# IA a l'Aula nivell avançat: Tallers pràctics per al professorat

| | |
|---|---|
| **Codi** | 01DO0022-2 |
| **Modalitat** | Presencial |
| **Dates** | 20 de gener de 2027<br><br>27 de gener de 2027<br><br>10 de febrer de 2027<br><br>17 de febrer de 2027 |
| **Hora** | de 15:30 a 18:30 |
| **Durada** | 12 hores |
| **Lloc** | A determinar |
| **Places** | 25 |
| **Destinataris** | PDI. Aquest curs és la segona part del curs 01DO0015 Intel·ligència artificial per a professorat. Es requereix haver superat aquest curs per inscriure's. |
| **Impartit per** | Javier Badia Clavera |
| **Idioma** | Català |

** Podeu consultar la pàgina següent, on s'inclou més informació sobre el curs.*

*** Aquesta fitxa ha estat revisada perquè compleixi criteris d'accessibilitat.*

## Objectius i resultats d'aprenentatge

1. Dominar l'enginyeria avançada de prompts adaptats a contextos educatius reals.

2. Desenvolupar artefactes i recursos educatius mitjançant eines d'IA multimodal.

3. Crear chatbots i assistents intel·ligents per acompanyar processos d'aprenentatge.

4. Integrar eines específiques de gamificació, personalització i retroacció amb IA.

5. Fomentar l'experimentació docent amb entorns IA en un marc ètic i pedagògic.

## Continguts

### Tallers

| Taller | Títol | Descripció i objectius |
|---|---|---|
| 1 | Taller d'enginyeria de prompts avançada | Refinament de prompts educatius amb enfocament FORCATE/ROCEF i metaprompting. Exercicis de millora iterativa i disseny d'activitats complexes. |
| 2 | Creació d'un chatbot educatiu personalitzat | Disseny i configuració d'un chatbot com a assistent per l'alumnat o pel docent mitjançant interfícies com Google Gems. Casos d'ús: suport a tasques, |

| | | |
|---|---|---|
| | | entrenadors d'exàmens, reforç personalitzat. |
| 3 | Artefactes educatius amb IA generativa | Desenvolupament de materials visuals, interactius o simuladors amb Gemini o Claude (ex. simulador de circuits, mapa interactiu, generador de textos visuals). |
| 4 | Gamificació amb IA | Creació de mecàniques gamificades amb Mizou: punts, reptes, badges i narrativa. Vinculació amb la IA per a generació d'escenaris i retroaccions automatitzades. |

## Metodologia

Aprenentatge actiu i vivencial, centrat en l'experimentació i la pràctica guiada.

Enfocament competencial, amb eines i estratègies aplicables directament a l'aula.

Espai d'intercanvi i co-creació, per fomentar la col·laboració entre docents.

Acompanyament personalitzat, adaptat a diferents nivells d'expertesa tecnològica.

## Avaluació i certificació

Assistir com a mínim al 80% de les sessions presencials.

Superar satisfactòriament les tasques i activitats proposades durant el curs.