso ético de la inteligencia artificial y en la prevención del ciberacoso, entendiendo que la tecnología, lejos de ser neutral, debe ser analizada, contextualizada y utilizada como una herramienta para la transformación educativa.

Esta propuesta responde al compromiso del centro con la calidad educativa y la mejora continua recogidas en su misión institucional, apostando por una convivencia sana, también en el ámbito digital. Además, se alinea con las directrices internacionales de la UNESCO, que promueven la integración de la inteligencia artificial en la educación desde un enfoque ético, inclusivo y basado en los derechos humanos.

II OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Promover el uso ético y responsable de la inteligencia artificial, así como prevenir el ciberacoso y fortalecer la convivencia digital, mediante la alfabetización mediática dirigida a los estudiantes del Colegio Salesiano San Juan Bosco de Granada.

2.1.1 *Objetivos específicos*

- Desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para utilizar la inteligencia artificial generativa de forma ética, segura y crítica, comprendiendo sus características, aplicaciones y limitaciones, y valorando la importancia del criterio humano, la privacidad y la veracidad de la información en entornos educativos y digitales.
- Capacitar a los estudiantes para identificar las formas, causas y consecuencias del ciberacoso, promover el respeto y la privacidad en el uso de las tecnologías, y diseñar estrategias colectivas de prevención y actuación ante situaciones de acoso en entornos digitales.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 Concepto de Inteligencia Artificial

La inteligencia artificial (IA) puede definirse como un conjunto de tecnologías digitales avanzadas que permiten a los sistemas ejecutar funciones asociadas a la inteligencia humana, como el reconocimiento de patrones, la toma de decisiones, el aprendizaje y la adaptación a contextos dinámicos. Esta visión, aunque no uniforme, incorpora elementos destacados por organismos como la Comisión Europea (2019) en sus Directrices para una IA fiable. La IA integra disciplinas como la informática, la estadística, la neurociencia y la lingüística computacional para desarrollar sistemas capaces de actuar con autonomía e interpretar el contexto en el que operan.

Aunque esta definición puede parecer técnica y compleja, lo esencial es reconocer que la inteligencia artificial ya forma parte de nuestra vida cotidiana, muchas veces sin que seamos plenamente conscientes de ello. Su integración en múltiples ámbitos la ha vuelto prácticamente indispensable, lo que refuerza la necesidad urgente de una alfabetización digital que permita comprender su funcionamiento, implicaciones y uso responsable.

Figura 1. La IA en la cotidianidad.



Usos cotidianos de la Inteligencia Artificial. Gobierno de España. Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia (2023).

En el ámbito educativo, diversos organismos internacionales han subrayado que la inteligencia artificial no debe entenderse únicamente como una herramienta técnica, sino como un conjunto de capacidades con el potencial de personalizar el aprendizaje, automatizar tareas docentes y generar soluciones adaptadas al ritmo y las necesidades de cada estudiante mediante el análisis de datos (UNESCO, 2021; Holmes et al., 2019). Esta transformación del ecosistema educativo implica no solo cambios operativos, sino también nuevos desafíos vinculados a la comprensión crítica de estas tecnologías.

En este sentido, este concepto resulta especialmente relevante para nuestra intervención centrada en la alfabetización mediática informacional (AMI) con adolescentes, ya que pone en evidencia la necesidad de formar usuarios que comprendan tanto las posibilidades como las implicaciones del uso de tecnologías inteligentes en su vida diaria y educativa.

2.2.2 Concepto de Ciberacoso

El ciberacoso, también conocido como acoso en línea o acoso digital, se define como un comportamiento agresivo e intencionado que se produce de manera repetida a lo largo del tiempo a través de medios electrónicos como redes sociales, plataformas de mensajería, videojuegos o teléfonos móviles, y que tiene como objetivo causar daño psicológico, social o emocional a la víctima, quien generalmente se encuentra en situación de desventaja o indefensión (Flores Buils, Caballer Miedes y Romero Oliver, 2020; Kowalski et al., 2014).

A diferencia del acoso escolar tradicional, el ciberacoso tiene características particulares: el agresor puede actuar de manera anónima, el daño puede extenderse rápidamente si los contenidos se vuelven virales, la distancia física hace que el conflicto trascienda el espacio escolar, y los agresores sienten que tienen más impunidad en el mundo digital. Según Kowalski et al. (2014), el ciberacoso puede generar impactos emocionales serios, como ansiedad, depresión, baja autoestima, estrés y aislamiento social, siendo especialmente frecuente entre adolescentes y pre adolescentes

Desde una perspectiva internacional, la UNESCO (2020) define el ciberacoso como “el acoso mediante medios electrónicos o digitales que incluye enviar, publicar o compartir contenido negativo, perjudicial, falso o cruel sobre otra persona, y que puede causar daño físico, psicológico o social.” La organización destaca que el ciberacoso es una forma de violencia que afecta gravemente la dignidad, el bienestar emocional y el derecho a la educación de los estudiantes, por lo que requiere una respuesta institucional coordinada basada en principios de derechos humanos, protección y equidad.

En la misma línea, UNICEF advierte que el ciberacoso puede ser tan dañino como el acoso en persona, afectando no solo las emociones sino también el rendimiento escolar y las relaciones sociales de quienes lo sufren. La organización subraya la importancia de capacitar a niños, niñas y adolescentes en competencias digitales, sociales y emocionales para navegar de forma segura por los entornos digitales y saber cómo actuar ante una situación de acoso en línea (UNICEF, s.f.).

Desde el punto de vista educativo, el ciberacoso se ve como un problema complejo que necesita un abordaje integral y organizado. Como lo señalan Flores Buils et al. (2020), es fundamental trabajarlo desde la primaria, promoviendo habilidades emocionales, sociales y digitales en el currículo escolar para fomentar el uso responsable de la tecnología, desarrollar empatía y resolver conflictos por medio del diálogo. Además, es muy importante que las familias y los docentes participen activamente en la detección, prevención y actuación frente a estas formas de violencia digital.

III CONTEXTO INSTITUCIONAL

3.1. CONTEXTUALIZACIÓN INSTITUCIONAL DE LA PRÁCTICA

En el marco del proyecto desarrollado en el Colegio Salesiano San Juan Bosco de Granada, se llevó a cabo un diagnóstico institucional a través de entrevistas y observaciones durante los primeros días de contacto con la institución. Este análisis permitió identificar dos áreas prioritarias de atención educativa, directamente interrelacionadas: el uso generalizado y sin control de la IAG por parte del alumnado en contextos académicos y sociales, especialmente vinculado a conductas de agresión hacia compañeros, y la presencia de conflictos asociados al ciberacoso, que, aunque no se manifiestan de forma constante, impactan significativamente en la convivencia escolar.

A partir de una entrevista realizada al director del Colegio Salesiano San Juan Bosco, José Manuel Olivencia Sánchez, se constató que en el centro no hay expedientes abiertos por casos de ciberacoso. Los registros oficiales describen un ambiente con poca conflictividad. Sin embargo, cuando aparecen algunos incidentes relacionados con violencia física, verbal o digital, se activan los protocolos correspondientes, aunque en la mayoría de los casos no se completa su aplicación, ya que las familias solicitan su cierre anticipado, una vez el acoso cesa.

Pese a la escasa recurrencia, el ciberacoso sigue siendo un problema latente, ya que afecta la convivencia escolar, genera conflictos entre estudiantes y provoca situaciones de estrés entre alumnos y profesores. Esta realidad sugiere que, aunque los episodios sean puntuales, su efecto disruptivo es grande y requiere atención educativa y preventiva.

La convivencia escolar está regulada por la Junta de Andalucía a través del documento *Medidas para la promoción de la convivencia escolar en los centros docentes*, en el que se incluye un Protocolo de actuación en supuestos de acoso escolar. En dicho marco normativo se contempla el ciberacoso como una forma específica de acoso, definido como:

“Acoso a través de medios tecnológicos o ciber-acoso. Intimidación, difusión de insultos, amenazas o publicación de imágenes no deseadas a través del correo electrónico, páginas web o mensajes en teléfonos móviles” (Junta de Andalucía, 2011, p. 2).

A nivel interno, los casos se registran y se gestionan a través de la plataforma Séneca, o Qualitas educativa (Qe) en un sistema de seguimiento confidencial que documenta los incidentes de convivencia. Aunque no existen datos estadísticos públicos sobre su frecuencia, se señala que en la mayoría de los casos la intervención temprana del equipo educativo logra frenar la conducta antes de que se vuelva repetitiva.

El centro cuenta además con un protocolo de actuación propio y con un equipo técnico multidisciplinar compuesto por orientadores, profesionales de la salud y docentes, que se encarga de ofrecer apoyo psicológico y educativo tanto a las víctimas como a los agresores.

Todo esto evidencia la necesidad de implementar medidas educativas que vayan más allá de activar los protocolos existentes, y que pongan énfasis en la prevención. En particular, se hace urgente promover una conciencia crítica sobre el uso de las tecnologías y reforzar el compromiso ético de los estudiantes en la construcción de una convivencia digital respetuosa y libre de violencia.

En la misma entrevista se abordó la cuestión del uso de la IAG en la cotidianidad del colegio. El director, reconoció que esta tecnología se ha convertido en un desafío real para la dinámica educativa, especialmente en lo que respecta a la evaluación y la planificación de clases. Según indica, el uso de herramientas como ChatGPT (la más conocida entre el alumnado) está ampliamente extendido. Muchos estudiantes utilizan la inteligencia artificial para resolver tareas escolares; sin embargo, en la mayoría de los casos se limitan a copiar y pegar las respuestas generadas, sin revisar el contenido ni citar su fuente. A esto se suma un agravante importante: el uso de la IA con fines de ciberacoso, tal como puntualiza Don José Manuel.

Asimismo, señala que existe una disparidad de criterios entre el profesorado: mientras algunos docentes prohíben categóricamente el uso de la IA en el aula, otros confían en

que el alumnado actúe con honestidad académica, sin establecer mecanismos de seguimiento o reflexión. Actualmente, no existen estrategias evaluativas diseñadas para integrar de manera formativa y ética el uso de herramientas de IA generativa en las prácticas docentes.

Aunque el uso de teléfonos móviles está prohibido dentro del centro educativo, en la práctica, los estudiantes los llevan a hurtadillas. Además, el alumnado de Formación Profesional dispone de aulas con ordenadores individuales, y los estudiantes de ESO pueden solicitar dispositivos portátiles para su uso en clase. Esto facilita el acceso a herramientas de IA dentro del propio centro. A ello se suma un uso habitual y sin restricciones en el ámbito doméstico.

En cuanto a los docentes, se señala una necesidad urgente de alfabetización digital relacionada con la IA y la prevención del ciberacoso. El director manifiesta que, durante el periodo lectivo, la elevada carga horaria, la preparación de clases, las evaluaciones y las tareas administrativas dificultan la participación en procesos formativos. Si bien existe una certificación digital promovida por la Junta de Andalucía basada en un marco de competencias digitales estructurado en seis áreas y niveles del A1 a C1, (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado [INTEF], 2022) la mayoría del personal docente del centro no ha alcanzado niveles avanzados de dicha certificación. Los niveles A1 y A2, centrados en la aplicación práctica de las competencias digitales básicas con apoyo externo, son los más representados entre el profesorado.

Sin embargo, no sólo el profesorado requiere formación, también es fundamental que los estudiantes aprendan a usar la IA de manera crítica y responsable, entendiendo que estas herramientas deben apoyar, no reemplazar, su propio pensamiento. Esto ayuda a mantener la honestidad académica y la responsabilidad digital, y el respeto en la red.

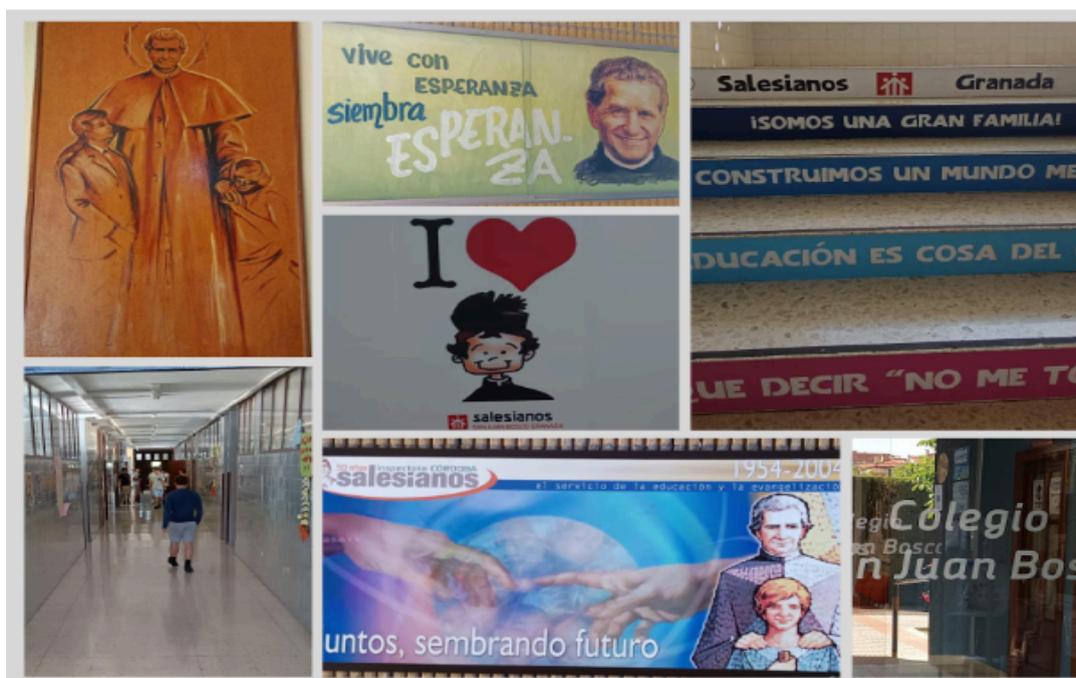
A pesar de estas limitaciones, en el centro existe conciencia institucional sobre la necesidad de transformar el paradigma educativo. Reconocen que resulta imprescindible replantear la planificación de clases, las estrategias de evaluación y el rol docente a la luz del uso creciente de la IA en contextos escolares y personales. Actualmente, el

equipo directivo está explorando experiencias de integración de IA en otros centros educativos como referencia para diseñar una estrategia adaptada a su realidad. Fruto de esta reflexión, surgió la solicitud de llevar a cabo un taller sobre el uso ético y responsable de la inteligencia artificial y prevención del ciberacoso en el entorno educativo, como punto de partida hacia una incorporación crítica, formativa y pedagógicamente sostenible de estas herramientas.

En conclusión, tanto el uso inadecuado de la inteligencia artificial como los episodios de ciberacoso evidencian la necesidad urgente de formar al alumnado en ciudadanía digital crítica y responsable. En respuesta, el centro está de acuerdo en implementar una intervención educativa consistente en dos talleres centrados en el uso ético de la IA y la mejora de la convivencia digital, como parte de su compromiso con una educación inclusiva, segura y adaptada a los retos actuales.

3.2 CONTEXTO INSTITUCIONAL OBJETIVABLE

Figura 2. Collage.



Collage de fotos hechas durante las prácticas.

