

Sesión 7

Gamificación y aprendizaje-servicio con IA

Diseñar experiencias con propósito, no solo
actividades llamativas

Gamificar no es poner puntos

Es diseñar una experiencia con reto, narrativa, decisiones, feedback y progresión al servicio de un objetivo de aprendizaje.

La IA puede ayudarnos a...

- Proponer escenarios y personajes.
- Crear retos graduados y pistas.
- Generar variantes para distintos grupos.
- Redactar materiales de ambientación.

Aprendizaje-servicio

El alumnado aprende mientras responde a una necesidad real del entorno y produce una contribución útil para otras personas o para la comunidad.

Diseño en cinco pasos

1. Detectar una necesidad auténtica.
2. Concretar el aprendizaje.
3. Definir el producto o servicio.
4. Diseñar fases, apoyos y evidencias.
5. Compartir y evaluar el impacto.

Evitar el efecto escaparate

- La historia no debe tapar el objetivo.
- El reto debe ser accesible y cooperativo.
- La IA no debe inventar necesidades de la comunidad.
- El producto debe tener destinatario y utilidad.

Actividad

Transformar una unidad o problema del centro en una experiencia breve: objetivo, reto, fases, producto, apoyos y forma de compartirlo.

Dos retos, dos rutas

Elige según la tarea y tu experiencia; puedes cambiar de ruta.

RETO ESENCIAL

Diseña una mecánica donde cada reto exija aplicar contenidos.
Comprueba que la secuencia se entiende.

RETO DE PROFUNDIZACIÓN

Prueba el juego con una respuesta inesperada. Revisa pistas, accesibilidad y sentido del reto comunitario.

Cierre

La tecnología puede enriquecer la propuesta; el propósito educativo y el vínculo con la realidad son lo que le da sentido.

¡Muchas gracias!

Para cualquier duda o consulta:

INFO@SASOGU.ES

Samuel Soriano · samuelsoriano.es