

**WOMEN HACK
THE GAME**

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

CÓMO CREAR LECCIONES GAMIFICADAS PARA STEM

1. DEFINIR LAS METAS Y OBJETIVOS APLICADOS A LAS DISCIPLINAS STEM

- Incluye investigación práctica y exploración abierta. Desarrolla sus habilidades de pensamiento crítico.

2. TRANSFORMAR EL APRENDIZAJE EN ACTIVIDADES GAMIFICADAS

- Recuerda convertir las tareas en retos y la creatividad en innovación. Estimula a tus alumnos.

3. PROPONER UN RETO ESPECÍFICO

- Define un reto concreto y motivador, que los alumnos conozcan y tengan presente en todo momento, antes, durante y tras el desarrollo de la actividad. Pon el foco de atención en hechos y problemas del mundo real.

4. ESTABLECER UNAS NORMAS DEL JUEGO Y TRABAJO EN EQUIPO

- Las reglas sirven para reforzar el objetivo del juego.
- La capacidad de trabajar en equipos es un rasgo necesario para el éxito en las actividades de STEM gamificadas y en la vida. Lo ideal es trabajo en equipos de 4-6 personas.

5. PREMIAR CON MEDALLAS Y RECOMPENSAS INDIVIDUALES O COLECTIVAS

- La recompensa es parte fundamental de las actividades gamificadas.

6. PROPONER UNA COMPETICIÓN MOTIVADORA

- Una sana competencia es parte indispensable.
- Intenta rediseñar la planificación de tus lecciones para incluir el fracaso como una parte necesaria del proceso de aprendizaje.

7. ESTABLECER NIVELES DE DIFICULTAD CRECIENTE

- Conforme el alumno avanza y practica, el nivel de dificultad debe ir en aumento para adaptarse al dominio que ha ido adquiriendo.

8. PRESTAR ATENCIÓN A LA TEORÍA DEL FLUJO

- Observa la actitud de tus alumno para detectar posibles mejoras si fuera necesario.

9. CREAR UNA NARRATIVA ADECUADA

- Marca el hilo conductor temporal para crear una experiencia lúdica para conseguir el objetivo mediante la realización de un conjunto de acciones que llevan a cabo uno o varios personajes.