



Número de proyecto: 2020-1-ES01-KA201-082618

## JUSTIFICACIÓN WOGA

Según el informe de la UNESCO “Cracking the code: La educación de niñas y mujeres en STEM”, solo el 35% de los estudiantes matriculados en las carreras vinculadas a las STEM (acrónimo en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) en la educación superior son mujeres. Estas disparidades de género son más alarmantes si se tiene en cuenta que, en general, las carreras vinculadas con estas disciplinas constituyen los empleos del futuro, la fuerza motriz de la innovación, del bienestar social, del crecimiento inclusivo y del desarrollo sostenible.

Partiendo de esta premisa, el principal objetivo de “Women hack the Game” es promover la inclusión social de las niñas y las mujeres en las disciplinas STEM. Para alcanzar este objetivo, buscamos mejorar la participación, la culminación y la continuación de las niñas y las mujeres en las carreras y los estudios vinculados con las áreas STEM con la intención de reducir las disparidades de género en estas profesiones.

Con este proyecto queremos empoderar y ofrecer herramientas a los profesores para desarrollar en los estudiantes habilidades prácticas, pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, innovación, colaboración, investigación, liderazgo y trabajo en equipo.

Es hora de fomentar el aprendizaje STEM en el aula desde una perspectiva gamificada que ayude a mejorar la motivación de los estudiantes independientemente de su género.

“Gamificación es el proceso de motivar a la gente y cambiar su comportamiento con el diseño de juegos, la lealtad y la economía conductual. Se trata de tomar lo que es divertido de los juegos y aplicarlo a situaciones que tal vez no sean tan divertidas.”

Gabe Zichermann