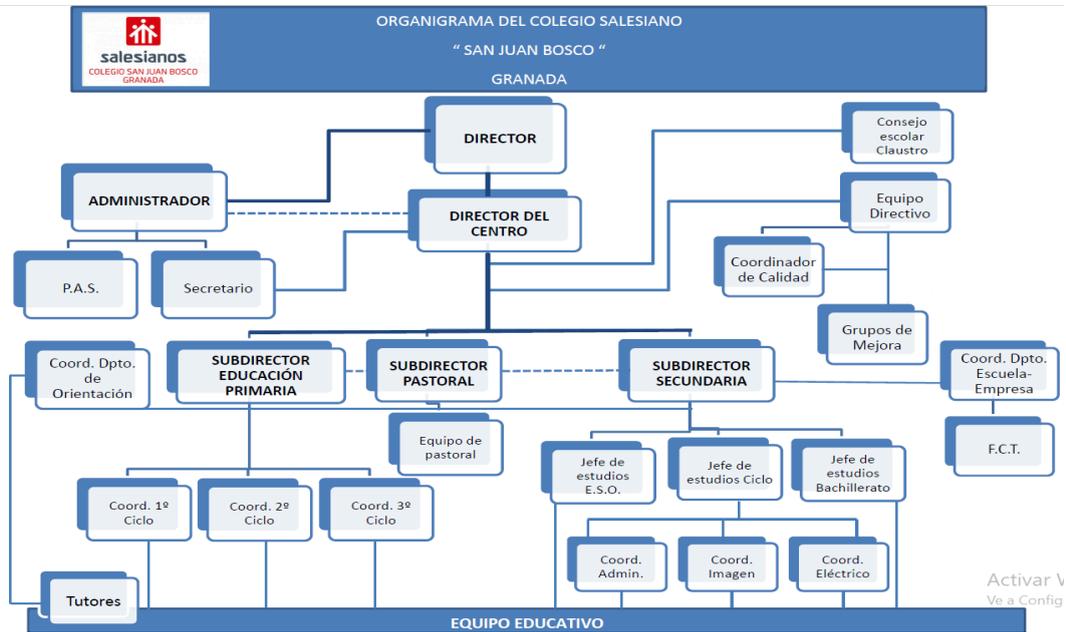
3.2.1 Tipo de institución

El Colegio Salesiano San Juan Bosco de Granada es un centro educativo concertado y de orientación católica, perteneciente a la Obra Salesiana. Su misión se centra en ofrecer una educación integral a niños y jóvenes, inspirada en los principios del sistema preventivo de Don Bosco, que combina razón, religión y amor. Esto resulta especialmente propicio para la realización de los talleres, ya que la filosofía educativa promueve la formación integral del alumnado a través de la razón, la ética y el amor. Esta orientación favorece un enfoque pedagógico centrado en el respeto, la reflexión y la responsabilidad, principales valores para abordar temas como la inteligencia artificial, el uso crítico de la tecnología y la prevención del ciberacoso. Los talleres, por tanto, se alinean plenamente con el ideario del centro, fortaleciendo su misión de educar en humanidad y compromiso ético.

3.2.2 Personas

La institución cuenta con una comunidad educativa formada por alrededor de 1.300 estudiantes, distribuidos entre las etapas de Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional. El personal profesional incluye más de 80 trabajadores, entre los que se encuentran docentes, personal de administración, servicios y equipo de orientación. La estructura organizativa se apoya también en figuras de coordinación académica, pastoral y de gestión, junto con la presencia de miembros de la comunidad salesiana que participan en la vida del centro.

Figura 3. Organigrama.



Organigrama del colegio Salesiano San Juan Bosco.

3.2.3 Acciones educativas

El centro apuesta por una enseñanza innovadora y participativa, con metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el Aprendizaje-Servicio (ApS). Además, se promueve:

- El uso de la robótica educativa, plataformas digitales y aplicaciones interactivas.
- El refuerzo del aprendizaje de idiomas, especialmente el inglés, mediante programas específicos.
- La educación en valores a través del sistema preventivo salesiano.
- La atención a la diversidad, con adaptaciones curriculares, apoyos personalizados y colaboración con el departamento de orientación.
- Una activa pastoral educativa con formación cristiana, campañas solidarias, convivencias, celebraciones litúrgicas y grupos juveniles salesianos.

3.2.4 Proyectos institucionales

- Erasmus+, para movilidad y cooperación internacional.
- Proyecto Acompaña, que ofrece un acompañamiento emocional y académico personalizado.
- Programas ALDEA y Recapacicla, centrados en la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente.
- Creciendo en Salud, que promueve hábitos saludables desde un enfoque integral.

3.2.5 Espacios

El colegio dispone de unas instalaciones modernas y adaptadas a las necesidades actuales de la educación:

- Aulas dotadas con proyectores, ordenadores y acceso a Internet mediante fibra óptica y red WiFi.
- Seis aulas de informática con más de 130 ordenadores.
- Carros móviles con portátiles (Chromebooks, Linux) e iPads disponibles para distintas etapas educativas.
- Aulas específicas de música, tecnología, ciencias, plástica y dibujo técnico.
- Un aula de sicomotricidad y un patio exclusivo para Educación Infantil.
- Infraestructuras deportivas como un pabellón cubierto y varias pistas exteriores para fútbol sala, baloncesto y voleibol.
- Un teatro con capacidad para más de 400 personas.

- La iglesia María Auxiliadora, destinada a celebraciones y actos religiosos.
- Un huerto escolar como recurso educativo y medioambiental.

3.2.6 Recursos

La siguiente tabla resume los recursos disponibles en el Colegio Salesiano San Juan Bosco de Granada. Estos recursos han sido clasificados en cuatro categorías: tecnológicos, humanos, didácticos y complementarios, todos ellos fundamentales para la implementación efectiva del proyecto educativo propuesto.

Tabla 1. Recursos del Colegio Salesiano San Juan Bosco	
RECURSOS	
Recursos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> - Aulas con conexión WiFi y proyectores. -6 aulas de informática y carros con portátiles e iPads. - Uso de Google Workspace y Moodle.
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> - Más de 80 personas entre docentes y personal de apoyo. - Departamento de orientación con atención psicopedagógica. - Equipos de coordinación pedagógica y académica.
Recursos didácticos y pedagógicos	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales adaptados a cada etapa. - Material manipulativo en Infantil y Primaria. - Recursos audiovisuales, musicales, artísticos y científicos.
Recursos complementarios y servicios	<ul style="list-style-type: none"> - Comedor escolar con cocina propia y menús saludables. - Aula matinal y servicio de permanencia. - Actividades extraescolares variadas. - Servicio de alquiler de taquillas.

3.2.7 Interacciones

- Vínculo con la comunidad salesiana: conexión con la familia salesiana (padres, antiguos alumnos, voluntarios, animadores), que participa en actividades pastorales, educativas y sociales del centro.
- Relaciones institucionales externas: Con empresas colaboradoras para la FP Dual y prácticas profesionales y con instituciones públicas (Junta de Andalucía, Ayuntamiento de Granada) para proyectos educativos.
- Interacción digital: uso de plataformas como Google Classroom, Educamos o Moodle para el seguimiento académico, entrega de tareas, comunicación docente-familia y apoyo virtual al alumnado.
- Colaboración familia-centro: contacto fluido a través de reuniones, entrevistas, plataformas educativas y de comunicación (Qualitas educativa y Séneca) y participación en actividades. Se promueve una alianza educativa activa entre escuela y familia.

3.2.8 Organización y planificación

La planificación académica se rige por el calendario oficial establecido por la administración educativa. El centro estructura su funcionamiento a través de un plan anual de centro, programaciones didácticas por área y etapa, y planes específicos como el Plan de Convivencia, Plan de Acción Tutorial y Plan de Orientación. Etapas educativas ofrecidas:

- Educación Infantil (3-6 años): aprendizaje globalizado, atención personalizada, desarrollo emocional y psicomotor.
- Educación Primaria (6-12 años): metodologías activas, refuerzo en competencias básicas, atención a la diversidad.
- Educación Secundaria Obligatoria (ESO): formación académica y en valores, orientación personal y profesional.

- Bachillerato: modalidad de Ciencias y Humanidades.
- Formación Profesional: Básica: Electricidad y electrónica; medio: Gestión administrativa, Instalaciones eléctricas y automáticas e Imagen y sonido; superior: Administración y finanzas, Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos.

3.2.9 Evaluación y mejora continua

El centro aplica un sistema de evaluación y mejora continua basado en la norma de calidad ISO 9001, con revisiones periódicas de sus procesos educativos, encuestas de satisfacción a la comunidad educativa y análisis de resultados. Además, el centro elabora planes estratégicos alineados con su misión y visión, y participa en proyectos de innovación como RetoTech.

Este enfoque institucional actúa como un facilitador clave para el desarrollo del proyecto, ya que garantiza un entorno comprometido con la mejora continua, la innovación y la coherencia pedagógica. La cultura de evaluación, planificación estratégica y apertura a nuevas metodologías favorece la implementación efectiva de propuestas como los talleres sobre IA y ciberacoso.

IV PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCOMUNICATIVA

4.1. UNIDADES DIDÁCTICAS

4.1.1 Módulo 1: Uso responsable y ético de la IA generativa

Figura 4. Collage



Collage de fotos hechas durante las prácticas.

4.1.1.1 Justificación

En la actualidad, la Inteligencia Artificial ha revolucionado la forma en que creamos y consumimos contenido digital. Desde la generación automática de imágenes, textos y videos hasta la personalización de experiencias en línea, la IA se ha convertido en una herramienta clave para la creatividad y la comunicación. Sin embargo, su uso también plantea desafíos éticos y riesgos en la convivencia digital, como la manipulación de información, la creación de deepfakes y su potencial uso en el ciberacoso.

Este contexto hace fundamental que los estudiantes no solo comprendan cómo funcionan estas tecnologías, sino que también desarrollen un pensamiento crítico y ético frente a su aplicación. Aprender sobre IA generativa les permitirá:

- Desarrollar habilidades digitales esenciales para el futuro.
- Comprender los beneficios y limitaciones de la IA en la creación de contenido.
- Reflexionar sobre el impacto de la IA en la convivencia digital y los riesgos asociados.
- Aplicar la IA de manera responsable y ética para fomentar un entorno digital seguro.
- Este contexto hace necesario que los estudiantes comprendan el funcionamiento de estas tecnologías y desarrollen un pensamiento crítico y ético sobre su uso.

4.1.1.2 Objetivo general

Desarrollar en los estudiantes una comprensión crítica y ética del uso de herramientas de inteligencia artificial generativa, valorando sus potencialidades, limitaciones y riesgos, e integrándose de forma responsable en su vida académica y digital.

4.1.1.3 Objetivos específicos

- Identificar ejemplos cotidianos de IA generativa en plataformas de ocio,

educación, salud y comunicación.

- Comprender cómo funciona el aprendizaje de una IA (datos, patrones, entrenamiento humano y retroalimentación).
- Detectar los riesgos asociados al uso indiscriminado de la IA: desinformación, pérdida de privacidad, dependencia tecnológica, manipulación emocional.
- Valorar los límites de la IA (alucinaciones, errores, sesgos) y la importancia de contrastar la información generada.
- Promover el uso ético y creativo de herramientas de IA generativa en el entorno educativo, evitando el plagio y desarrollando pensamiento propio.
- Reflexionar sobre el impacto medioambiental y social del uso masivo de estas tecnologías, fomentando un consumo tecnológico consciente.
- Conocer y experimentar con herramientas de IA para la generación de contenido multimedia (texto, imágenes, voz y video).
- Reflexionar sobre el impacto de la IA en la convivencia digital y su potencial uso en el ciberacoso.
- Promover un uso responsable y ético de la IA, fomentando una cultura digital segura y respetuosa.

4.1.1.4 Contenidos

A continuación, se detallan los contenidos abordados en el primer módulo. La tabla organiza los conocimientos en tres dimensiones: conceptuales, procedimentales y actitudinales, lo que permite una formación integral sobre el uso ético y crítico de la inteligencia artificial generativa.

Tabla 2. Contenidos del módulo 1: Uso responsable y ético de la IA generativa CONTENIDOS	
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> -Definición y funcionamiento básico de la inteligencia artificial (IA): -Qué es la IA y en qué se diferencia de otras tecnologías. -Concepto de IA generativa: generación automática de textos, imágenes, sonidos y videos. -Aprendizaje automático (machine learning): cómo aprenden las IAs a partir de datos y patrones. -Ejemplos cotidianos de uso de IA generativa: -Aplicaciones en el entretenimiento, la educación, la comunicación y la creación de contenido. -Ventajas y oportunidades de la IA en contextos educativos: -Apoyo en tareas escolares, creatividad, mejora de la accesibilidad y personalización del aprendizaje. -Posibilidades para la colaboración y el desarrollo de nuevas formas de expresión. -Riesgos y limitaciones de la IA generativa: -Desinformación (alucinaciones), errores, sesgos y respuestas no verificadas. -Pérdida de pensamiento crítico y dependencia tecnológica. Manipulación emocional o social a través de contenidos artificiales. -Ética y uso responsable de la IA: -La importancia de citar fuentes y revisar los contenidos generados por IA. -Diferencias entre inspiración, apoyo y plagio. -El papel del criterio humano en la validación de información. -Impacto social y ambiental de la IA: -Coste energético del entrenamiento de modelos de IA.

	<p>Consideraciones sobre equidad en el acceso a estas tecnologías.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Importancia y ética en su uso: -IA y su impacto en la convivencia digital. -Riesgos y prevención del ciberacoso con IA -Introducción a la ingeniería de Prompts: -Estructura de un buen prompt instrucciones efectivas para IA.
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> -Exploración de herramientas de IA según el tipo de contenido: -Generación de imágenes: DALL·E, You.com o Ideogram -Generación de texto: Copilot, Gemini, NotebookLM, Perplexity. -Presentaciones: gamma, Canva, Prezi -Mapas mentales: Chat mind -Generación de voz o música: Suno, ElevenLabs, Sounful. -Generación de video: Capcut, Synthesia, Vidnoz AI. -Generación de voz: Voices AI -Creación de contenido corto con IA utilizando prompts estructurados de manera efectiva. -Analizar el funcionamiento de distintas herramientas de IA generativa mediante el uso guiado en actividades prácticas. -Comparar textos, imágenes u otros contenidos generados por IA con producciones humanas para identificar diferencias, errores o sesgos. -Aplicar criterios de veracidad, originalidad y ética al evaluar información generada con IA.
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar una actitud crítica y reflexiva sobre la IA. -Fomentar la creatividad y el pensamiento innovador. -Promocionar el uso responsable y ético de la IA en la generación de contenido. -Valorar el pensamiento propio y el esfuerzo individual frente al uso pasivo o mecánico de la IA. -Tomar conciencia sobre el impacto de la IA en la seguridad digital,

	<p>el medio ambiente y la prevención del ciberacoso.</p> <p>-Respetar los derechos de autor y la necesidad de citar fuentes, incluyendo aquellas provenientes de herramientas digitales.</p> <p>-Mostrar interés por aprender a utilizar la IA como una herramienta creativa y no como un sustituto del aprendizaje.</p>
--	--

4.1.1.5 Actividades

Introducción al tema (60 min)

- Diagnóstico sobre las herramientas de inteligencia artificial más utilizadas y sus principales usos, realizado a través de la plataforma MENTIMETER.
- Explicación y ejemplos de IA en la vida diaria.
- Información sobre cómo funciona y aprende la IA
- Reflexión sobre las limitaciones de la inteligencia artificial y las diferencias fundamentales entre las capacidades humanas y las de la IA. Herramienta: PADLET.
- Exploración guiada sobre el fenómeno de las “alucinaciones” en la IA, analizando casos reales en los que estas herramientas generan respuestas incorrectas o engañosas, seguida de una reflexión sobre los riesgos de la sobreconfianza tecnológica.
- Trabajo colaborativo para identificar y clasificar los principales riesgos asociados al uso de la IA: desinformación, pérdida de privacidad, dependencia tecnológica y debilitamiento del pensamiento crítico.
- Debate sobre los posibles escenarios del futuro de la IA, sus impactos sociales, medioambientales y educativos, y el papel que deberían asumir los ciudadanos frente a su evolución.

