



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

DINÁMICA GAMIFICADA

A continuación, se explica una dinámica STEM gamificada para trabajar por proyectos en equipos.

Esta llevada a cabo siguiendo los consejos de la Metodología de Gamificación para STEM.

Esta idea puede llevarse a cabo así o puede adaptarse y completarse en función de las necesidades curriculares de los profesores y los grupos de estudiantes.

Puede ser una actividad puntual de 2-3h o prolongarse en el tiempo.

Puede pertenecer a una sola área STEM o ser multidisciplinar.

Los retos son los suficientemente abiertos y prácticos para motivar al alumnado.

- **Área STEM:** S (Science) T (Technology) E (Engineering) M (Mathematics) A (Art and Creativity).
- **Tema principal:** Sostenibilidad.
- **Temas Secundarios:** En función del proyecto.
- **Objetivos:**
 - Fomentar el pensamiento crítico y el aprendizaje activo en la metodología STEM.
 - Mejorar las habilidades de colaboración, adaptabilidad y resiliencia de los participantes.
 - Adquirir nuevos conocimientos prácticos sobre estas materias.
- **Tiempo orientativo** para llevar a cabo la actividad: en función de la extensión. Tiempo ideal a lo largo de un trimestre. (1h a la semana)

NARRATIVA

Los estudiantes, divididos en equipos de 4-6 personas, forman parte de una Agencia Publicitaria de Sostenibilidad Integral.

Se trata de una Agencia en la que no solo deben “vender” un logo o una marca, sino presentar la “mejor solución integral o invento” para el problema planteado por cada cliente.



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

REGLAS

Se produce un encargo nuevo cada 2-3 horas de trabajo y se presenta la solución cada 3-4h, por lo que la tarea de cómo organizarse recae dentro del propio equipo.

Se pueden establecer roles dentro de los propios equipos que pueden variar a lo largo de la dinámica. , Por ejemplo: responsable de dirección del proyecto, responsable de comunicación, responsable de creatividad, responsable de innovación, responsable de asesoría técnica y responsable de ejecución.

Tras la presentación de las soluciones cada equipo recibe una puntuación (máx. 100 puntos por reto) en función de los criterios establecidos cumplidos.

Los equipos pueden asociarse si lo creen necesario sin que afecte a la puntuación del reto.

La presentación de las soluciones debe presentarse a través de un dossier de 600 palabras como máximo y de un formato visual que deberá ser diferente en cada reto. (Grabación de audio con 2 imágenes, video, representación teatral, presentación con apoyo visual, explicación de una maqueta, un baile, ejemplo de campaña de lanzamiento en redes, etc.)

RETOS

Cliente 1: Necesita un producto que se pueda implementar en su ciudad para que sea más sostenible.

Cliente 2: Necesita un instrumento o experimento que le permita mejorar el cambio climático.

Cliente 3: Necesita un producto eficiente energéticamente con el que pueda sorprender y mejorar el sector energético.

Cliente 4: Necesita un producto que relacione el consumo y la producción responsable con la alimentación.