

14 de noviembre de 2025

# II JORNADA INNOVACIÓN EDUCATIVA

*Innovar para transformar: La educación frente a los desafíos del siglo XXI*



Itakai: una herramienta abierta de gamificación e inteligencia artificial para transformar la docencia universitaria

*Juan Torres, Raül Lerma y Miguel Ángel Ronda*

*IES l'Estació, CIPFP Ausiàs March y CIPFP Alan Turing*



# EDEM





**ELENA**

**profesora universitaria  
innovadora,  
supermotivada y un  
poco utópica.**

**¿Cuál es su sueño?  
CAMBIAR EL MUNDO**





**“La educación es el arma  
más poderosa que  
podemos utilizar para  
cambiar el mundo”**

**Nelson Mandela**





**“La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo”**

**Paulo Freire**





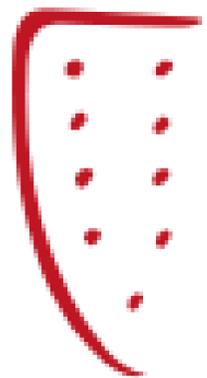


**¿Qué podemos hacer para  
que nuestro alumnado  
disfrute aprendiendo?**



# Proyecto GamiFP

## Gamificando la FP con IA



CIPFP AUSIÀS MARCH  
CENTRE INTEGRAT PÚBLIC  
DE FORMACIÓ PROFESSIONAL



  
**alan TURING**  
CENTRO PÚBLICO INTEGRADO DE FORMACIÓN PROFESIONAL



**Raül Lerma**



**Juan Torres**



**Miguel Ángel Ronda**



# Proyecto GamiFP

## Gamificando la FP con IA

- Proyecto financiado por Ministerio de Educación
- Centros coordinadores:
  - CIPFP Ausiàs March (Valencia)
  - IES l'Estació (Ontinyent)
  - CIPFP Alan Turing (Málaga)
- Colaboración con empresas y expertos (Dooweb, Beply...)