Nota: Toda la presentación teórica del taller está transversalizada por material ilustrativo generado parcialmente con IAG

Capacitación en elaboración de prompts (15 min)

- Explicación sobre la importancia de los prompts en IA
- Estructura de un buen prompt..
- Ejemplos de prompts efectivos y cómo mejorarlos.
- Práctica guiada: los estudiantes crean y mejoran prompts para diferentes herramientas de IA.

Explorando herramientas de IA (45 min)

- Trabajo en equipos con diferentes herramientas de IA.
- Creación de un contenido corto con la herramienta seleccionada, aplicando buenos prompts.
- Reflexión sobre ventajas, desafíos y posibles riesgos del uso de IA en la convivencia digital.
- Discusión grupal sobre riesgos y beneficios de la IA en la convivencia digital.
- Opinión individual sobre lo aprendido.

4.1.1.6 Metodología

En la tabla siguiente se describen las fases metodológicas y las estrategias de evaluación implementadas durante el desarrollo del primer módulo. Esta estructura permite visualizar de forma clara las herramientas utilizadas y su vinculación con los objetivos de aprendizaje.

Tabla 3. Metodología del módulo 1

METODOLOGÍA			
FASE	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIAS	HERRAMIENTAS
Activación de conocimientos previos	Diagnóstico inicial sobre el conocimiento y uso de la IA generativa por parte de los alumnos.	Preguntas interactivas, lluvia de ideas, reflexión grupal.	Mentimeter, Padlet, preguntas directas.
Explicación compartida con interacción del alumnado.	Introducción a los conceptos clave, ejemplos cotidianos, funcionamiento de la IA, riesgos y límites.	Clase expositiva dialogada, visualización de ejemplos integrados en la presentación, análisis de casos.	Presentación ilustrada con herramientas de IA, videos y audios breves, análisis guiado de alucinaciones de IA.
Análisis ético y crítico	Debate sobre el impacto de la IA en la cotidianidad y en la convivencia digital, además de análisis de los posibles riesgos.	Trabajo colaborativo, clasificación de riesgos, discusión crítica, comparación de casos.	Dinámicas grupales, infografías, videos, Padlet
Exploración práctica	Aplicación directa de herramientas IA con prompts guiados. Realización de tareas específicas con diferentes IAG. Comprensión y aplicación de instrucciones efectivas para IAG.	Trabajo en grupos, resolución de retos prácticos, análisis comparativo de resultados. Ejercicios individuales de ensayo y mejora de prompts, reflexión.	Documento guía con categorización, ilustraciones, función, usos prácticos y enlaces de las diferentes IAG. DALL·E, ChatGPT, Ideogram, Suno, Gamma, Invideo, Perplexity, Synthesia, etc. Ejemplos prácticos de prompts efectivos.

4.1.1.7 Evaluación

La valoración de este módulo se apoya en un enfoque mixto que combina evidencias formativas y sumativas:

- Rúbrica de desempeño: aplicada mientras el alumnado experimenta con herramientas de IA y comparte sus creaciones (texto, imagen, audio o vídeo). Evalúa comprensión técnica, creatividad, reflexión ética y trabajo en equipo.
- Auto y coevaluación: breve espacio de metacognición en el que cada estudiante revisa su propio aprendizaje y contrasta sus aportes con los de sus compañeros para generar retroalimentación inmediata.
- Encuesta tipo Likert post-taller: recoge la percepción del grupo sobre lo aprendido, la utilidad de las actividades y el grado de compromiso mostrado. Las frecuencias y porcentajes de respuesta por ítem se presentan al final de este apartado.
- Presentación pública de trabajos con IA: el grupo exhibe sus resultados (imágenes, vídeos, canciones, presentaciones, etc.), recibiendo comentarios constructivos del docente y de sus pares.

Con este conjunto de instrumentos se obtiene una visión global del progreso, integrando dominio técnico, pensamiento crítico y responsabilidad digital.

A continuación, se presenta la rúbrica utilizada para evaluar el aprendizaje de los estudiantes durante el módulo sobre el uso responsable y ético de la inteligencia artificial generativa. Se valoran cuatro criterios esenciales: comprensión de conceptos, identificación de riesgos y límites, aplicación práctica mediante prompts, y reflexión ética. Cada dimensión se califica en una escala del 1 al 4, que va desde el nivel inicial hasta el excelente, permitiendo valorar tanto el conocimiento como el pensamiento crítico y la producción individual.

Tabla 4. Rúbrica de evaluación del módulo 1: Uso responsable y ético de la IAG

RÚBRICA				
Criterio	4. Excelente	3. Avanzado	2. Básico	1. Inicial
Comprensión de conceptos	Explica con sus palabras cada concepto y aporta ejemplos nuevos y precisos.	Menciona funcionamiento y alucinaciones con algún ejemplo.	Define los conceptos, pero con alguna imprecisión o sin ejemplo.	Muestra ideas erróneas o muy vagas.
Identificación de riesgos y límites Sesgos, ciberacoso, alucinaciones, plagio, privacidad.	Reconoce todos los riesgos, argumenta sus causas y propone soluciones.	Enumera la mayoría de los riesgos y explica su impacto.	Menciona algunos riesgos sin profundizar.	Desconoce o minimiza los riesgos.
Aplicación práctica de IA Elaboración de contenido con prompts	Crea un recurso original, ético y correctamente citado, utilizando prompts optimizados.	Produce un recurso funcional y cita origen; puntualiza mejoras a futuro.	El recurso funciona, pero el prompt o la cita es insuficiente	El recurso no se genera o incurre en plagio o mal uso.
Reflexión ética y crítica	Establece relaciones con casos reales y plantea acciones de mejora social.	Expone una reflexión lógica sobre el impacto ético.	Ofrece una reflexión superficial o parcial.	No reflexiona o justifica conductas inadecuadas.

A continuación se presentan los resultados de la encuesta tipo Likert aplicada al finalizar el módulo sobre inteligencia artificial generativa. El cuestionario incluyó siete afirmaciones que permitieron recoger la opinión del alumnado respecto a su comprensión conceptual, percepción de utilidad, actitud reflexiva, y satisfacción general con el taller. Las afirmaciones utilizadas en esta encuesta se detallan en el anexo 7.2.1

La tabla muestra el número de respuestas y su porcentaje correspondiente en cada nivel de la escala. Estos datos evidencian el impacto positivo de la intervención formativa, así como el grado de implicación del grupo participante.

Tabla 5. Resultados de la encuesta del módulo 1 sobre IA generativa

RESULTADOS						
Ítem	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo/ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	N
P1	45,8 % (11)	33,3 % (8)	0,0 % (0)	0,0 % (0)	20,8 % (5)	24
P2	37,5 % (9)	45,8 % (11)	0,0 % (0)	4,2 % (1)	12,5 % (3)	24
P3	41,7 % (10)	37,5 % (9)	4,2 % (1)	4,2 % (1)	12,5 % (3)	24
P4	54,2 % (13)	29,2 % (7)	0,0 % (0)	4,2 % (1)	12,5 % (3)	24
P5	58,3 % (14)	20,8 % (5)	4,2 % (1)	0,0 % (0)	16,7 % (4)	24
P6	58,3 % (14)	25,0 % (6)	0,0 % (0)	0,0 % (0)	16,7 % (4)	24
P7	50,0 % (12)	33,3 % (8)	0,0 % (0)	0,0 % (0)	16,7 % (4)	24

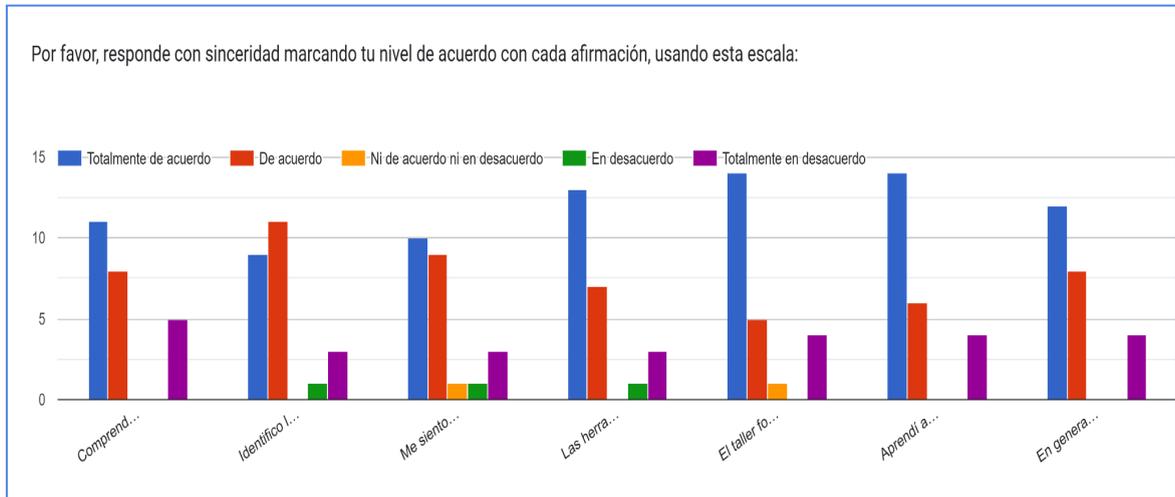
Figura 5. Gráfico de resultados.

Gráfico de resultados de la encuesta del taller de uso ético y responsable de la IAG.

En conjunto, los resultados revelan que la mayoría del alumnado valoró de manera positiva tanto su comprensión conceptual como la utilidad práctica de las herramientas exploradas en el módulo de IA generativa. Más del 45 % de los participantes se mostraron “Totalmente de acuerdo” con afirmaciones relacionadas con la comprensión de la inteligencia artificial (P1) y la preparación para usarla de forma crítica (P3, P6), mientras que otros porcentajes relevantes se situaron en “De acuerdo”. Aunque hubo un pequeño porcentaje de respuestas disconformes, especialmente en aspectos como la percepción de riesgos éticos (P2) y la satisfacción global con el taller (P7), estos casos no superaron el 20 % de los encuestados en ningún ítem.

En términos generales, estos datos demuestran un alto grado de implicación y apropiación de los contenidos por parte del grupo, corroborando el impacto positivo de la intervención formativa y señalando las áreas en las que podría reforzarse la atención a las dudas o reservas de quienes mostraron menor entusiasmo.

4.1.2 Módulo 2: Prevención del ciberacoso y convivencia digital

Figura 6. Collage

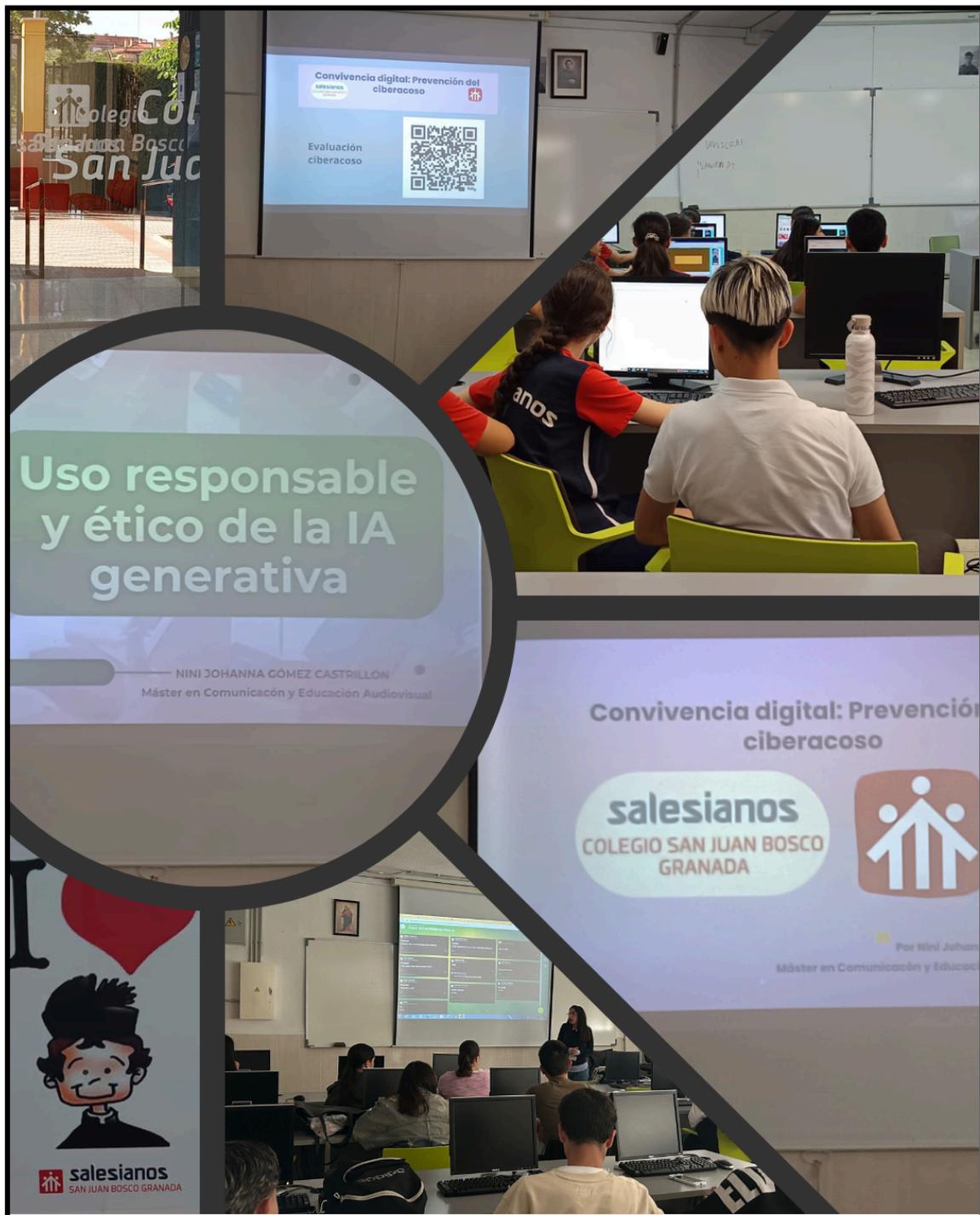


Figura 5. Collage de fotos hechas durante las prácticas.

4.1.2.1 Justificación

El avance de la tecnología y el acceso generalizado a internet han transformado la manera en que nos comunicamos y socializamos. Sin embargo, esta conectividad también ha traído consigo desafíos como el ciberacoso, la desinformación y los conflictos en entornos digitales. La educación en convivencia digital y el desarrollo de habilidades para prevenir y enfrentar situaciones de ciberacoso son fundamentales para fomentar un uso seguro, ético y responsable de las tecnologías. Esta unidad didáctica tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes herramientas para identificar, prevenir y actuar frente al ciberacoso, promoviendo una convivencia digital basada en el respeto, la empatía y la responsabilidad.

