

X SETMANA PEDAGÒGICA

UNIVERSITAT
DE PRIMAVERA

ONTINYENT 2026

Del 14 al 17 d'abril

10a Edició

THE LEARNING
ADVENTURE



ItakAI, plataforma de gamificació amb IA
Projecte Intercentres GamiFP



Juan Torres Mancheño

Professor de Informàtica de l'IES l'Estació



ELENA

**professora de FP de
l'IES l'Estació.**

**Innovadora, supermotivada i
un poc utòpica.**

Quin és el somni?

CANVIAR EL MÓN





**"L'educació és l'arma
més poderosa que
podem utilitzar per
canviar el món"**

Nelson Mandela



“L'educació no canvia el món, canvia les persones que canviaran el món”

Paulo Freire



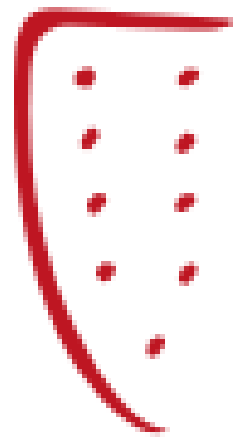






Què podem fer perquè el nostre alumnat disfrute aprenent?

Projecte GamiFP: Gamificant la FP amb IA



CIPFP AUSIÀS MARCH
CENTRE INTEGRAT PÚBLIC
DE FORMACIÓ PROFESSIONAL



alan TURING
CENTRO PÚBLICO INTEGRADO DE FORMACIÓN PROFESIONAL



Raül Lerma



Juan Torres



Miquel Àngel Ronda



Projecte GamiFP: Gamificant la FP amb IA

Projecte finançat pel Ministeri d'Educació

Centres coordinadors:

- IES l'Estació (Ontinyent)
- CIPFP Ausiàs March (Valencia)
- CIPFP Alan Turing (Màlaga)

**Col·laboració amb empreses i experts
(Dooweb, Beply...)**



www.gamifp.es



La realitat del nostre alumnat

- **Passen hores i hores jugant a videojocs i en xarxes socials**
- **Els nostres estudiants estan quasi les 24 hores del dia connectats digitalment envoltats d'estímul interactius, feedback instantani, reptes constants, recompenses visibles...**