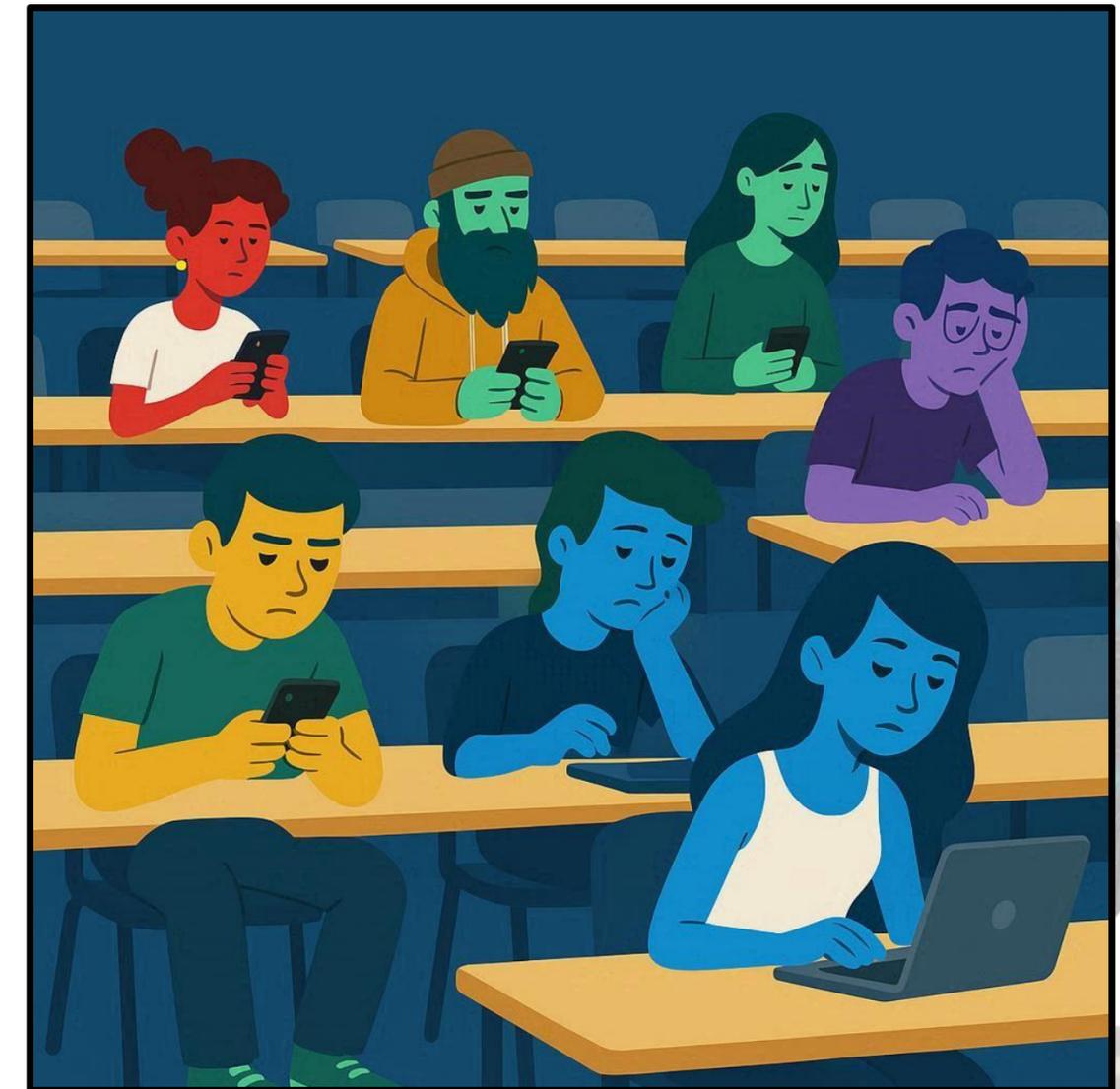


[www.gamifp.es](http://www.gamifp.es)

## PROBLEMA:

