

Sessió 7

Gamificació i aprenentatge servei amb IA

Dissenyar experiències amb propòsit, no només
activitats cridaneres

Gamificar no és posar punts

És dissenyar una experiència amb repte, narrativa, decisions, retroalimentació i progressió al servei d'un objectiu d'aprenentatge.

La IA ens pot ajudar a...

- Proposar escenaris i personatges.
- Crear reptes graduats i pistes.
- Generar variants per a diferents grups.
- Redactar materials d'ambientació.

Aprenentatge servei

L'alumnat aprén mentre respon a una necessitat real de l'entorn i produïx una contribució útil per a altres persones o per a la comunitat.

Disseny en cinc passos

1. Detectar una necessitat autèntica.
2. Concretar l'aprenentatge.
3. Definir el producte o servei.
4. Dissenyar fases, suports i evidències.
5. Compartir i avaluar l'impacte.

Evitar l'efecte aparador

- La història no ha de tapar l'objectiu.
- El repte ha de ser accessible i cooperatiu.
- La IA no ha d'inventar necessitats de la comunitat.
- El producte ha de tindre destinatari i utilitat.

Activitat

Transformar una unitat o un problema del centre en una experiència breu: objectiu, repte, fases, producte, suports i forma de compartir-la.

Dues rutes: tria el teu repte

Tria segons la tasca i l'experiència; pots canviar de ruta.

REPTE ESSENCIAL

Dissenya una mecànica on cada repte exigisca aplicar continguts.
Comprova que la seqüència s'entén.

REPTE D'APROFUNDIMENT

Prova el joc amb una resposta inesperada. Revisa les pistes, l'accessibilitat i el sentit del repte comunitari.

Tancament

La tecnologia pot enriquir la proposta; el propòsit educatiu i el vincle amb la realitat són el que li dona sentit.

Moltes gràcies!

Per a qualsevol dubte o consulta:

INFO@SASOGU.ES

Samuel Soriano · samuelsoriano.es