

Text base — Gamificació i aprenentatge servei amb IA

Este text es pot llegir abans de la sessió, durant la sessió com a suport, o després si algú no hi ha pogut assistir. No substituïx la pràctica guiada de `sesion.md`, però permet entendre i aplicar el mateix sense dependre d'estar a l'aula eixe dia.

Tria el teu repte

Tria una ruta segons l'experiència que tens en aquesta tasca, no segons una etiqueta personal. Pots canviar de ruta durant la sessió. Les dues comparteixen l'objectiu i els criteris de qualitat.

Repte essencial

Dissenya una mecànica de joc en què cada repte faça aplicar un contingut de la unitat. Comprova que les instruccions i la seqüència es poden seguir.

Repte d'aprofundiment

Prova el prototip amb una resposta inesperada. Revisa que les pistes no revelen la solució, que hi ha una alternativa accessible i, si és ApS, que el repte respon a una necessitat real expressada per la comunitat.

Per a començar de zero

Què és la gamificació (i què no és)

La gamificació consisteix a usar mecàniques i elements de disseny de jocs en contextos que no són jocs (com l'aula). No és el mateix que un joc: mentre que un joc és una activitat tancada amb una finalitat lúdica, la gamificació pren prestades les seues mecàniques (reptes, nivells, recompensa variable, retroalimentació immediata, narrativa) per a millorar la motivació i l'aprenentatge.

La IA pot actuar com a consultora en el disseny d'estes mecàniques: suggerint fites, creant fils narratius, generant proves i avaluant respostes en temps real.

Targetes de memòria i repàs actiu automatitzat

Les targetes de memòria (*flashcards*) són una mecànica de repàs actiu amb un gran suport pedagògic. La IA permet generar-les automàticament a partir de qualsevol contingut:

Prompt base per a generar targetes de memòria:

Analitza el text següent sobre [tema] i genera [nombre] targetes de memòria en format pregunta-resposta. Les preguntes han de cobrir els conceptes clau del text. La resposta ha de ser curta (màxim 2 línies).
Format: pregunta en una línia, resposta en la següent.

Les targetes es poden bolcar en eines de repàs espaiat (Anki, Quizlet, o qualsevol sistema de fitxes digital) copiant el resultat en format CSV o llista simple. L'avantatge és que el professorat pot generar un banc complet de repàs per a una unitat en menys d'un minut.

Narrativa gamificada amb la IA com a directora de joc

La IA pot assumir el paper de directora de joc o narradora, creant un fil narratiu que connecte diverses sessions. No es tracta d'afegir una història superficial, sinó que els continguts curriculars es convertisquen en proves que l'alumnat ha de superar per a avançar en la història.

La directora de joc (la IA) gestiona tres capes: 1. **La narrativa:** descriu entorns, personatges i esdeveniments. 2. **Les regles:** determina si l'alumnat supera cada prova segons els criteris que el docent ha definit. 3. **La retroalimentació:** proporciona conseqüències immediates a cada decisió, mantenint la coherència de la història.

Prompt base per a narrativa gamificada:

Actua com a directora de joc per a una experiència educativa sobre [tema] en [nivell]. Dissenya una història amb un repte principal, almenys tres escenaris, personatges no jugadors i proves basades en contingut curricular. Descriu cada escenari, interpreta els personatges i avalua si l'alumnat supera les proves abans d'avançar. L'ambientació ha de ser coherent amb el contingut, no una història separada.

Si es vol un to concret (medieval, científic, històric), s'inclou en el prompt.

Reptes de tipus escapada educativa

Una escapada educativa (*escape*) és una seqüència de proves o endevinalles que l'alumnat ha de resoldre en un temps limitat per a assolir un objectiu. La IA pot dissenyar la seqüència completa i actuar com a validadora de cada pas:

Prompt base per a dissenyar una escapada:

Dissenya una escapada educativa sobre [tema] per a [nivell]. Inclou 3-4 pistes o endevinalles en seqüència, cadascuna basada en un contingut curricular diferent de la unitat. Cada pista s'ha de validar amb una resposta correcta per a passar a la següent. Inclou una ambientació que done sentit al repte (una missió, un misteri). El temps estimat per a resoldre-la ha de ser de [minuts].

Seqüències temporals gamificades (Timeline)

Consistix a presentar una sèrie d'esdeveniments desordenats que l'alumnat ha d'ordenar cronològicament, explicant la relació causal entre ells. La IA genera els esdeveniments a partir del contingut de la unitat i pot validar l'ordre correcte.

Prompt base per a seqüència Timeline:

Genera [nombre] esdeveniments històrics o processos relacionats amb [tema] per a [nivell]. Presenta'ls desordenats. L'alumnat els ha d'ordenar cronològicament i explicar breument la relació causal entre cada parell d'esdeveniments consecutius. Proporciona la solució correcta amb l'explicació de cada connexió.

Per a ampliar

Gamificació i aprenentatge servei: per què connecten

L'aprenentatge servei (ApS) unix l'aprenentatge curricular amb un servei real a la comunitat. La gamificació encaixa de manera natural amb l'ApS perquè tots dos partixen d'un repte: en la gamificació el repte és una mecànica de joc; en l'ApS el repte és una necessitat real de l'entorn. La IA pot ajudar a dissenyar la mecànica lúdica que embolcalla el servei, fent que l'alumnat no només "faça alguna cosa pel barri", sinó que ho faça dins d'una narrativa que li dona sentit.

Per exemple: si l'alumnat ha de crear materials divulgatius per a un col·lectiu del barri, la IA pot dissenyar una narrativa de "missió" on cada material és un nivell que cal superar, i el producte final es lliura al col·lectiu real com a tancament del joc.

Quan no convé gamificar

No tots els continguts es presten a la gamificació. Convé preguntar-se: - La mecànica de joc, afegim comprensió o només distrau? - El repte, és proporcionat a l'esforç que es demana a l'alumnat? - La narrativa, connecta amb el contingut o és una història paral·lela que només consumix temps?

Si la resposta a alguna d'estes preguntes és "no", probablement convé dissenyar la unitat amb un altre enfocament i reservar la gamificació per a on realment aporte valor.

Per a continuar aprofundint

- Red Española de Aprendizaje-Servicio: <https://www.aprendizajeservicio.net/>
- Centre Promotor d'Aprenentatge Servei de Catalunya: <https://aprenentatgeservei.cat/>
- Marc MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*) per al disseny de jocs.

Lectures recomanades

PDF en el Banc de recursos (Nextcloud, carpeta IA-educativa/Bibliografia-IA-CEFIRE/):

- Projectes pràctics d'IA per a l'aula: primària (ISTE, 2023)
- Els algorismes a examen (Fundació Bofill, 2022)

Llicència

Material elaborat per Samuel Soriano. Es publica amb llicència [Creative Commons Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#): es pot copiar, adaptar i compartir citant l'autoria, sense ús comercial i amb la mateixa llicència. Les captures de pantalla, marques i logotips de tercers pertanyen als seus titulars.