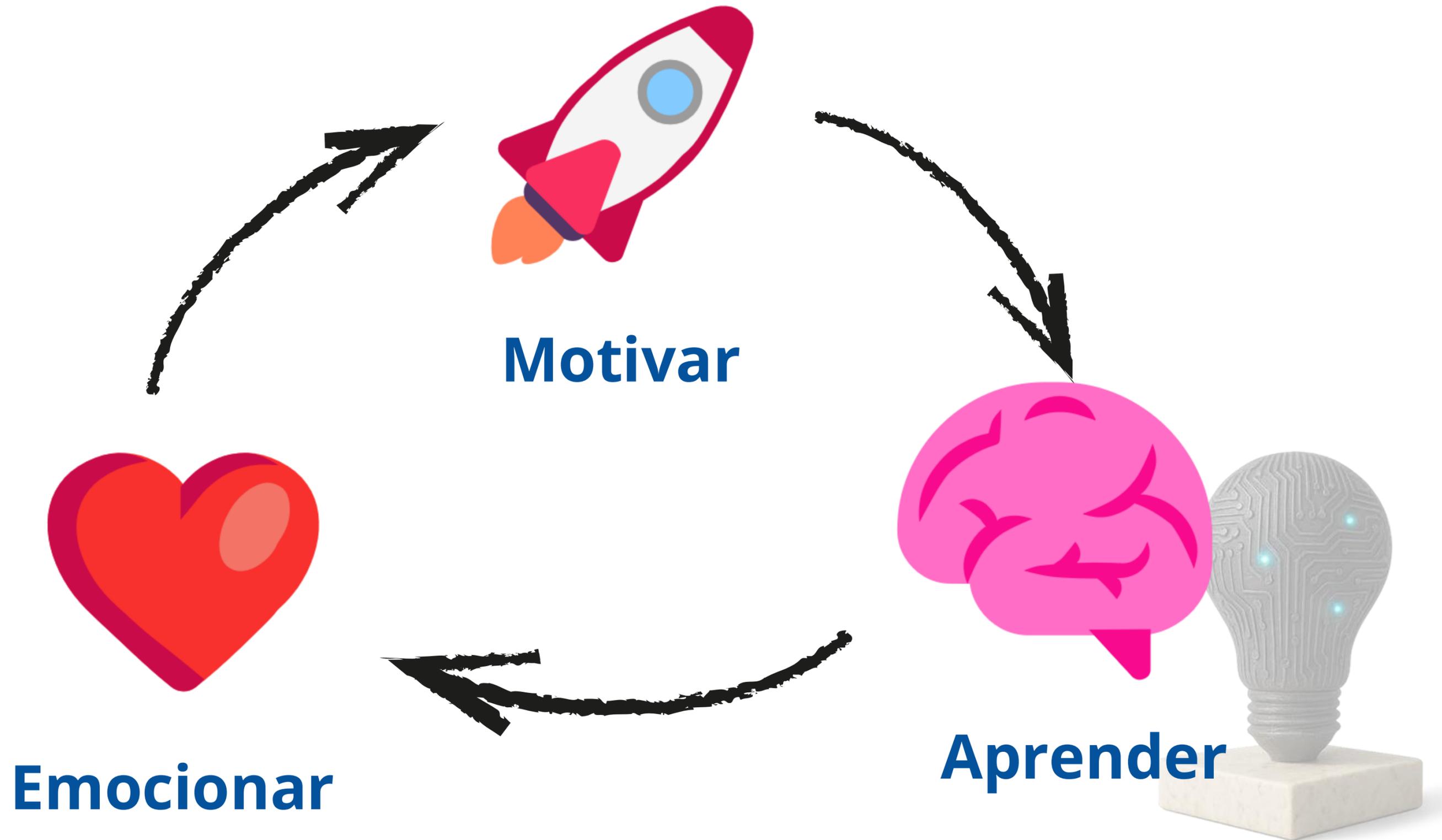
# La falta de motivación es el mayor enemigo del aprendizaje