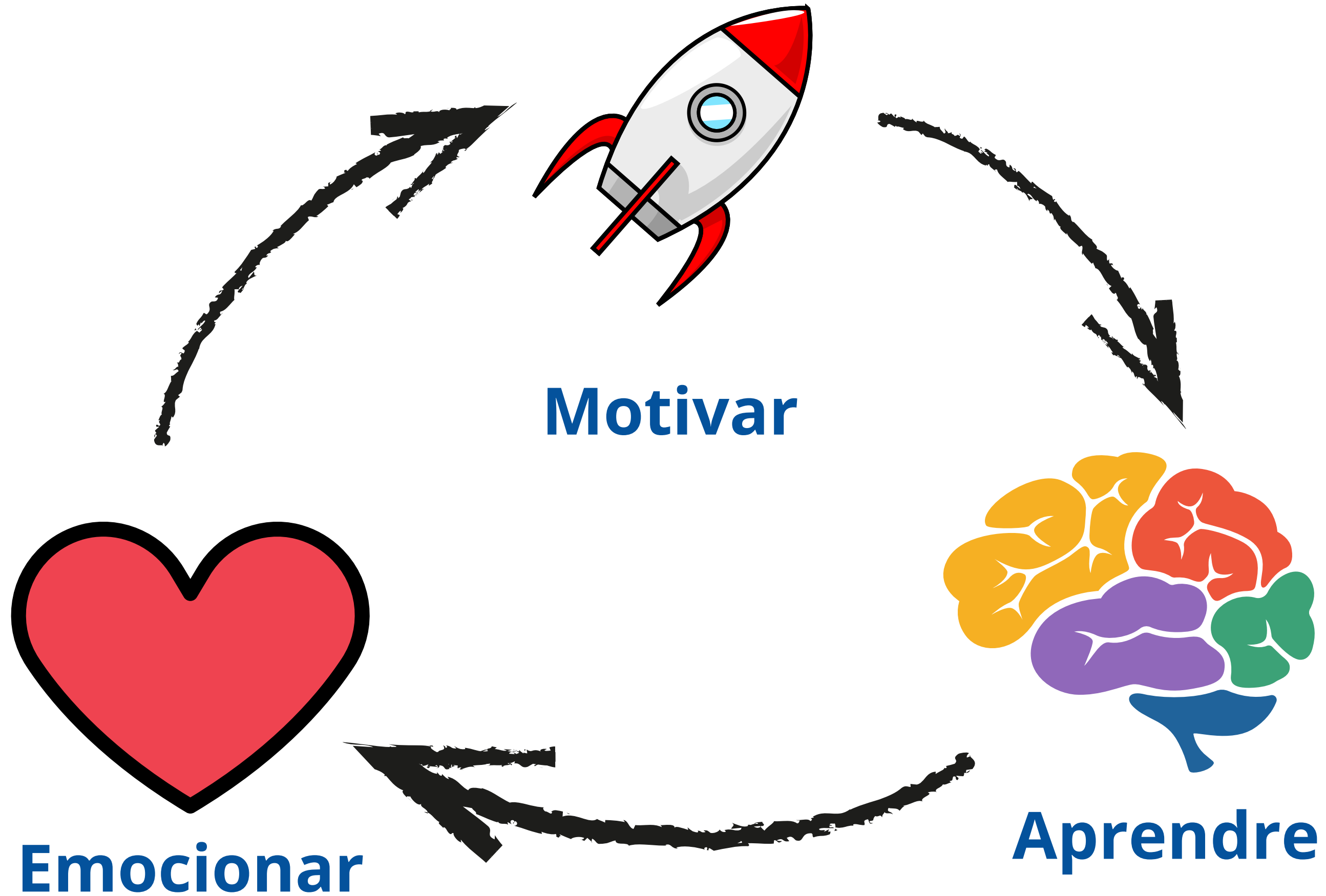
La manca de motivació és l'enemic més gran de l'aprenentatge

- L'educació actual no arriba a aquest nivell de motivació
- En classe els perdem als 5 minuts
- Desconnectats de l'aprenentatge, poca motivació, manca d'autonomia i baixa participació
- Necessitat d'aprenentatge més viu, actiu i significatiu



Quina és la proposta del
Projecte GamiFP per
solucionar aquests
problemes?





9 GENER 2007

MACWORLD

San Francisco





Què és ITAKAI?

Plataforma Digital
Gestió d'Aula
Metodologies Actives
Gamificació
Intel·ligència Artificial
OpenSource