4.1.2.2 Objetivo general

Promover la conciencia crítica y la responsabilidad digital en los estudiantes, identificando las manifestaciones del ciberacoso, sus efectos emocionales y sociales, y las formas de actuar ante estas situaciones desde una perspectiva ética, legal y empática.

4.1.2.3 Objetivos específicos

- Reconocer qué es el ciberacoso, sus principales tipos (sextorsión, doxing, deepfakes, etc.) y las plataformas donde suele ocurrir.
- Comprender el impacto emocional que el ciberacoso genera en las víctimas y victimarios y entender la responsabilidad compartida para frenarlo.
- Diferenciar entre una broma y una situación de acoso, identificando señales de malestar y la importancia de pedir ayuda.
- Conocer los derechos digitales y las consecuencias legales del ciberacoso según la legislación española vigente.
- Desarrollar estrategias de protección digital (gestión de privacidad, bloqueo de acosadores, cultura de denuncia).

- Fomentar la empatía, el respeto y la corresponsabilidad en la convivencia digital cotidiana.
- Reflexionar sobre el impacto de la IA en la convivencia digital y su potencial uso en el ciberacoso.

4.1.2.4 Contenidos

La siguiente tabla presenta los contenidos formativos del segundo módulo. Se organiza en torno a los ejes conceptual, procedimental y actitudinal, y aborda de manera integral la problemática del ciberacoso y la construcción de una convivencia digital responsable.

Tabla 6. Contenidos del Módulo 2: Prevención del ciberacoso y convivencia digital	
CONTENIDOS	
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> - Definición y características del ciberacoso. - Consecuencias psicológicas y sociales del ciberacoso en víctimas, agresores y observadores. - Tipos de ciberacoso (hostigamiento, exclusión, suplantación de identidad, sexting no consentido, etc.). - Plataformas y entornos donde ocurre: redes sociales, mensajería instantánea, videojuegos online, etc. - Diferencias entre una broma, un conflicto y una situación de acoso. - Aspectos legales y normativas sobre ciberacoso. - Convivencia digital: respeto, empatía y responsabilidad en línea. - Herramientas y estrategias para prevenir y actuar ante el ciberacoso. - Protocolos escolares y recursos de apoyo (internos y externos).

Tabla 6. Contenidos del Módulo 2: Prevención del ciberacoso y convivencia digital

CONTENIDOS	
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar situaciones reales o simuladas de ciberacoso en diferentes contextos digitales. - Reconocer señales de alerta en casos de acoso digital (en sí mismo o en otros). - Analizar mensajes, imágenes o publicaciones desde una perspectiva ética y crítica. - Aplicar estrategias de prevención: gestión de la privacidad, bloqueo, denuncia, comunicación con adultos. -Elaborar propuestas colectivas para mejorar la convivencia digital en el entorno escolar.
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre la convivencia digital. - Comprometerse con una convivencia digital basada en el respeto, la inclusión y la responsabilidad. - Fomentar la valentía para denunciar situaciones de acoso, incluso si no se es la víctima. - Promover el pensamiento crítico frente a la desinformación y los discursos de odio en la red. - Valorar el diálogo y la resolución pacífica de conflictos en entornos digitales.

4.1.2.5 Actividades

Introducción al tema (60 min)

- Diagnóstico sobre las redes sociales donde se presenta con mayor frecuencia el ciberacoso, así como las emociones asociadas a estas situaciones, realizado a través de la plataforma MENTIMETER.
- Teorización inicial y debate reflexivo sobre el impacto emocional del ciberacoso en víctimas, agresores y observadores, promoviendo la empatía y la comprensión.
- Creación colaborativa de un PADLET donde los estudiantes compartan experiencias personales o cercanas sobre situaciones de ciberacoso, de forma anónima si lo desean, como punto de partida para la reflexión colectiva.
- Visualización de un video desde la perspectiva del agresor, seguido de un debate grupal para analizar motivaciones, consecuencias y formas de intervención.
- Exposición clara sobre los distintos tipos de ciberacoso (amenazas, difusión de imágenes, exclusión digital, suplantación de identidad, etc.) con ejemplos reales, y posterior identificación colectiva a partir de casos simulados.
- Dinámica “¿Broma o acoso?”, donde el alumnado evalúa diferentes situaciones digitales ambiguas para aprender a distinguir entre una broma, un conflicto puntual y un caso de acoso reiterado.
- Explicación y puesta en común de técnicas de autoprotección digital, incluyendo el uso de bloqueos, configuraciones de privacidad, capturas de prueba y canales de denuncia.
- Visualización de testimonios reales de víctimas de ciberacoso, seguida de una reflexión individual y grupal sobre las consecuencias psicológicas y sociales de este tipo de violencia digital.

Trabajo en grupo: análisis de casos y discusión (15 min)

- Lectura y análisis de casos reales o simulados de ciberacoso.
- Debate grupal sobre las posibles soluciones y consecuencias.

Creación de estrategias de prevención y acción (30 min)

- Trabajo en grupos para diseñar protocolos de prevención y actuación ante el ciberacoso.
- Realización de una presentación colectiva en CANVA sobre prácticas sanas de convivencia digital y estrategias para prevenir el ciberacoso

Presentación de resultados y debate (15 min)

- Exposición de estrategias y campañas creadas por los grupos.
- Evaluación de la efectividad de las propuestas y discusión final.

4.1.2.6 Metodología

Esta tabla resume el enfoque metodológico y las herramientas de evaluación utilizadas en el segundo módulo. Ofrece una visión estructurada de las dinámicas empleadas y de cómo se promueve la reflexión, la participación y la evaluación crítica por parte del alumnado.

Tabla 7. Metodología del módulo 2 sobre prevención del ciberacoso

METODOLOGÍA			
FASE	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIAS	HERRAMIENTAS
Activación de conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> -Exploración del conocimiento y experiencias de los jóvenes sobre el ciberacoso, las emociones asociadas y plataformas digitales implicadas. -Sondeo sobre conocimiento de lo que es un deepfake. 	<ul style="list-style-type: none"> -Diagnóstico inicial con lluvia de ideas, reflexión desde lo emocional con participación voluntaria y anónima. 	<ul style="list-style-type: none"> -Mentimeter, video sobre la perspectiva del agresor. Preguntas directas.
Explicación compartida con interacción del alumnado.	<ul style="list-style-type: none"> -Introducción a los conceptos clave del ciberacoso, diferenciando entre conflicto y acoso, tipos y consecuencias. -Exposición de estrategias para protegerse. 	<ul style="list-style-type: none"> -Clase expositiva dialogada, análisis de casos y visualización de ejemplos reales y simulados integrados en la presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> -Presentaciones, vídeos testimoniales, casos simulados.
Análisis ético y crítico	<ul style="list-style-type: none"> -Debate sobre el impacto del ciberacoso desde la perspectiva de víctimas, agresores y observadores. -Reflexión sobre derechos digitales y las consecuencias legales del ciberacoso. -Fomento de la empatía, la corresponsabilidad y el compromiso frente al acoso digital. 	<ul style="list-style-type: none"> -Discusión guiada, análisis de testimonios, dinámica ¿Broma o acoso?», dilemas éticos. -Participación anónima en una pizarra digital compartiendo experiencias y emociones sentidas o emociones vividas, luego un espacio para opiniones y debate al respecto. 	<ul style="list-style-type: none"> -Padlet de experiencias personales o conocidas (anónimo). Vídeos y material legislativo adaptado.

Exploración práctica	-Aplicación de estrategias de protección digital, uso ético de la IAG y diseño de campañas preventivas para la convivencia digital.	-Trabajo cooperativo en equipos mediante la simulación de situaciones problemáticas asignadas a cada grupo, para diseñar de forma conjunta protocolos de actuación y estrategias de protección digital.	-Canva para la realización de presentación colectiva.
-----------------------------	---	---	---

4.1.2.7 Evaluación

-Registro guiado con rúbrica: durante las actividades prácticas y en la exposición final de las estrategias de prevención diseñadas por los estudiantes, se valora la capacidad para identificar casos de ciberacoso, la coherencia de la reflexión ética y el trabajo colaborativo en equipo.

-Reflexión individual y grupal: los participantes realizan una autoevaluación de su aprendizaje y discuten en pequeños grupos cómo han aplicado los conceptos de convivencia digital. Este espacio de metacognición permite comparar aportaciones y retroalimentarse mutuamente.

-Encuesta de satisfacción post-taller en escala Likert que recoge la opinión del alumnado sobre los contenidos vistos, su nivel de compromiso y la eficacia de las dinámicas propuestas. Los resultados (frecuencia y porcentaje de respuesta por cada ítem) se detallan al final de este apartado para demostrar el impacto de la intervención.

-Difusión de materiales finales: presentación de las propuestas colectivas (infografías, presentaciones en Canva, protocolos de actuación) ante el grupo,

generando comentarios tanto del docente como de los compañeros. Este cierre refuerza la adquisición de habilidades digitales y el compromiso con un entorno online seguro.

En conjunto, estos instrumentos proporcionan una visión holística del progreso del alumnado, integrando el logro de competencias, el análisis crítico de las formas de ciberacoso y la responsabilidad digital.

La siguiente rúbrica permite evaluar el grado de adquisición de competencias por parte del alumnado en el marco del módulo sobre prevención del ciberacoso y convivencia digital. Se consideran cuatro dimensiones clave: comprensión de conceptos, estrategias preventivas, reflexión ética y trabajo en equipo. Cada criterio se califica en una escala progresiva del 1 (nivel inicial) al 4 (nivel excelente), facilitando una valoración integral que contempla tanto el conocimiento como la actitud y el compromiso ético en contextos digitales.

Tabla 8. Rúbrica de evaluación del módulo 2: Prevención del ciberacoso y convivencia digital

RÚBRICA				
Criterio	4. Excelente	3. Avanzado	2. Básico	1. Inicial
Comprensión de conceptos	Distingue y ejemplifica todas las formas de ciberacoso y sus canales.	Enumera la mayoría de los casos y consecuencias.	Reconoce sólo ejemplos evidentes.	No diferencia correctamente las situaciones y conceptos
Estrategias preventivas	Diseña un protocolo completo de privacidad, responsabilidad digital, bloqueo y denuncia.	Plantea acciones adecuadas pero parciales o poco detalladas.	Sugiere medidas genéricas o confusas.	No propone medidas efectivas
Reflexión ética y empatía	Analiza a fondo daños emocionales, evita hacer daño y formula acciones de apoyo.	Expone una reflexión lógica sobre el impacto ético.	Menciona brevemente consecuencias, sin propuestas.	Minimiza o ignora el impacto del ciberacoso.
Trabajo en equipo	Lidera, reparte tareas y crea una campaña contra el ciberacoso en Canva.	Colabora activamente y cumple su rol, con apoyo puntual del grupo.	Aporta de forma limitada; el producto resulta inconexo.	No coopera y obstaculiza el trabajo colectivo.

La siguiente tabla muestra los resultados de la encuesta tipo Likert aplicada al finalizar el módulo sobre prevención del ciberacoso. Este cuestionario permitió conocer la percepción del alumnado sobre los contenidos, la utilidad del taller, su capacidad para actuar ante situaciones de ciberacoso y el clima de participación. Las afirmaciones que componen este cuestionario se presentan en el anexo 7.2.2 La tabla incluye el número

de respuestas y el porcentaje correspondiente para cada opción de la escala, lo que permite valorar el impacto y la aceptación de la intervención.

Tabla 9. Resultados de la encuesta del módulo 2: Prevención del ciberacoso						
RESULTADOS						
Ítem	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo/ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	N
P1	54,8 % (17)	19,4 % (6)	0,0 % (0)	3,2 % (1)	22,6 % (7)	31
P2	54,8 % (17)	16,1 % (5)	6,5 % (2)	6,5 % (2)	16,1 % (5)	31
P3	58,1 % (18)	16,1 % (5)	0,0 % (0)	6,5 % (2)	19,4 % (6)	31
P4	61,3 % (19)	12,9 % (4)	0,0 % (0)	3,2 % (1)	22,6 % (7)	31
P5	58,1 % (18)	16,1 % (5)	0,0 % (0)	3,2 % (1)	22,6 % (7)	31
P6	48,4 % (15)	25,8 % (8)	3,2 % (1)	3,2 % (1)	19,4 % (6)	31
P7	54,8 % (17)	19,4 % (6)	3,2 % (1)	6,5 % (2)	16,1 % (5)	31
P8	61,3 % (19)	12,9 % (4)	0,0 % (0)	6,5 % (2)	19,4 % (6)	31

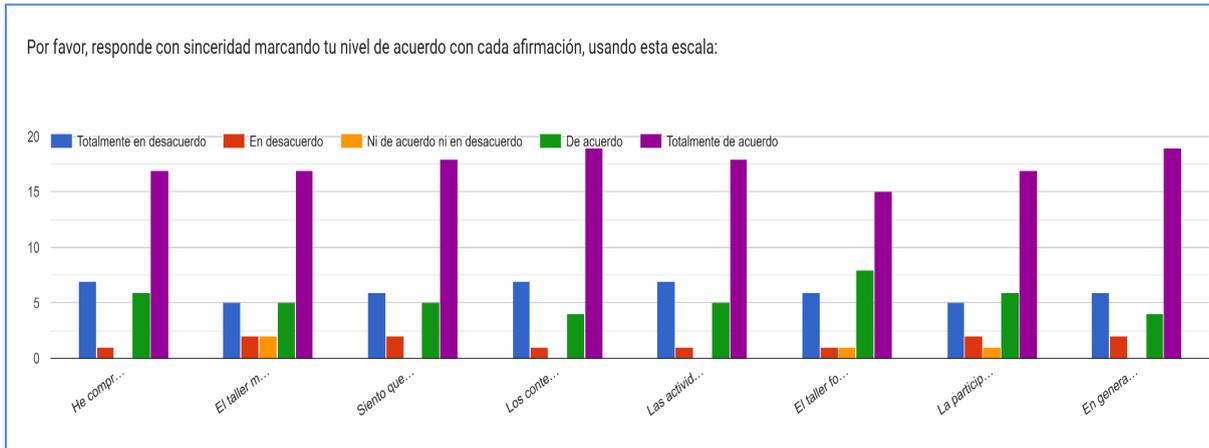
Figura 7. Gráfico de resultados.

Gráfico de resultados de la encuesta del taller de prevención del ciberacoso

En términos generales, la mayoría del alumnado mostró una valoración muy favorable del módulo de prevención del ciberacoso. Más de la mitad de los participantes se declararon “Totalmente de acuerdo” en aspectos clave como la comprensión del fenómeno (P1), la identificación de situaciones de riesgo (P2, P3) y la claridad de los contenidos (P4, P5), mientras que un porcentaje adicional importante se situó en “De acuerdo”. Aunque surgieron algunas respuestas en “Ni de acuerdo/ni en desacuerdo” o “En desacuerdo”, especialmente en ítems como el fomento de la reflexión (P6) y la participación grupal (P7), ninguno de estos supuestos alcanzó el 7 % del total, y “Totalmente en desacuerdo” nunca superó el 22 % por ítem. Estos resultados evidencian un alto grado de implicación y aceptación del taller, al tiempo que señalan leves áreas de mejora en la atención a quienes presentaron cierta reserva o neutralidad frente a algunos contenidos.