- **Estudiantes conectados digitalmente rodeados de estímulos interactivos, feedback instantáneo, retos constantes, recompensas visibles...**
- **Y la educación no llega a ese nivel**
- **Desconectados del aprendizaje, poca motivación, falta de autonomía y baja participación**
- **Necesidad de aprendizaje más vivo, activo y significativo**



¿Cuál es la propuesta del  
**Proyecto GamiFP** para  
que los estudiantes  
disfruten aprendiendo?





**9 ENERO 2007**

**MACWORLD**

**San Francisco**





# ¿Qué es ITAKAI?

**Plataforma Digital**  
**Gestión de Aula**  
**Metodologías Activas**  
**Gamificación**  
**Inteligencia Artificial**  
**OpenSource**

[www.itakai.es](http://www.itakai.es)



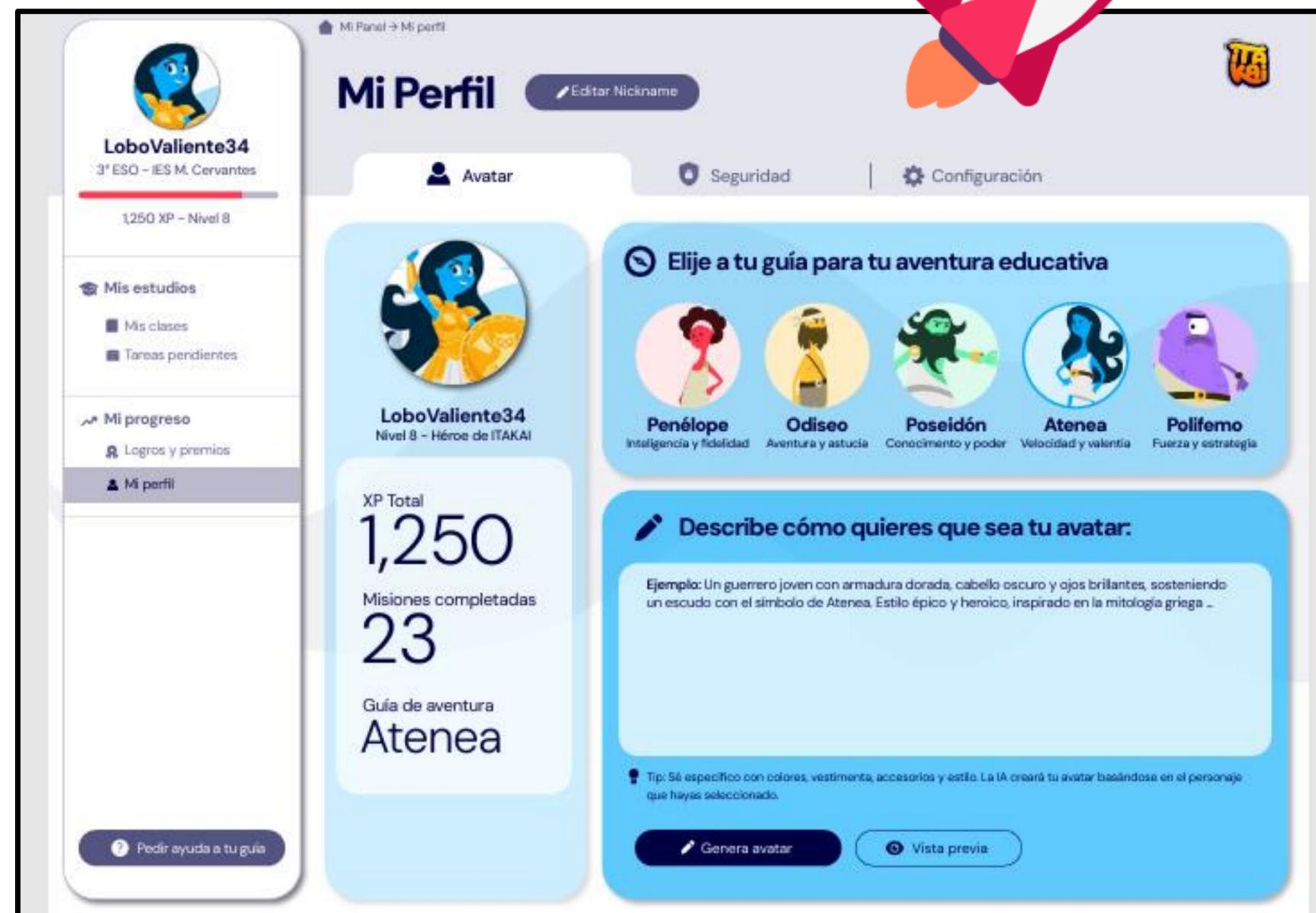
## Convierte tu clase en una aventura

- **IKATAI** ayuda a que aprender se convierta en una **AVENTURA**
- El docente se convierte en mentor, en guía, en creador de experiencias y evaluador crítico
- La IA es una aliada que funciona como asistente creativo y pedagógico
- Apta para cualquier etapa educativa y cualquier asignatura



## ¿Cómo funciona ITAKAI?

- Docente crea una clase
- Decide la asignatura y la narrativa
- Define las reglas y los componentes del juego (XP, Vida, Insignias...)
- Crea misiones y retos con objetivos pedagógicos claros
- La IA le ayuda a crear narrativas, misiones, actividades, cuestionarios y toda la parte gráfica



## ¿Y los estudiantes?

- El alumnado adopta un rol activo en su aprendizaje
- Explora, resuelve misiones, consigue insignias y puntos, colabora con sus compañeros...
- Toma conciencia de su progreso gracias a la retroalimentación constante
- La IA ofrece aprendizaje adaptativo para cada estudiante

The screenshot shows the user interface of the EDEM mathematics application. On the left, a user profile for 'LoboValiente34' is displayed, showing '3º ESO - IES M. Cervantes' and '1,250 XP - Nivel 8'. The main area is titled 'Matemáticas' for 'Prof. García - 3º ESO'. It features a navigation bar with 'Resumen', 'Misiones', 'Tienda', and 'Ranking'. Below this, there are filters for 'Todas', 'Poderes', 'Personalización', 'Recompensas', and 'Tiempo Extra', with a total of '16 misiones totales'. Three mission cards are visible: 1. 'El Desafío del Álgebra Suprema' (URGENTE, ÉPICA) with a 30% progress indicator, requiring solving 10 complex quadratic equations. 2. 'Conquistador de Sistemas' (ACTIVA, RARA) with a 65% progress indicator, requiring solving 5 linear system problems. 3. 'Maestro de Ecuaciones Básicas' (COMPLETADA, COMÚN) with a 100% progress indicator, requiring solving 15 first-degree equations. Each mission card includes a 'Vence en 2 días' timer, '200 XP' reward, and '150 monedas' cost. A pink brain icon is overlaid on the top right of the interface.

# Grado Ingeniería y Gestión Empresarial

## “The Green Factory”

- Los estudiantes se convierten en el equipo de innovación de una empresa que busca transformar su producción hacia la neutralidad de carbono.
- Retos: optimizar procesos, rediseñar productos, implementar economía circular y medir impacto ambiental.
- Sistema: balance entre coste, calidad y sostenibilidad.
- Final: ser reconocidos como “Modelo Global de Producción Verde”.