www.itakai.es



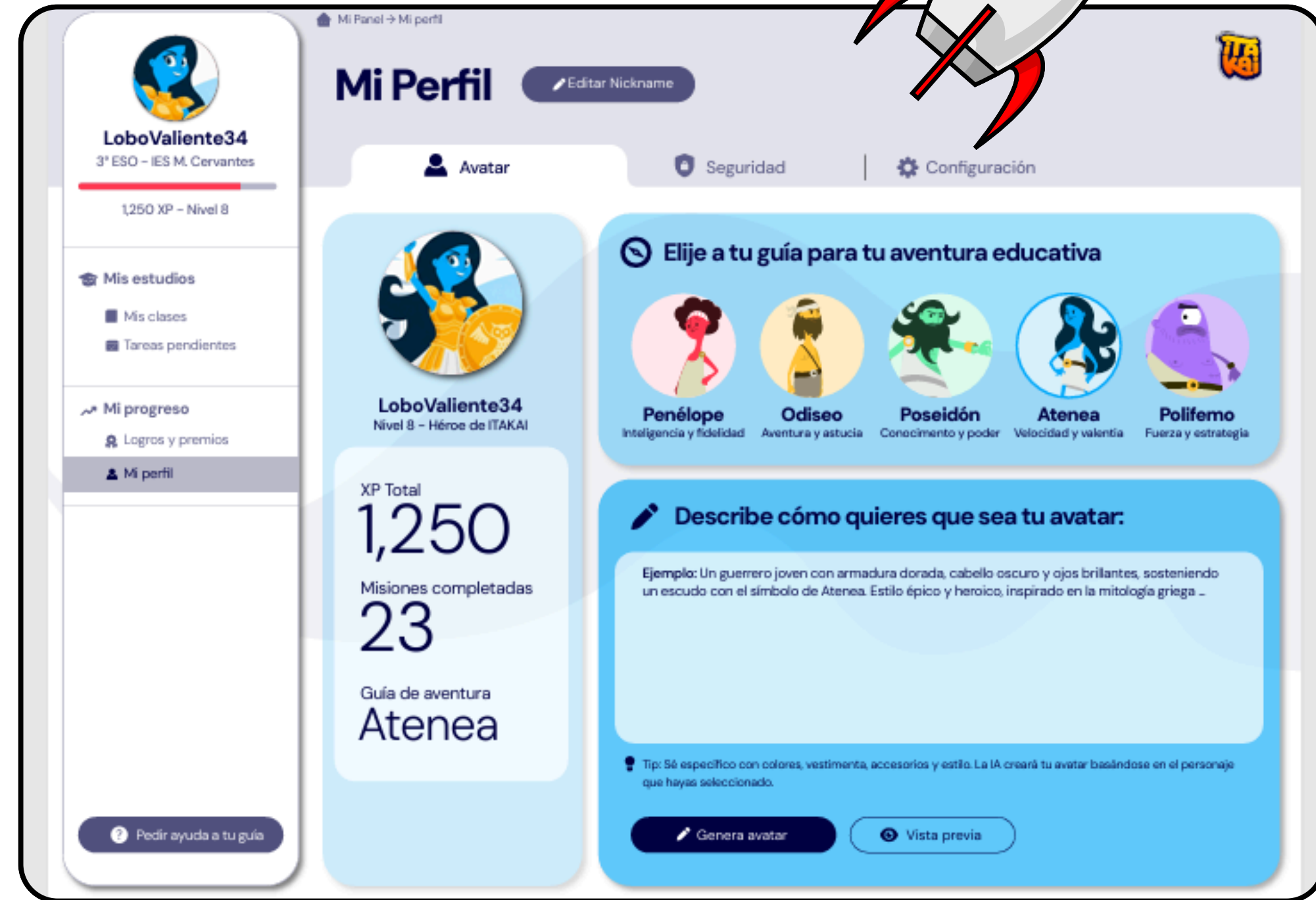
Converteix la teva classe en una aventura

- **ITAKAI** ajuda a que aprendre es converteixca en una **AVENTURA**
- El docent es converteix en mentor, guia, creador d'experiències i avaluador crític
- La IA és una aliada que funciona com a assistent creatiu i pedagògic
- Apta per a qualsevol etapa educativa i qualsevol assignatura



Com funciona ITAKAI?

- Docent crea una classe
- Decideix l'assignatura i la narrativa
- Defineix les regles i els components del joc (XP, Vida, Insígnies...)
- Crea missions i reptes amb objectius pedagògics clars
- La IA us ajuda a crear narratives, missions, activitats, qüestionaris i tota la part gràfica



I els estudiants?

- L'alumnat adopta un rol actiu en l'aprenentatge
- Explora, resol missions, aconsegueix insígnies i punts, col·labora amb els seus companys...
- Pren consciència del seu progrés gràcies a la retroalimentació constant
- La IA ofereix aprenentatge adaptatiu per a cada estudiant



The screenshot shows a user interface for a mathematics learning application. On the left is a user profile for 'LoboValiente34', a 3rd-year ESO student at IES M. Cervantes, with 1,250 XP and Level 8. The main area is titled 'Matemáticas' by Prof. García. It features a navigation bar with 'Resumen', 'Misiones', 'Tienda', and 'Ranking'. Below this is a filter bar with 'Todas', 'Poderes', 'Personalización', 'Recompensas', and 'Tiempo Extra', showing 16 total missions. Three mission cards are displayed: 1. 'El Desafío del Álgebra Suprema' (Urgente, Épica) with a 30% progress bar, 200 XP, and 150 coins. 2. 'Conquistador de Sistemas' (Activa, Rara) with a 65% progress bar, 200 XP, and 150 coins. 3. 'Maestro de Ecuaciones Básicas' (Completada, Común) which is fully completed, showing 200 XP and 150 coins. A 'Pedir ayuda a tu guía' button is at the bottom left.