4.2 CRONOGRAMA

A continuación, se presenta el cronograma detallado de ejecución de los talleres. En esta tabla se indican las fechas, temas tratados, niveles educativos participantes y horarios, lo que permite visualizar la planificación temporal de la intervención.

Tabla 10. Cronograma de los talleres educativos			
CRONOGRAMA DE TALLERES			
Día	Tema	Grupos	Hora
24 abril	Ciberacoso	FPM 1° Gestión Administrativa	8:15 - 10:15 (2h)
24 abril	Ciberacoso	FPM 1° Instalaciones eléctricas.	8:15 - 10:15 (2h)
25 abril	Ciberacoso	FPB 1° Electricidad y electrónica	8:15 - 10:15 (2h)
28 abril	Uso de IA	FPS 1° Administración y Finanzas ESO 3A NOTA: Se impartió el taller sin presentación audiovisual por falta de electricidad.	8:15 - 10:15 (2h) 12:45 - 1:45 (1h)
29 abril	Uso de IA	FPM 1° Gestión Administrativa NOTA: No se pudo impartir el taller por inasistencia de los estudiantes	12: 45 - 14:45 (2h)
30 abril	Uso de IA	FPM 1° Gestión Administrativa	10:15 - 12:45 (2h)
30 abril	Ciberacoso	FPM 1° Imagen y sonido	12: 45 - 14:45 (2h)
5 mayo	Uso de IA	ESO 2A ESO 3A ESO 2B	9:15 - 11:15 (2h) 12:45 - 13:45 (1h.) 13:45 - 14:45 (1h.)
7 mayo	Uso de IA	ESO 3B Nota: No se pudo realizar el taller porque la profesora titular no consideró oportuno ceder sus horas de clase.	12:45 - 14:45 (2h)
12 mayo	Uso de IA	ESO Grado 2B	13:45 - 14: 45 (1h)

13 mayo	Uso de IA	FPB Electricidad y electrónica	8:15 - 10:15 (2h)
---------	-----------	--------------------------------	-------------------

Figura 8. Cronograma semanal de prácticas.

USO ÉTICO Y RESPONSABLE DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y PREVENCIÓN DEL CIBERACOSO					
NINI JOHANNA GÓMEZ C.		PRÁCTICAS PROFESIONALES		SALESIANO SAN JUAN BOSCO GRANADA	
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
SEMANA 1			CIBERACOSO	CIBERACOSO	CIBERACOSO
SEMANA 2	USO DE IA	USO DE IA	USO DE IA CIBERACOSO		
SEMANA 3	CIBERACOSO		USO DE IA		
SEMANA 4	USO DE IA			USO DE IA	

4.3 RECURSOS DE LA PROPUESTA

4.3.1 Recursos humanos

- Director del centro educativo: Juan Manuel Olivencia Sánchez. Responsable general de la institución y facilitador de la autorización del proyecto.
- Jefe de estudios de Formación Profesional: Víctor Manuel Márquez Rodríguez. Encargado de la coordinación horaria y logística de los talleres impartidos en ciclos de FP.
- Jefa de estudios de Educación Secundaria Obligatoria (ESO): Rocío Moreno. Responsable de la organización de los horarios y de proporcionar información clave para el desarrollo de los talleres dirigidos al alumnado de ESO.
- Tutor interno de prácticas: Víctor Manuel Vedia Martín. Coordinador de espacios, apoyo institucional, facilitador de información sobre el funcionamiento interno del centro y acompañamiento general durante la intervención.
- Docente educadora: Nini Johanna Gómez Castrillón. Responsable de la preparación de los materiales didácticos y de la impartición de los talleres en el aula.
- Docente de apoyo en el aula: Tutor/a de guardia. Asistencia presencial durante las sesiones para colaborar en el desarrollo fluido de las actividades.
- Asistente técnico informático: Personal encargado de resolver cualquier incidente tecnológico que pueda surgir durante el desarrollo de los talleres.
- Alumnado participante: Estudiantes de ESO y FP, con edades comprendidas entre los 12 y 20 años, quienes son los destinatarios directos de la propuesta formativa.

4.3.2 Recursos materiales

- Ordenadores o tablets: Se requiere un dispositivo por estudiante o por pareja, indispensable para la exploración práctica de herramientas de inteligencia artificial generativa durante el taller.
- Teléfonos móviles personales: Utilizados para escanear códigos QR y participar de forma activa e interactiva en dinámicas realizadas con plataformas como Mentimeter, Padlet y Canva.
- Proyector, pantalla y sistema de audio (altavoz): Esenciales para la exposición audiovisual de contenidos teóricos, la visualización de vídeos y audios, y la dinamización de actividades participativas en clase.
- Conexión a internet estable: Requisito fundamental para garantizar el uso fluido de las plataformas digitales, el trabajo cooperativo en línea y la correcta reproducción de materiales proyectados, incluyendo presentaciones realizadas con Canva.
- Aplicaciones y plataformas gratuitas: Herramientas utilizadas tanto en la fase de preparación del taller como durante su implementación en el aula. Incluyen servicios como correo electrónico, Google Forms, Mentimeter, Padlet, Canva, Gamma, Suno, Perplexity, ChatGPT, entre otras, que permiten diseñar actividades interactivas, creativas, colaborativas y de evaluación.

Material didáctico:

- Guías de trabajo diseñadas en formato digital o impresas, con información, instrucciones y ejercicios adaptados al nivel del alumnado.
- Videos y casos simulados: Seleccionados para fomentar la reflexión crítica y el debate ético.
- Papelería básica: Hojas, bolígrafos, rotuladores, post-its, cartulinas, útiles para dinámicas analógicas, lluvia de ideas y trabajo colaborativo.

Infraestructura:

-Aulas equipadas: Espacios con buena visibilidad, conectividad, mobiliario adaptable y posibilidad de reconfigurar para trabajo grupal.

4.3.3 Recursos económicos

Aunque muchas de las herramientas digitales utilizadas son gratuitas, la ejecución del proyecto implica ciertos costes asociados a materiales y logística. En la siguiente tabla se muestran los gastos estimados, que incluyen recursos didácticos, papelería, desplazamientos y equipamiento necesario, considerando también posibles eventualidades.

TABLA 7

Tabla 11. Estimación de recursos económicos del proyecto	
RECURSO	VALOR
Concepto	Estimación
Impresión de guías, hojas y material	30 €
Compra de papelería (rotuladores, libretas, etc.)	25 €
Reposición o préstamo de dispositivos (en caso de escasez o avería)	50 €
Material audiovisual adicional (licencias, adaptadores, etc.)	40 €
Desplazamiento hasta el centro en transporte público o privado	50
Total estimado	195 €

4.4. RESULTADOS PREVISIBLES

Se espera que los estudiantes muestren interés por comprender el funcionamiento de las distintas herramientas de IAG, y que comiencen a explorar sus aplicaciones en el ámbito educativo y personal con fines productivos. La propuesta busca desplazar el uso limitado al entretenimiento o a la generación de contenidos inapropiados, promoviendo un enfoque más reflexivo, ético y orientado al aprendizaje.

Los estudiantes identificarán mejor las situaciones de acoso y comprenderán sus consecuencias. Esto se logra mediante el análisis de casos reales y simulados, y la reflexión guiada. Se espera que actúen con mayor responsabilidad como observadores o víctimas y sepan cómo intervenir o buscar ayuda con una mayor conciencia sobre el ciberacoso y la convivencia digital.

Los talleres permiten experimentar directamente con herramientas como Vidnoz, Invideo, Sinestesia, Copilot, Gamma o Suno. A través de esta práctica, los estudiantes desarrollarán habilidades iniciales para formular prompts, evaluar resultados y reconocer límites de estas tecnologías como, por ejemplo, errores, sesgos o alucinaciones, adquiriendo así, competencias básicas en el uso responsable de la IAG.

Se espera además un desarrollo del pensamiento crítico ante la información digital ya que las actividades planteadas invitan a cuestionar la fiabilidad de los contenidos generados por IA. Esto fomenta una actitud más analítica y menos crédula ante lo que circula en redes, chats o medios digitales, reforzando la alfabetización mediática.

El uso de herramientas interactivas como Mentimeter y Padlet, junto con la creación de contenido propio, fomenta una participación activa del alumnado. El formato dinámico y colaborativo de las sesiones contribuye a aumentar la implicación, incluso en grupos con baja motivación inicial. Al contextualizar los temas en su realidad cotidiana, se favorece la atención sostenida y se generan mejores condiciones para el aprendizaje significativo.

Se espera también que el alumnado desarrolle pensamiento crítico frente al uso indebido de la IA generativa, especialmente en la creación de deepfakes. A través del análisis de casos y debates éticos, identificarán los riesgos y consecuencias del ciberacoso digital, promoviendo un uso responsable y respetuoso de la tecnología.

Por último, la propuesta deja materiales digitales y metodologías aplicables en otras asignaturas o niveles. Puede ser adaptada fácilmente por otros docentes sin necesidad de recursos costosos, lo que la hace escalable y sostenible.

4.5 PROSPECTIVA DE FUTURO

- La propuesta puede ampliarse a otros niveles o centros. Dado su enfoque transversal (ética, tecnología, convivencia), puede incorporarse en tutorías, asignaturas como Tecnología, Lengua, Ciudadanía o proyectos interdisciplinarios. Es adaptable a diversos niveles educativos y realidades institucionales.
- El interés generado en la comunidad educativa puede motivar a los centros a ofrecer formación específica al profesorado sobre uso pedagógico de la IA, convivencia digital y detección del ciberacoso. Esto mejoraría la calidad de la intervención educativa y fortalecerá las capacidades internas del centro.
- En fases posteriores, los estudiantes podrían producir campañas de sensibilización (afiches, IA videos, podcasts, imágenes creadas con IA) aplicando lo aprendido, con fines educativos y de prevención. Esto refuerza el aprendizaje significativo y multiplica el impacto del taller.
- Podría contemplarse la posibilidad de vincular el proyecto a programas locales o regionales sobre juventud, ciudadanía digital o prevención del ciberacoso. Esto puede facilitar recursos, visibilidad y continuidad. Si se sostiene en el tiempo, este tipo de intervenciones ayuda a consolidar un entorno donde el uso digital esté vinculado a valores, derechos y responsabilidades. Esto no solo beneficia al alumnado, sino a toda la comunidad educativa.

- A partir de los talleres, el centro podría desarrollar un plan sistemático para integrar el uso ético de la IA y la convivencia digital en su programación anual, incorporando estos contenidos en tutorías, proyectos de aula o asignaturas transversales.
- La experiencia del TFP puede servir como base para diseñar microcursos o jornadas formativas internas centradas en: herramientas de IA útiles en clase, riesgos de uso indebido, evaluación con IA, y estrategias de prevención del ciberacoso digital.
- Las herramientas trabajadas podrían integrarse en proyectos ya existentes del centro como Erasmus+, Recapacicla, o en iniciativas nuevas de aprendizaje-servicio (ApS), ampliando su impacto social y pedagógico.
- A partir de la experiencia, se podrían sistematizar guías didácticas, rúbricas e infografías que queden disponibles en el Classroom del centro o en una carpeta compartida para que cualquier docente pueda replicar los talleres.

V LIMITACIONES Y AUTOVALORACIÓN

5.1 LIMITACIONES

- Una de las principales limitaciones encontradas durante el desarrollo de los talleres fue la prohibición del uso de teléfonos móviles en el aula para el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), según la normativa interna del centro. Esta restricción dificultó la participación en algunas dinámicas interactivas basadas en códigos QR, como las realizadas con Mentimeter, Padlet o Canva. No obstante, la situación se resolvió adaptando la metodología mediante diagnósticos colectivos, participación verbal y trabajo grupal, manteniendo la implicación del alumnado a pesar de las restricciones tecnológicas.
- Durante la planificación de los talleres se presentaron dificultades de coordinación entre las jefaturas de estudios de ESO y Formación Profesional. En algunos casos, esto provocó solapamientos de horarios que impidieron la realización de ciertos talleres, o generaron confusión logística que afectó al normal desarrollo de las sesiones previstas. Esta situación evidenció la necesidad de una mayor sincronización entre los distintos niveles educativos del centro para facilitar intervenciones transversales.
- El elevado número de estudiantes en el centro y la alta demanda por parte del profesorado dificultan el acceso a las aulas equipadas con ordenadores, especialmente en horarios coincidentes. Las clases de Formación Profesional y asignaturas como Informática tienen prioridad, lo que limita la disponibilidad para otros usos. Además, los carros móviles con portátiles son solo dos y requieren reserva anticipada, suelen estar sin carga al final del día y presentan averías o falta de actualización. A esto se suma la ausencia de personal técnico asignado a la gestión, traslado, mantenimiento y limpieza de estos equipos, lo que incrementa la posibilidad de fallos técnicos durante las sesiones.

- Hay una limitada formación del profesorado en IA y escaso tiempo para la actualización profesional. Una parte importante del profesorado del centro no ha alcanzado niveles intermedios o avanzados de competencia digital según el Marco de la Junta de Andalucía, situándose mayoritariamente en los niveles A1-A2. Esta falta de formación específica en inteligencia artificial dificulta la integración curricular sostenida de iniciativas como la propuesta, ya que se requiere una base técnica y ética mínima para su implementación pedagógica. Además, la elevada carga de trabajo del personal docente (entre preparación de clases, correcciones, tareas administrativas y gestión burocrática) reduce significativamente el tiempo disponible para la participación en acciones formativas o de actualización profesional
- La duración de los talleres (2 horas por sesión) resultó insuficiente para desarrollar en profundidad todos los contenidos planificados, especialmente en lo relativo a la reflexión ética y la aplicación práctica con distintas herramientas. Esto obligó a priorizar ciertos temas sobre otros y a simplificar algunas actividades.
- En al menos una ocasión, debido a un corte generalizado de luz en España el día 28 de abril, la ausencia significativa de estudiantes impidió la realización del taller programado, lo que afectó a la planificación general y dejó sin intervenir a un grupo previsto.
- Existe una dificultad con la continuidad. Al tratarse de una intervención puntual, y no parte del currículo permanente, el seguimiento de los aprendizajes y el refuerzo de los contenidos depende de la voluntad del centro o de los docentes responsables. Esto limita la sostenibilidad educativa de la propuesta en el largo plazo.
- El diseño del TFP no permite medir los efectos a largo plazo de los talleres en la actitud del alumnado hacia la IA o la convivencia digital. Sería necesario un seguimiento posterior para valorar la transferencia real de lo aprendido al entorno escolar y personal.
- Otra de las limitaciones encontradas fue la imposibilidad de aplicar la

evaluación tipo Likert a través del formulario de Google Forms en todos los grupos, debido a cuestiones logísticas y de organización interna del centro. Esto dificultó la obtención de datos comparativos y homogéneos sobre la percepción y aprendizaje de los estudiantes en todos los talleres impartidos.

- La disposición de algunos docentes para ceder el tiempo de sus clases y permitir la realización de los talleres no siempre fue la más favorable. En al menos una ocasión, una docente se negó a ceder su hora de clase justo al inicio del módulo, argumentando la necesidad de utilizar ese tiempo para preparar a los estudiantes para un examen próximo. Esta situación generó un ajuste en la planificación y obligó a reprogramar la actividad prevista para ese grupo.