# Grado ADE Creación y Dirección de Empresas

## “El Juego del Capital Ético”

- El alumnado entra en una simulación económica mundial donde el dinero no es el único recurso: también cuenta la ética, la sostenibilidad y la innovación.
- Retos: equilibrar crecimiento económico y responsabilidad social.
- Narrativa: cada “año fiscal” trae eventos imprevistos (crisis energéticas, movimientos sociales, disrupciones tecnológicas).
- Meta: demostrar que es posible dirigir una empresa rentable sin destruir el planeta ni a las personas.



## ¿La IA lo controla todo?

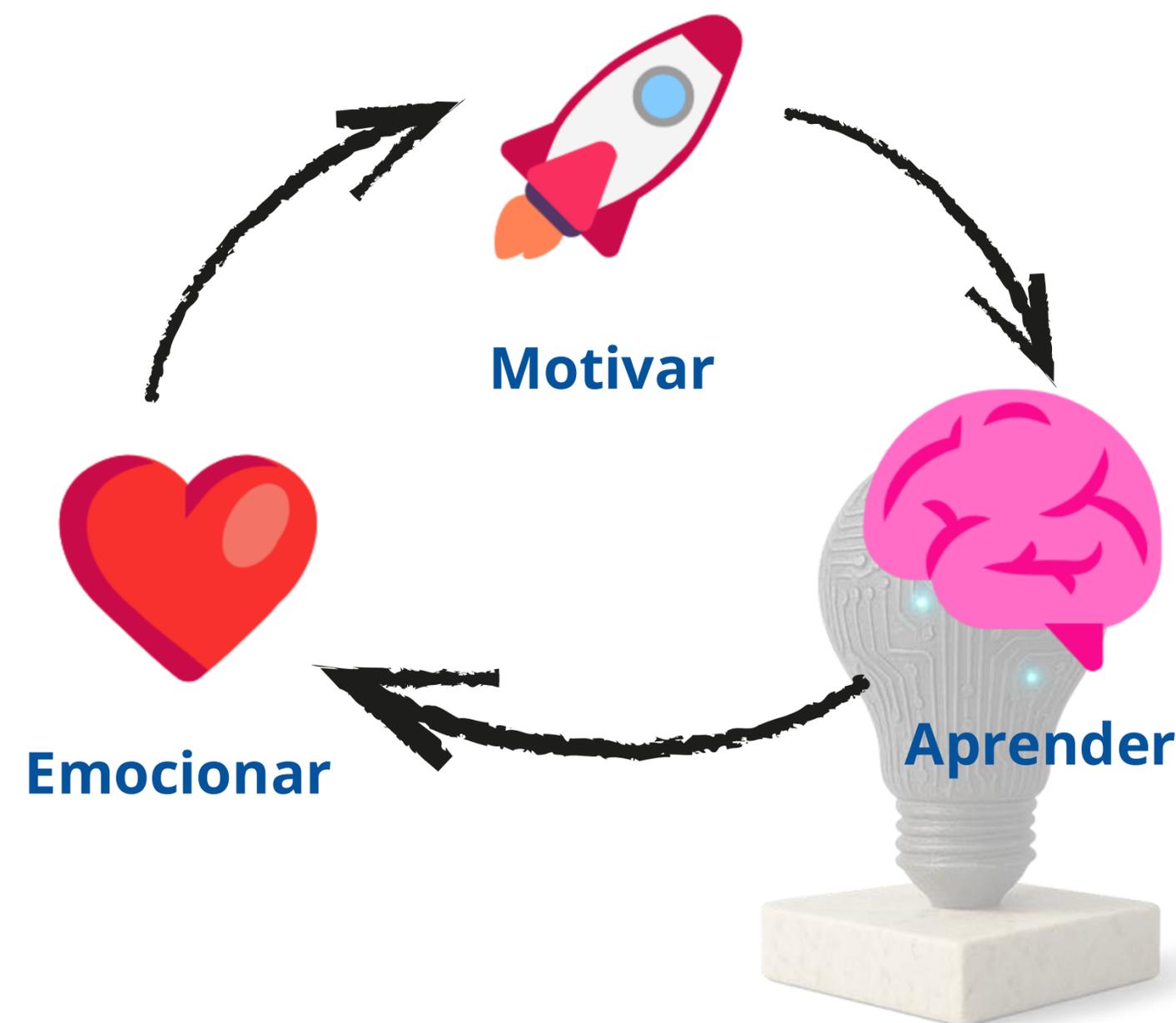


- No se delega en la IA ni en la gamificación la responsabilidad del aprendizaje
- Son herramientas que amplifican la capacidad del profesorado para motivar y acompañar
- ITAKAI ofrece sugerencias narrativas, imágenes, actividades y recursos
- El docente decide cómo implementarlas alineándolas con los objetivos formativos