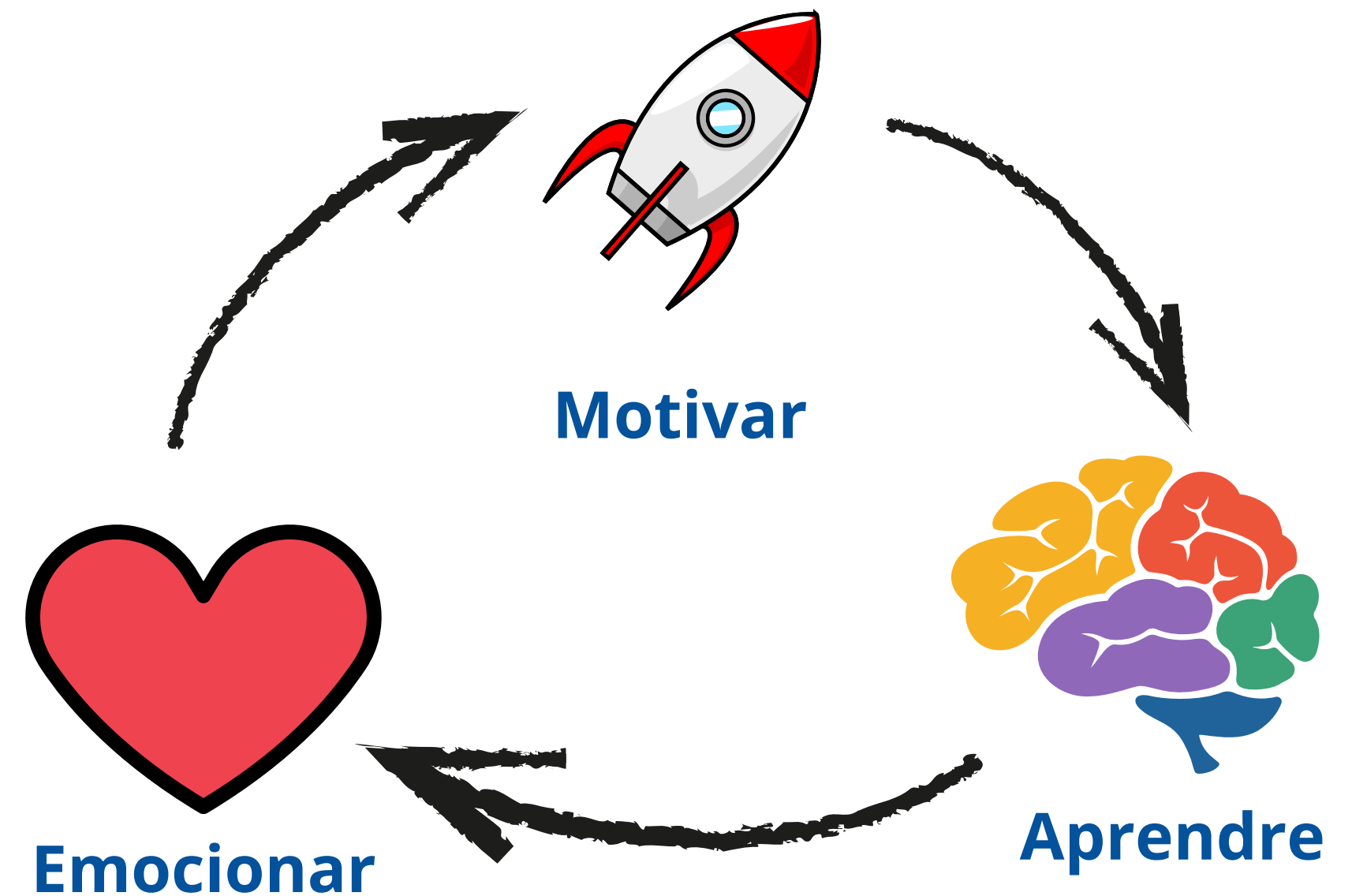


La IA ho controla tot?