- Entre otras limitaciones generales, se destaca la imposibilidad de tomar fotografías o grabar vídeos durante los talleres con los grupos de la ESO, dado que se trata de menores de edad y existen restricciones institucionales respecto al uso de imagen y datos personales. Además, se presentaron algunos inconvenientes técnicos relacionados con los ordenadores disponibles en las aulas, ya que en varios casos los equipos eran antiguos y presentaban dificultades de funcionamiento, lo que limitó el uso óptimo de herramientas digitales interactivas durante las sesiones.

5.2 AUTOVALORACIÓN

El desarrollo de este Trabajo Final de Prácticas me permitió aplicar de forma concreta los aprendizajes del Máster en Comunicación y Educación Audiovisual en un entorno educativo real, abordando problemáticas actuales como el uso no ético de la inteligencia artificial generativa y el ciberacoso entre adolescentes. Mi objetivo fue diseñar una intervención coherente, pertinente y adaptada al contexto institucional, con un enfoque educomunicativo centrado en la ética, la alfabetización digital crítica y la mejora de la convivencia escolar.

Durante el proceso, considero que logré diseñar y ejecutar una propuesta sólida en términos pedagógicos, metodológicos y comunicativos. Entre los aspectos más positivos destaco mi capacidad de planificación y adaptación ante imprevistos, como la imposibilidad de utilizar teléfonos móviles en el aula o la ausencia de conectividad en ciertas sesiones. Asimismo, pude integrar herramientas digitales gratuitas de forma creativa y pedagógica, favoreciendo la participación activa del alumnado. La respuesta del profesorado y los estudiantes fue, en general, positiva, lo que refuerza la viabilidad y el valor de este tipo de propuestas en contextos reales.

No obstante, también identifiqué ciertas limitaciones personales y del entorno. En algunos momentos, el tiempo disponible por sesión fue insuficiente para abordar con la profundidad deseada todas las dimensiones éticas y técnicas vinculadas a la IA. Además, el carácter puntual de los talleres limitó las posibilidades de seguimiento o evaluación a medio plazo, lo que habría sido ideal para observar cambios sostenidos en actitudes y competencias. Por otro lado, si bien logré mantener la atención y participación del alumnado, considero que podría seguir mejorando en la gestión del tiempo y en la evaluación formativa continua durante la sesión.

En síntesis, esta experiencia fortaleció mi convicción sobre la importancia de educar en el uso ético de las tecnologías emergentes y en la prevención de violencias digitales. Como futura educadora, reafirmo mi compromiso con una educación crítica, inclusiva y centrada en la formación de ciudadanos digitales conscientes y responsables. Considero que este trabajo ha sido un paso significativo en mi desarrollo profesional y me motiva a seguir investigando y creando propuestas que vinculen comunicación, ética y transformación educativa.

VI REFERENCIAS

6.1 REFERENCIAS

- Aparicio-Gómez, W.-O. (2023). La Inteligencia Artificial y su incidencia en la educación: Transformando el aprendizaje para el siglo XXI. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 3(2), 217–230. <https://bit.ly/43ybK2E>
- Así va España. (s. f.). Búsqueda: bullying. <https://surli.li/sfeymr>
- Canva. (s. f.). Diseño de presentación DAGjwsY87qQ. <https://surli.lu/wgewsl>
- Casal-Otero, L., Fernández-de-la-Iglesia, J. C., Cebreiro, B., & Fernández-Morante, C. (2022). Competencias para afrontar el ciberacoso en los centros de Educación Secundaria: una aproximación a las necesidades de directores/as y docentes. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (80), 1–13. <https://surli.lu/gqadlg>
- Chen, X., & Zhang, Y. (2022). Artificial intelligence in personalized learning: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 70(1), 165–190. <https://shre.ink/eMZi>
- Colegio Salesiano San Juan Bosco de Granada. (s. f.). Página oficial. <https://surli.cc/ckeikh>
- Comisión Europea. (2019). Directrices éticas para una inteligencia artificial confiable. Grupo de Expertos de Alto Nivel sobre Inteligencia Artificial. <https://surli.lt/nczonr>
- Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. (s. f.). Protocolos de actuación en casos de acoso. Junta de Andalucía. <https://surli.li/lbmecc>
- Cornejo-Plaza, A. (2024). La inteligencia artificial en la educación: desafíos éticos y oportunidades. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 468–480. <https://surli.li/hurcwf>
- Experiencia social de ciberacoso sexual en jóvenes escolarizados de Bogotá. (2023). *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 21(2), 1–27. <https://surli.li/zpunvn>
- Gobierno de España. (2023, 19 abril). ¿Qué es la Inteligencia Artificial? Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia. <https://surli.li/xogdav>

Göksel, N. y Bozkurt, A. (2019). La inteligencia artificial en la educación: Perspectivas actuales y futuras (pp. 224–236). En A. Bozkurt (Ed.), Manual de investigación sobre desafíos y oportunidades en el lanzamiento de una universidad internacional impulsada por la tecnología. IGI Global.

<https://shre.ink/eMiW>

Gómez-Castrillón, N. J. (2024, 6 de mayo). Ciberacoso: prevención y convivencia digital (video).

<https://surl.li/ljidph>

González, L., & Pérez, M. (2023). Los retos de la inteligencia artificial (IA) en la educación. Ciencia Latina, 7(2), 45–58. <https://shre.ink/eMZ3>

Haro Cedeño, E. L., Beltrán Illapa, C. C., Jaramillo Jaramillo, H. J., Aguagallo Guarango, C. I., Quinchimbla Asipuela, K. A., Ruiz Ávila, M. M., & Amaya Lozano, V. D. M. (2025). El rol de la Inteligencia Artificial en la educación a distancia: retos y oportunidades. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar, 9(1), 786–806. <https://surl.li/fnyueh>

Henderson, K., Smith, P., & Johnson, R. (2023). Project-based learning enhanced by artificial intelligence. Journal of Educational Technology & Society, 26(1), 45–58. <https://shre.ink/eMiO>

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). Artificial intelligence in education: A promise yet to be fulfilled. Journal of Learning Analytics, 9(2), 45–63. <https://surl.lu/efmvun>

Instituto Nacional de Ciberseguridad [INCIBE]. (2016, 27 de julio). Qué hacer ante el ciberacoso (video). <https://surl.li/rjvmin>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (2022). Marco de referencia de la competencia digital docente (MRCDD). Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://surl.lu/ewkjvy>

Junta de Andalucía. (2011). Orden de 20 de junio de 2011... Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 132, 1–10. <https://surl.li/rrolix>

Majid, I. y Verma, S. (2018). Herramientas tecnológicas de la Web 2.0 en la enseñanza y el aprendizaje. International Journal of Education, 10, 55–60. <https://shre.ink/eMyP>

Majid, Dr. Ishfaq y Verma, Sarita, Herramientas tecnológicas de la Web 2.0 en la enseñanza y el aprendizaje (15 de enero de 2021). Majid, I. y Verma, S. (2018). Herramientas tecnológicas de la Web 2.0 en la enseñanza y el aprendizaje, Revista Internacional de Educación, 10, 55-60.

SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3766676>

Marín-Cortés, A., & Linne, J. (2020). Una revisión sobre emociones asociadas al ciberacoso en jóvenes adultos. *Psicoperspectivas*, 19(3). <https://surl.li/jutlll>

Marín-Cortés, A., & Linne, J. (2020). Una revisión sobre emociones asociadas al ciberacoso en jóvenes adultos. *Psicoperspectivas*, 19(3). <https://surl.lu/hikknw>

Martínez, C., & López, R. (2021). The ethical implications of artificial intelligence in education: A critical analysis. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(3), 45-60. <https://shre.ink/eb6>

Wang, S., Wang, F., Zhu, Z., Wang, J., Tran, T. y Du, Z. (2024). La inteligencia artificial en la educación: Una revisión sistemática de la literatura. *Expert Systems with Applications*, 252(Parte A), 124167. <https://shre.ink/ebL>

Miao, F., Holmes, W., Huang, R., & Zhang, H. (2021). Inteligencia artificial y educación: Guía para las personas a cargo de formular políticas. UNESCO. <https://surl.lu/vezaji>

Pantallas Amigas. (2016, 20 de septiembre). Ciberacoso escolar: prevención y actuación (video). <https://surl.li/nkxns>

Parra-Sánchez, J. S. (2022). Potencialidades de la Inteligencia Artificial en Educación Superior: Un enfoque desde la personalización. *Revista Docentes 2.0*, 14(1), 19-27. <https://shre.ink/ebT>

Peñaherrera Acurio, W. P., Cunuhay Cuchiye, W. C., Nata Castro, D. J., & Moreira Zamora, L. E. (2022). Implementación de la inteligencia artificial (IA) como recurso educativo. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 6(2), 402-413. <https://shre.ink/eb80>

RTVE Noticias. (2023, 23 de mayo). Creadores de OpenAI advierten sobre los riesgos de la IA (video). <https://surl.li/jbrpht>

Save the Children España. (2020, 29 de octubre). ¿Qué es el ciberacoso? (video). <https://surl.lu/vujqhb>

Synthesia. (s. f.). Presentación sobre IA y educación (video). <https://surl.li/zkrjhr>

Torrecillas Lacave, T., Vázquez-Barrio, T., & Suárez-Álvarez, R. (2022). Experiencias de ciberacoso en adolescentes y sus efectos en el uso de internet. *ICONO* 14, 20(1). <https://surl.li/ogzsvi>

UNESCO. (2019). Beijing Consensus on Artificial Intelligence and Education. <https://surl.li/gtenbh>

UNESCO. (2020). Día Internacional contra la Violencia y el Acoso en la Escuela, incluido el Ciberacoso. <https://surl.li/gloziz>

UNESCO. (2021). Inteligencia artificial y educación: Guía para las personas a cargo de formular políticas. <https://surli.cc/uumdsl>

UNESCO. (2022). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial. <https://surli.li/vuigxr>

UNICEF. (s. f.). Ciberacoso: Qué es y cómo detenerlo. <https://surli.li/rxgpro>

Vera, F. (2023). Integración de la inteligencia artificial en la educación superior: desafíos y oportunidades. *Transformar*, 4(1), 17–34. <https://shre.ink/eMyn>

Vera, F. (2023). Potenciando el aprendizaje de lenguas meta en la educación superior con ChatGPT. *Observatorio Allagi*. <https://shre.ink/eMyk>

Holmes, W., Persson, J., Chounta, IA, Wasson, B. y Dimitrova, V. (2022). Inteligencia artificial y educación: Una perspectiva crítica desde la perspectiva de los derechos humanos, la democracia y el Estado de derecho . Consejo de Europa. <https://shre.ink/ebDP>

Holmes, W., Bialik, M. y Fadel, C. (2019). Inteligencia artificial en educación: promesas e implicaciones para la enseñanza y el aprendizaje . Centro para el Rediseño Curricular. <https://shre.ink/ebDC>

Viruel, S. R., Rivas, E. S., & Palmero, J. R. (2025). The Role of Artificial Intelligence in Project-Based Learning: Teacher Perceptions and Pedagogical Implications. *Education Sciences*, 15(2), 150. <https://shre.ink/eMZH>

YouTube Shorts. (s. f.). Cómo detectar imágenes hechas con IA (video). <https://surli.lu/xttusz>

YouTube Shorts. (s. f.). Cómo protegerte del ciberacoso (video). <https://surli.li/lmjfxg>

YouTube. (2023, 13 de abril). Qué son los deepfakes y cómo detectarlos (video). <https://surli.li/jbrkic>

YouTube. (2023, 4 de febrero). Ejemplos cotidianos de IA generativa (video). <https://surli.li/kzwsa>

YouTube. (2023, 8 de septiembre). Riesgos del uso indebido de la IA (video). <https://surli.cc/wqfhnf>

YouTube. (2024, 17 de marzo). Inteligencia artificial: implicaciones éticas y sociales (video). <https://surli.lu/jzwyxb>

YouTube. (2024, 20 de abril). Cómo reconocer una situación de ciberacoso (video). <https://surli.li/kljoxk>

VII ANEXOS

7.1 DIARIO DESCRIPTIVO DE OBSERVACIÓN Y ACTIVIDADES

La comunicación con el centro se inició el 16 de abril, una semana antes del comienzo oficial de las prácticas. Ese día mantuve una reunión presencial con el director, D. José Manuel Olivencia, y con el tutor externo de prácticas, D. Víctor Manuel Márquez. Ambos me trasladaron las características del contexto institucional y las necesidades educativas y problemáticas que estaban generando inquietud. Por mi parte, expuse el alcance de mi labor como educadora y las posibles aportaciones al colegio.

Durante el encuentro surgió la propuesta de diseñar e impartir una serie de talleres orientados, por un lado, a la prevención del ciberacoso y de las burlas entre compañeros derivadas del uso inadecuado de la inteligencia artificial y, por otro, a la capacitación de los alumnos en un uso ético y responsable de estas herramientas. Acordamos que, en el primer día oficial de prácticas (22 de abril) presentaría un esquema preliminar de los talleres para su revisión y, una vez validado, comenzar su implementación inmediata.

22 de abril – Día 1 de prácticas

Durante esa semana dediqué mi tiempo a elaborar las unidades didácticas y a diseñar las presentaciones que servirían de soporte a los talleres. El 22 de abril recibí la validación definitiva de las unidades por parte del equipo directivo y me desplazé al colegio para concretar los detalles de la implementación. Durante la visita se me mostró la planta física del centro y los recursos tecnológicos disponibles. Junto al tutor externo, analizamos en qué grupos resultaba más urgente la intervención (principalmente Formación Profesional y Educación Secundaria Obligatoria) y revisamos los materiales necesarios. Una vez definidos los aspectos logísticos y pedagógicos, acordamos iniciar los talleres el 24 de abril.

23 de abril – Día 2 de prácticas

Día dedicado a la preparación de la presentación del módulo 1, *Prevención del ciberacoso y convivencia digital*, que sería el primero en impartirse. Se realizaron la búsqueda de materiales de apoyo y la última revisión y completado del diseño.

24 de abril – Día 3 de prácticas

Este día se inició la implementación del taller de ciberacoso en el grupo de FPM de Gestión Administrativa e Instalaciones eléctricas. Había mucha expectativa tanto por parte de los estudiantes como por mi parte. El aula asignada estaba muy bien equipada, con un ordenador por alumno, proyector y altavoz, lo que permitió un desarrollo fluido de la sesión y facilitó el uso de herramientas interactivas como Mentimeter y Padlet, así como la proyección de vídeos ilustrativos.

La clase se mostró muy atenta y participativa. Durante la fase diagnóstica, se evidenció la necesidad real de concienciación sobre el tema, ya que los estudiantes comenzaron a compartir casos personales y de terceros. Después de cada vídeo, realizamos breves pausas para dialogar sobre las impresiones y emociones que surgían a raíz de los contenidos presentados.

La sesión contó con el acompañamiento de una docente de apoyo, quien también participó activamente en el taller y colaboró en el mantenimiento del orden en el aula. El tiempo fue prácticamente exacto para desarrollar el módulo, aunque la fase de elaboración colaborativa en Canva sobre estrategias de prevención quedó incompleta por falta de tiempo. Tampoco fue posible aplicar la evaluación mediante Google Forms, debido a los ajustes en la gestión del tiempo.