## ¿Qué pretendemos conseguir con ITAKAI?

- Que los estudiantes no vengan a aprobar exámenes si no que disfruten aprendiendo
- Que la narrativa y las misiones despierten sus emociones y puedan ver un progreso visible
- Convertir el aprendizaje en una experiencia memorable
- Conseguir un aprendizaje profundo y motivador



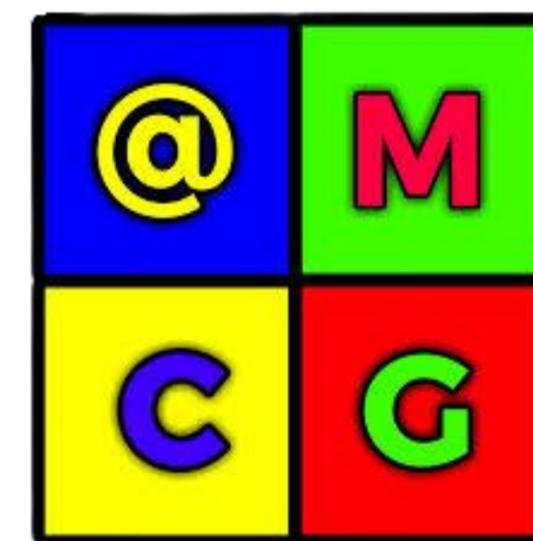
## ITAKAI quiere transformar la manera en que se concibe la enseñanza

- Frente a modelos rígidos y lineales, propone un aprendizaje dinámico, motivador y centrado en el estudiante
- Frente a plataformas cerradas, apuesta por la colaboración abierta y el desarrollo en comunidad
- Frente a la pasividad, promueve la acción, la exploración y la creatividad
- Formar personas con pensamiento crítico, resiliencia y capacidad de trabajo en equipo



## ¿De dónde nace la idea?

- Plataforma educativa gamificada validada.
- Operativa desde 2018
- Impacto medido en motivación y participación en diferentes etapas educativas
- Premios y reconocimientos (Espiral 2018, SIMO 2023, LearnUp 2023)
- Comunidad de docentes activa (+14.000 #MyClassGamers)
- +40.000 usuarios registrados
- ITAKAI es su evolución cooperativa y con AI