- No es delega a la IA ni a la gamificació la responsabilitat de l'aprenentatge
- Són eines que amplifiquen la capacitat del professorat per motivar i acompanyar
- ITAKAI ofereix suggeriments narratius, imatges, activitats i recursos
- El docent decideix com implementar-les alineant-les amb els objectius formatius

Què pretenem aconseguir amb ITAKAI?

- Que els estudiants no vinguin a aprovar exàmens sinó que disfruten aprenent
- Que la narrativa i les missions desperten les emocions i puguem veure un progrés visible
- Convertir l'aprenentatge en una experiència memorable
- Aconseguir un aprenentatge profund i motivador



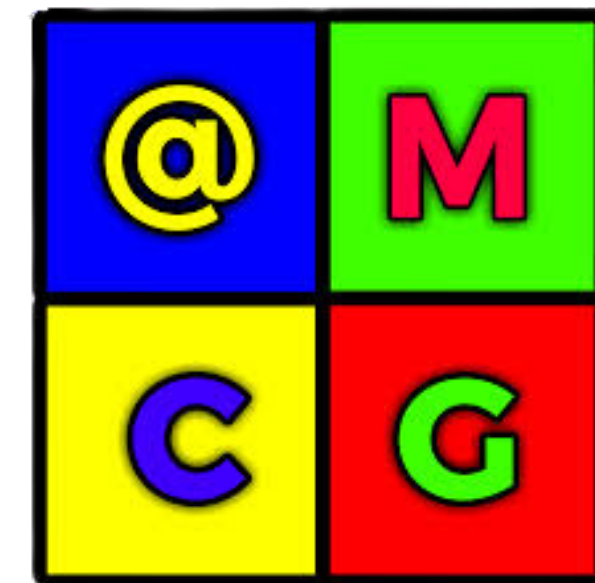
ITAKAI vol transformar la manera com es concep l'ensenyament

- **Enfront de models rígids i lineals, proposa un aprenentatge dinàmic, motivador i centrat a l'estudiant**
- **Enfront de plataformes tancades, aposta per la col·laboració oberta i el desenvolupament en comunitat**
- **Davant de la passivitat, promou l'acció, l'exploració i la creativitat**
- **Volem ajudar a formar persones empàtiques amb pensament crític, resiliència i capacitat de treball en equip**



D'on naix la idea?

- **Plataforma educativa gamificada operativa i validada**
- **Impacte mesurat en motivació i participació**
- **Múltiples premis i reconeixements (Ex: SIMO 2023)**
- **Comunitat de docents activa (+14000 #MyClassGamers)**
- **Més de 30000 usuaris registrats**
- **ITAKAI és la seva evolució amb AI**



@MyClassGame

www.myclassgame.es

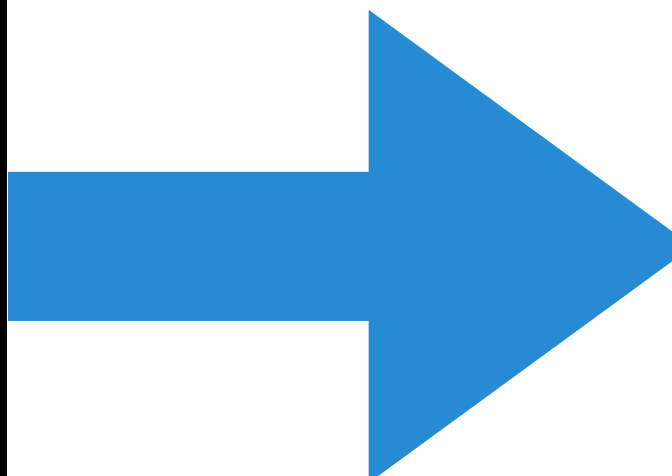


On és ara ITAKAI?