25 de abril – Día 4 de prácticas

En esta jornada se repitió el taller sobre prevención del ciberacoso, esta vez dirigido al grupo de Formación Profesional Básica en Instalaciones Eléctricas. La dinámica general del taller fue similar a la de la sesión anterior; sin embargo, en esta ocasión se percibió una mayor dispersión en la atención por parte del alumnado. Según el docente de guardia, este comportamiento es habitual en los grupos de FP Básica. No obstante, a pesar de este contexto, los estudiantes mostraron interés por la temática y participaron activamente, lo que permitió desarrollar el taller en su totalidad y cumplir con los objetivos propuestos para la sesión.

28 de abril – Día 5 de prácticas

En esta jornada se inició la impartición del módulo sobre el uso responsable y ético de la inteligencia artificial generativa con los grupos de Administración y Finanzas de FP de Grado Superior, así como con 3º de ESO A. En ambos grupos se percibía una gran expectación e interés por aprender sobre un tema tan novedoso y relevante. Yo también sentía entusiasmo ante la oportunidad de impactar positivamente en la formación de los estudiantes en este ámbito.

La primera sesión se llevó a cabo con el alumnado de FP de Grado Superior. Hubo un ligero retraso en el inicio debido a motivos logísticos, ya que el aula estaba reservada previamente para otro grupo, lo que impidió realizar todas las actividades prácticas y no permitió aplicar la evaluación planificada. Se constató que los estudiantes ya hacían uso regular de la inteligencia artificial, principalmente con fines académicos, y mucho menos en contextos relacionados con el ciberacoso. Sin embargo, el taller resultó necesario para sensibilizar sobre la desinformación generada por la IA y otros aspectos relacionados con la Alfabetización Mediática Informativa (AMI).

Posteriormente, el taller se impartió al grupo de 3º de ESO. Justo antes de empezar, se produjo un corte generalizado de electricidad, lo que obligó a adaptar la sesión: se realizó la exposición de forma oral y se mostró parte del material desde mi propio

ordenador. A pesar de su corta edad y de las circunstancias adversas, los estudiantes mostraron gran atención e interés, formulando numerosas preguntas. En este grupo se reforzó especialmente la explicación sobre la creación de deepfakes, la desinformación y su relación con el ciberacoso. La segunda parte del módulo tuvo que ser aplazada, ya que era imprescindible disponer de los ordenadores para su desarrollo completo.

29 de abril – Día 6 de prácticas

En esta jornada estaba programado el taller sobre “Uso responsable de la IA” con el grupo de FPM 1º de Gestión Administrativa. Sin embargo, no fue posible impartirlo debido a la inasistencia de los estudiantes, quienes asumieron que no habría clase tras el apagón generalizado ocurrido en España el día anterior, 28 de abril.

30 de abril – Día 7 de prácticas

En esta jornada se realizó el taller sobre el uso de la inteligencia artificial con los estudiantes de FP 1º de Gestión Administrativa, el cual se desarrolló con total normalidad y buena participación. Además, durante el día recibí asesoría del tutor interno acerca del funcionamiento de la institución, así como información sobre antiguos estudiantes en prácticas y los trabajos que dejaron como legado para el centro.

Posteriormente, impartí el taller de ciberacoso al grupo de FP Medio de Imagen y Sonido. Los estudiantes participaron activamente, realizaron numerosas preguntas relacionadas con los deepfakes presentados en la sesión y compartieron experiencias previas sobre el tema adquiridas en su formación profesional. Durante la interacción, pedí opiniones sobre mi presentación y recogí sugerencias para futuras mejoras. En general, mostraron interés y el taller se desarrolló hasta el final, aunque la evaluación quedó pendiente de realizarse.

2 de mayo – Días 8 de prácticas

Estos días estuvieron dedicados a perfeccionar las presentaciones de los talleres, incorporando las sugerencias recibidas y las experiencias acumuladas en las sesiones previas. Además, avancé en la elaboración del Trabajo Final de Prácticas (TFP), revisando tanto los materiales como la estructura general del proyecto.

5 de mayo – Día 9 de prácticas

En esta jornada se llevó a cabo la segunda parte del taller sobre el uso ético de la inteligencia artificial con los estudiantes de 3ºA de la ESO. Debido al tiempo transcurrido y a que la primera sesión no pudo ser proyectada por el corte de luz, fue necesario realizar un breve repaso de los contenidos previos. Estas circunstancias dificultaron la realización completa de las actividades prácticas y de la evaluación programada.

Asimismo, se realizó el taller con los estudiantes de 2ºA de la ESO. En esta ocasión, surgieron problemas técnicos con el altavoz del aula, por lo que los videos integrados en la presentación no pudieron ser escuchados, dificultando el seguimiento y la comprensión total de los contenidos. Además, se observó una cierta dispersión en la atención del grupo durante la sesión.

Por último, se impartió la primera parte del módulo a los estudiantes de 2ºB de la ESO. Aquí también se presentaron inconvenientes técnicos, ya que la pantalla del ordenador del aula solo proyectaba en blanco y negro. Aunque pueda parecer un detalle menor, esta limitación afectó notablemente la capacidad de captar la atención de los estudiantes, especialmente por su corta edad y la importancia del componente visual en el aprendizaje.

6 de mayo – Día 10 de prácticas

Durante este día estuve trabajando en la elaboración del diario de prácticas y avanzando en la redacción del TFP.

7 de mayo – Día 11 de prácticas

Para este día estaba programado impartir el taller de uso de IA con el grupo de 3B de la ESO pero no fue posible llevar a cabo el taller programado, ya que la profesora titular de la asignatura consideró que no era conveniente ceder sus horas de clase para la realización de la actividad, debido a la necesidad de avanzar con contenidos relevantes para un examen próximo.

8 y 9 de mayo – Días 12 y 13 de prácticas

Estos días se dedicaron principalmente a la elaboración del diario de prácticas y al avance en el Trabajo Final de Prácticas (TFP).

12 de mayo – Día 14 de prácticas

Se impartió la segunda sesión del taller de inteligencia artificial al grupo de 2ºB de la ESO. Esta vez, al cambiar de aula y superar los problemas técnicos anteriores, la clase fue más provechosa, ya que los estudiantes pudieron seguir la presentación en color y se mostró mayor atención. Sin embargo, este repaso retrasó la parte práctica y no fue posible realizar la evaluación.

Ese mismo día, mantuve una reunión final con el tutor de prácticas, donde le comenté la imposibilidad de realizar las evaluaciones en algunos grupos. Me sugirió compartir los enlaces de las evaluaciones en el classroom para que los estudiantes las realicen de forma voluntaria. Aproveché la ocasión para agradecerle su asesoría y también al director por la oportunidad de realizar mis prácticas en el centro.

13 de mayo – Día 15 de prácticas

Último día de prácticas, dedicado a finalizar el diario y avanzar en el TFP.

7.2 CUESTIONARIOS

A continuación, se presentan los cuestionarios de evaluación dirigidos a los estudiantes participantes en los talleres. El objetivo es recoger su percepción sobre los contenidos, actividades, aprendizajes adquiridos y la calidad general de la experiencia formativa.

7.2.1 Cuestionario evaluativo del taller de uso ético y responsable de la IA

Por favor, responde con sinceridad marcando el nivel de acuerdo con cada afirmación, utilizando la siguiente escala:

Escala de valoración:

- 1 = Totalmente en desacuerdo
- 2 = En desacuerdo
- 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 = De acuerdo
- 5 = Totalmente de acuerdo

Afirmaciones:

1. Comprendí qué es la inteligencia artificial y cómo funciona de forma general.
2. Identifico los riesgos del mal uso de herramientas de IA (como deepfakes, desinformación, etc.).
3. Me siento más preparado/a para usar la IA de forma segura y crítica.
4. Las herramientas de IA que conocí en el taller (Gamma, Suno, InVideo, etc.) fueron útiles y accesibles.
5. El taller fomentó una actitud reflexiva, ética y participativa.
6. Aprendí a aplicar la IA en contextos educativos, creativos o personales con responsabilidad.
7. En general, estoy satisfecho/a con el contenido y el desarrollo del taller.

Al final incluye un campo para respuestas escritas abiertas de comentarios o sugerencias relacionados con el taller.

Enlace de la encuesta:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeQX0XHn6SU3aBQ_3WihiFCTrN089O6UOP79uOuvHnCOYkZxQ/viewform?usp=head

7.2.2 Cuestionario evaluativo del taller prevención del ciberacoso y convivencia digital:

Por favor, responde con sinceridad marcando el nivel de acuerdo con cada afirmación, utilizando la siguiente escala:

Escala de valoración:

- 1 = Totalmente en desacuerdo
- 2 = En desacuerdo
- 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 = De acuerdo
- 5 = Totalmente de acuerdo

Afirmaciones:

1. He comprendido qué es el ciberacoso y sus diferentes formas.
2. El taller me ha ayudado a identificar situaciones de ciberacoso en la vida real o virtual.
3. Siento que ahora puedo actuar de manera responsable si presencio o sufro un caso de ciberacoso.
4. Los contenidos del taller han sido claros, útiles y bien explicados.
5. Las actividades prácticas me ayudaron a comprender mejor el tema.

6. El taller fomenta el respeto, la empatía y la reflexión sobre el uso responsable de las redes sociales.
7. La participación del grupo fue activa y me sentí escuchado/a.
8. En general, estoy satisfecho/a con la experiencia del taller.

Al final incluye un campo para respuestas escritas abiertas de comentarios o sugerencias relacionados con el taller.

Enlace de la encuesta:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfGxKMth8oBmq4euKrRA-2BHCy_JobmBEqQaVxPwNPPROfqFw/viewform?usp=sharing&oid=103236135883777694698

7.3 FOTOGRAFÍAS

Figura 9. Foto durante una clase en el módulo 2



Imágen de la portada de la presentación de Canva del módulo 2: “Prevención del ciberacoso y convivencia digital.”

Figura 10. Foto durante una clase del módulo 1

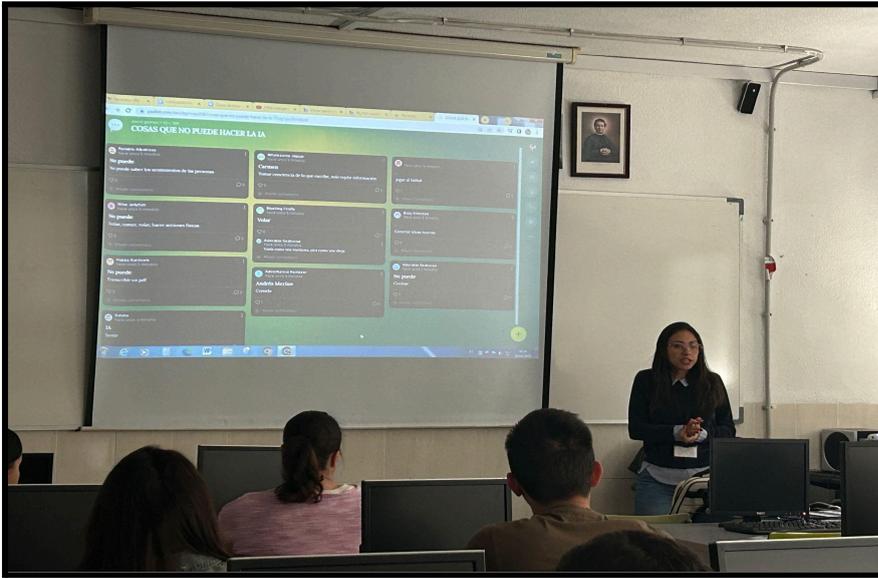


Foto durante la actividad en la plataforma Paddle: “Cosas que no puede hacer la IA”.

Figura 11. Foto durante una clase del módulo 1



Imágen de la actividad práctica del módulo 1: “Uso ético y responsable de la IAG” en 2ºA de ESO.

Figura 12. Foto durante una clase del módulo 1



Imágen de la portada de la presentación de Canva del Módulo 2: “Prevención del ciberacoso y convivencia digital.”

Figura 13. Foto durante una clase del módulo 1



Figura

Foto durante la actividad diagnóstica en la plataforma Mentimeter en el módulo 1: “Uso ético y responsable de la IAG.”

Figura 14. Foto durante una clase del módulo 2

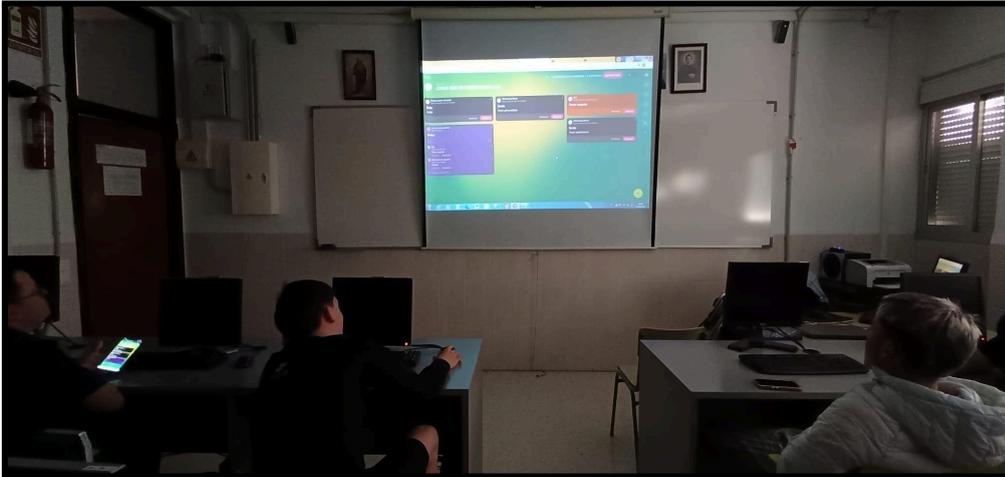


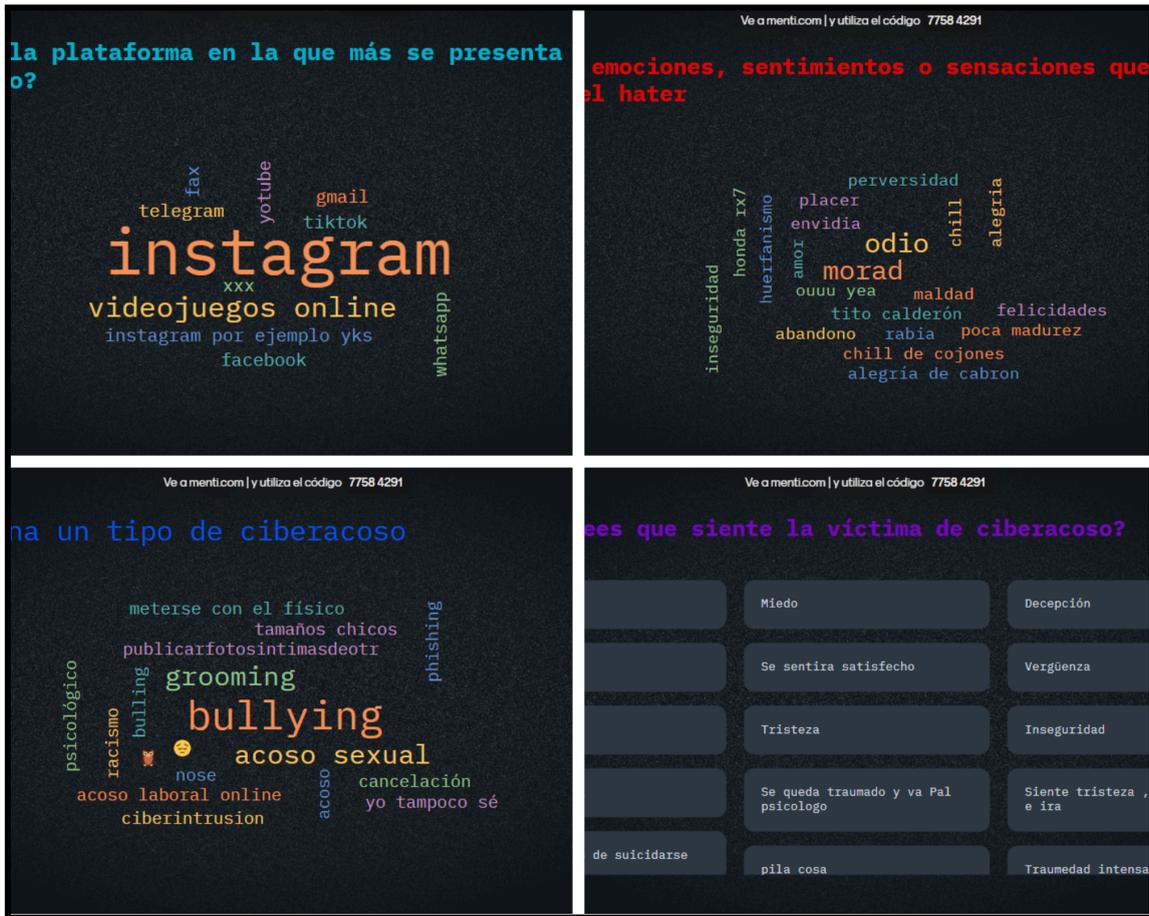
Foto durante la actividad en la plataforma Paddle: “Experiencias de ciberacoso”

Figura 15. Imágenes al interior de la institución.