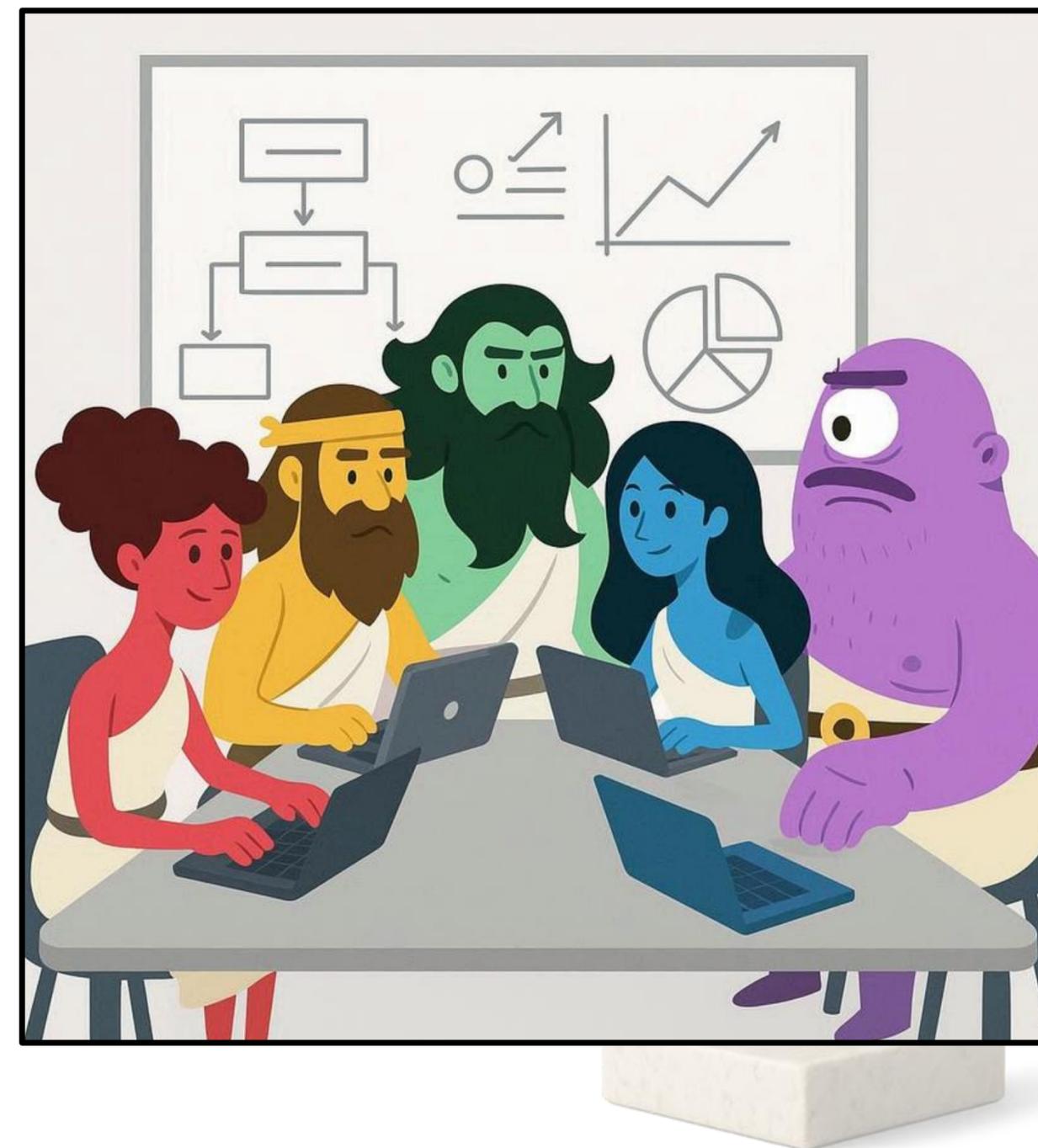
@MyClassGame



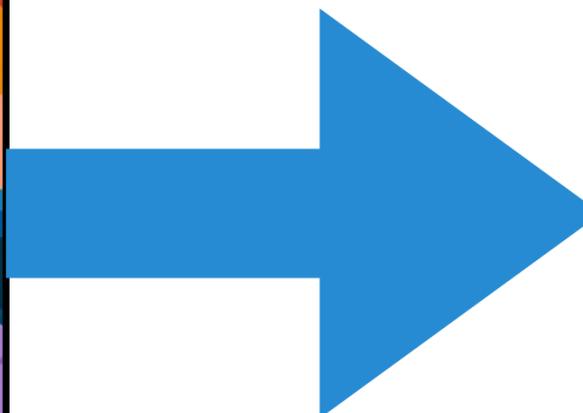
[www.myclassgame.es](http://www.myclassgame.es)

## ¿Donde está ahora ITAKAI?

- Fase de diseño y desarrollo del MVP (**Beply**)
- Formación en IA
- Entrenando y probando diferentes modelos de IA
- Creando comunidad ITAKAY con el Proyecto GamiFP
- MVP disponible a partir de Marzo de 2026