- **Fase de disseny i desenvolupament del MVP (Beply)**
- **Formació en IA**
- **Entrenant i provant diferents models d'IA**
- **Creant comunitat ITAKAY amb el Projecte GamiFP**
- **MVP disponible a partir d'abril de 2026**



ITAKAI vol ajudar a canviar les persones que canviaran el món





ODISSEA









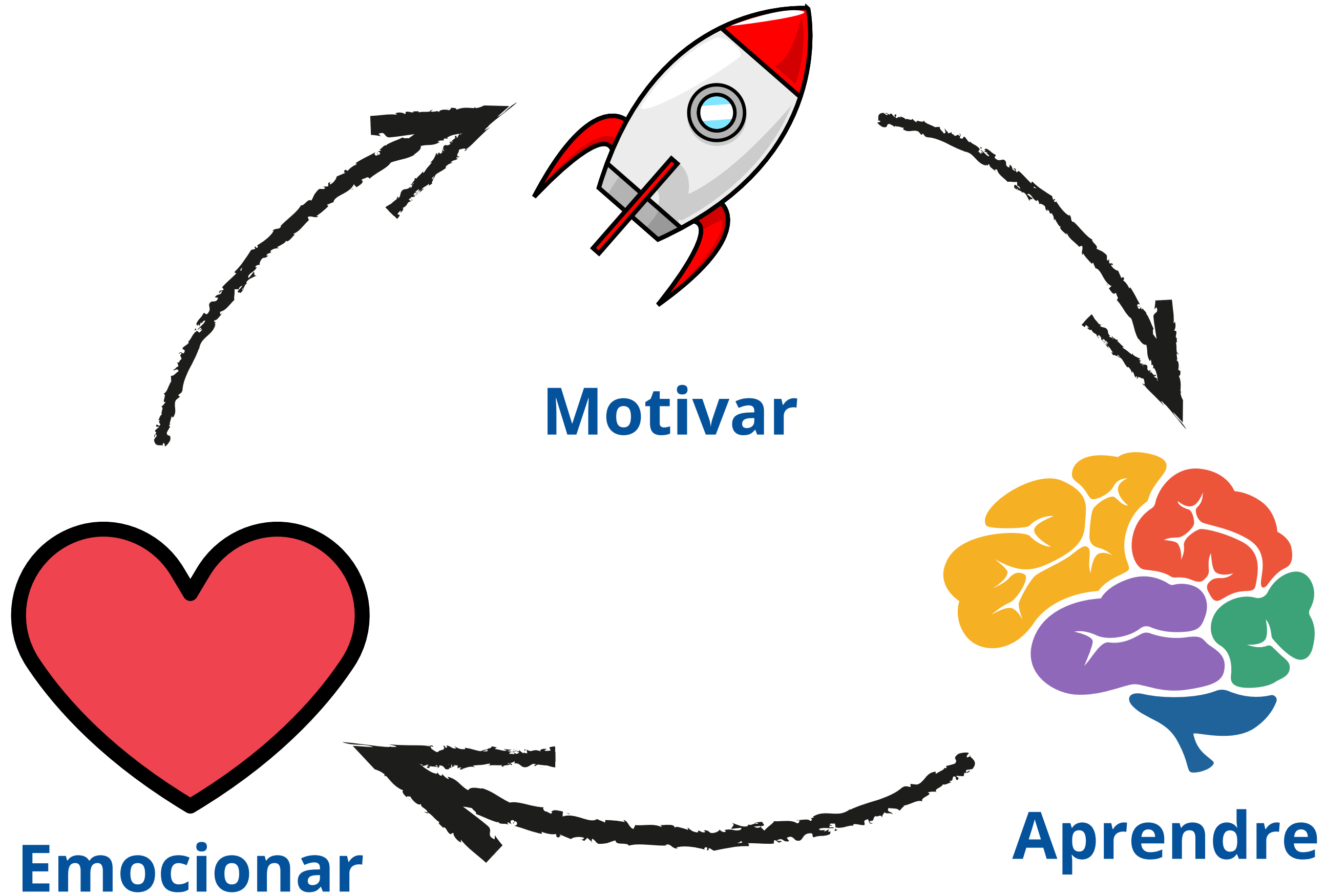
**“Si vols canviar el món,
canvia't a tu mateix”**

Mahatma Gandhi



L'elecció està en les vostres mans...