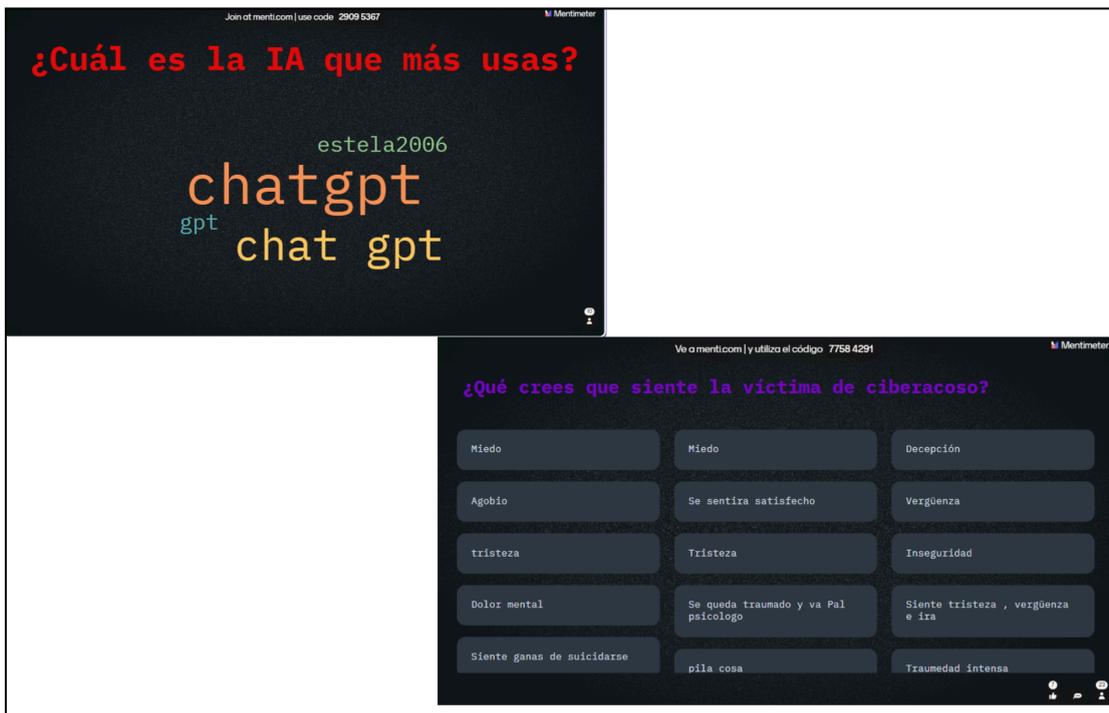
Imágenes descriptivas de los principios salesianos.

Figura 16. Capturas de pantalla



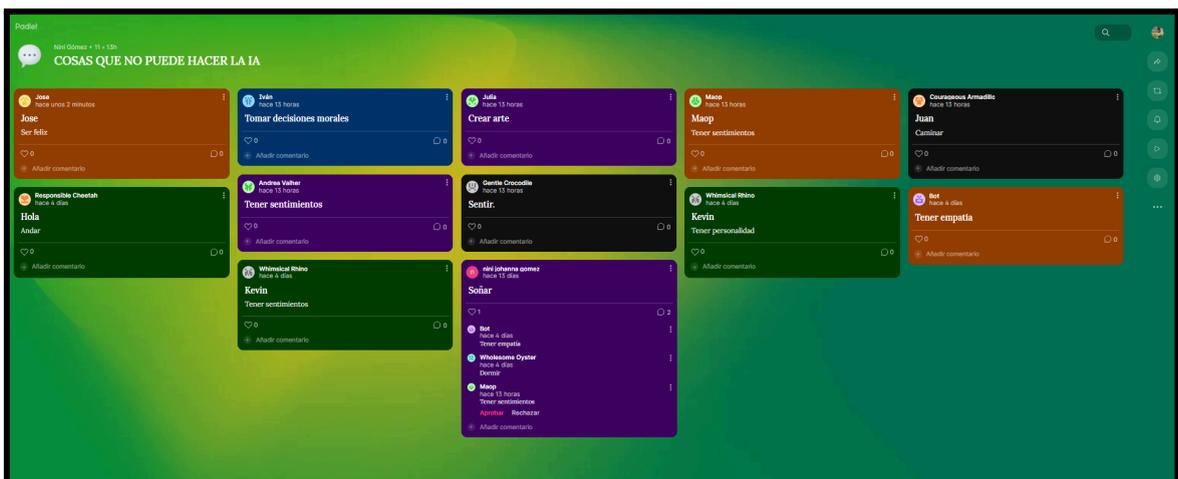
Capturas de pantalla durante la actividad diagnóstica en la plataforma Mentimeter en el taller de Prevención del ciberacoso.

Figura 17. Capturas de pantalla



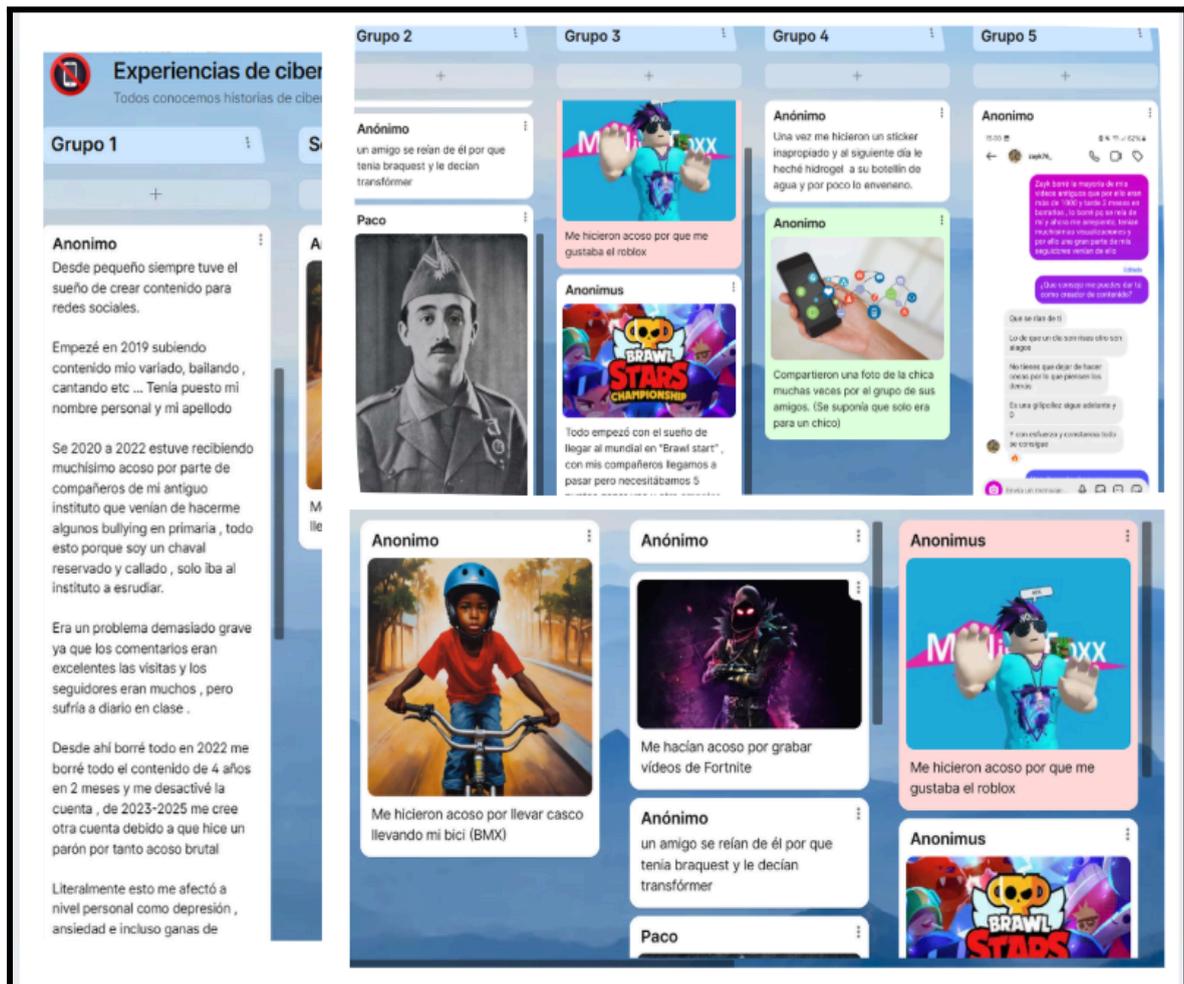
Capturas de pantalla durante la actividad diagnóstica en la plataforma Mentimeter en el taller de Uso ético de la IAG.

Figura 18. Capturas de pantalla



Captura de pantalla de la actividad “Cosas que no puede hacer la IA” durante el taller sobre Uso ético de la IA.

Figura 19. Capturas de pantalla



Captura de pantalla de la actividad “Cosas que no puede hacer la IA” durante el taller sobre Uso ético de la IA.

7.4 ENLACES

7.4.1 Enlaces de las presentaciones de los talleres en Canva

Convivencia digital y prevención del ciberacoso



https://www.canva.com/design/DAGkO0t3C1U/GzW-fY4--eM_mC7ddD4y2A/edit?utm_content=DAGkO0t3C1U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Actividad práctica, proyecto compartido CANVA Prevención del ciberacoso



https://www.canva.com/design/DAGjwsY87qQ/F5rsDVFwWuEaD-NKeVc3mA/edit?utm_content=DAGjwsY87qQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Uso ético y responsable de la IA



https://www.canva.com/design/DAGIMjt3fgo/axkg4RI4TsObhi2Lhpha1A/edit?utm_content=DAGIMjt3fgo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Actividades prácticas Uso ético y responsable de la IA



<https://docs.google.com/document/d/1tCHdU5YXo4u0LyvnGq53oyxeaWuDDcq-zUTNcj4bmis/edit?usp=sharing>

7.4.2 Videos hechos a estudiantes durante las prácticas

https://youtu.be/_8mfWo-bnmI

<https://youtu.be/bqJcrNt7vig>

7.4.3 Videos creados con IA para ejemplificar en los talleres

https://youtube.com/shorts/SJNRf_t8E_I?si=0D1v2nIOiwjUiAdk

<https://youtube.com/shorts/32xztQcx4eM?si=tFlGj12kV241Q00d>

<https://youtube.com/shorts/ydD1EZsdHTA?si=7DHGp2t7nA-EVA40>

<https://youtu.be/tIZr18Ji57g?si=scCRqGSmeaCfDcsT>

<https://youtu.be/NG3vCCgW5gM>

7.4.4 Videos de integrados en la presentación y usados para ejemplificar durante los talleres

https://www.youtube.com/watch?v=NG3vCCgW5gM&ab_channel=NiniJohannaG%C3%B3mezCastrill%C3%B3n

<https://youtu.be/gYGi9iDbHtM?si=5rAWOIX40ER36BC>

<https://padlet.com/davidgomez208/cosas-que-no-puede-hacer-la-ia-71viy3yuj8k9dk1d>

https://youtu.be/gu7yB5mapIU?si=x0nlM_23Hk-CrCmr

<https://youtu.be/tIZr18Ji57g?si=kMN8PbcouAKgG3SR>

https://youtube.com/shorts/3GcXNLIPkK0?si=uQby65ekQRIT_LrH

<https://youtu.be/fbdLV3xlnYg?si=Rx8GESWTzovOI7Q0>

<https://www.rtve.es/play/videos/telediario-1/openai-inteligencia-artificial-advierten-amenaza-humanidad/7019221/>

<https://share.synthesia.io/0916b324-12bb-4955-a4a3-d9a520aab159>

<https://docs.google.com/document/d/1tCHdU5YXo4u0LyvnGq53oyxeaWuDDcq-zUTNcj4bmis/edit?tab=t.0#heading=h.3zls3rw956s4>

<https://youtu.be/zd4FMHD6N3A?si=zF0MB2gCGCgp9T48>

<https://padlet.com/davidgomez208/experiencias-de-ciberacoso-4ckucboxu9zyl8ug>

https://youtu.be/x2Zn1CU0k_Q?si=zUQbD2BMXThEm30l

<https://youtu.be/oNTbnVmoigQ?si=Ja0ZmBDhRHS7QtZl>

<https://youtu.be/Q1ipucFfPNs?si=axQXCrhlhyvaqY3M>

<https://youtu.be/T05Fu9C5fyg?si=Tk8ZjWf-mQ3riUbt>

https://youtu.be/bGPO5DS4Prs?si=6VvAn_VTnhYCqtMt

<https://www.canva.com/design/DAGjwsY87qQ/F5rsDVFwWuEaD-NKeVc3mA/edit>

7.4.5 Enlaces de las herramientas usadas durante los talleres

<https://www.mentimeter.com/es-ES>

<https://padlet.com/davidgomez208/cosas-que-no-puede-hacer-la-ia-71viy3yuj8k9dk1d>

<https://padlet.com/davidgomez208/experiencias-de-ciberacoso-4ckucboxu9zyl8ug>

<https://docs.google.com/document/d/1tCHdU5YXo4u0LyvnGq53oyxeaWuDDcq-zUTNcj4bmis/edit?tab=t.0#heading=h.3zls3rw956s4>

https://www.canva.com/design/DAGjwsY87qQ/F5rsDVFwWuEaD-NKeVc3mA/edit?utm_content=DAGjwsY87qQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Uso ético y responsable de la Inteligencia Artificial y prevención del ciberacoso en adolescentes del colegio Salesiano San Juan Bosco de Granada