## ITAKAI quiere ayudar a cambiar a las personas que van a cambiar el mundo





ODISEA









**“Si quieres cambiar el mundo,  
cámbiate a ti mismo”**

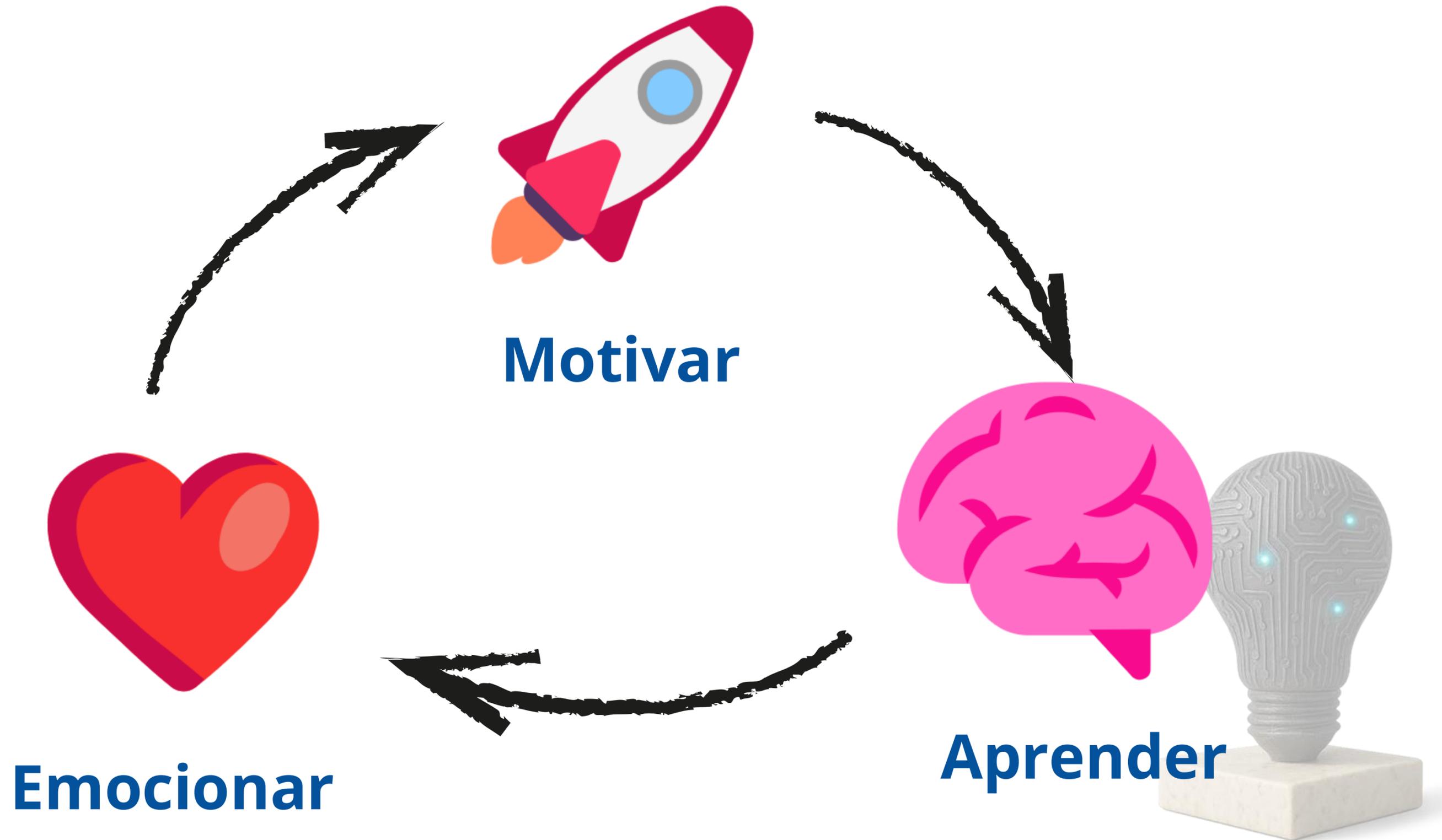
**Mahatma Gandhi**





**La elección está en vuestras manos...**







[www.itakai.es](http://www.itakai.es)



# GRACIAS

**14 NOVIEMBRE 2025**

**EDEM**

**VALENCIA**



# Referencias

Matera, M. (2018). Explora como un pirata. Ediciones Mensajero. ISBN 9788427141698

MIAC (Coords.). (2021). La educación activa. Editorial Círculo Rojo. ISBN 9788413747132

Portero, M. (Coord.). (2024). Más allá del juego: Gamificando de la A-Z. Editorial Algorfa. ISBN 9788412923483

Sánchez Montero, M. L. (2021). En clase sí se juega. Ediciones Paidós. ISBN 9788449338472

UNESCO. (2023). Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación. UNESCO.

Vivas Urias, M. D., & Ruiz Rosillo, M. A. (Coords.). (2025). Inteligencia artificial generativa: Buenas prácticas docentes en educación superior. Octaedro. ISBN 9788410282575

[www.itakai.es](http://www.itakai.es)