GRÀCIES



www.itakai.es



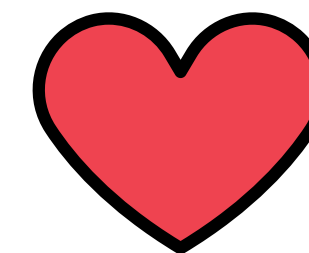
X SETMANA PEDAGÒGICA

UNIVERSITAT
DE PRIMAVERA

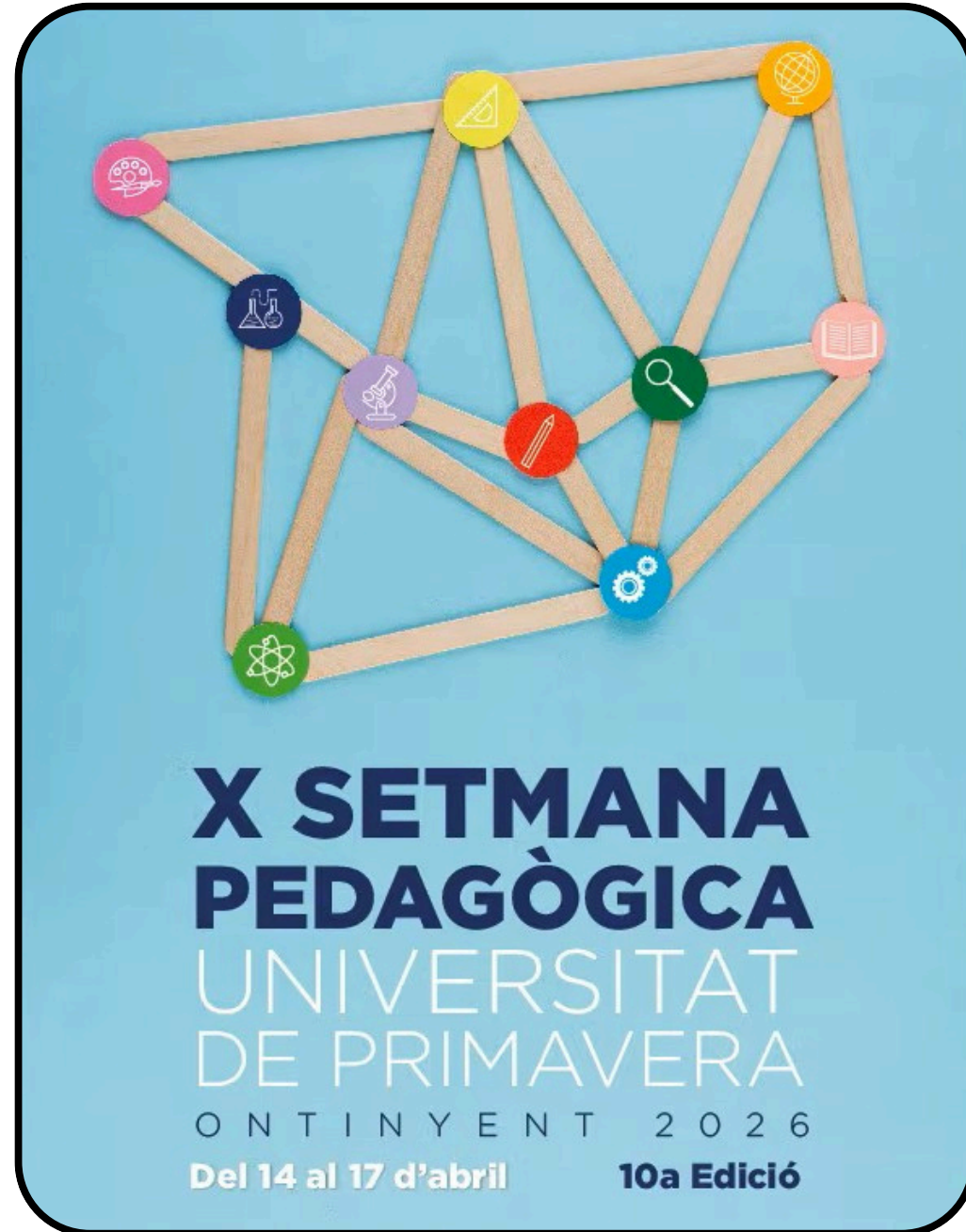
ONTINYENT 2026

Del 14 al 17 d'abril

10a Edició



14 ABRIL 2026



ONTINYENT

