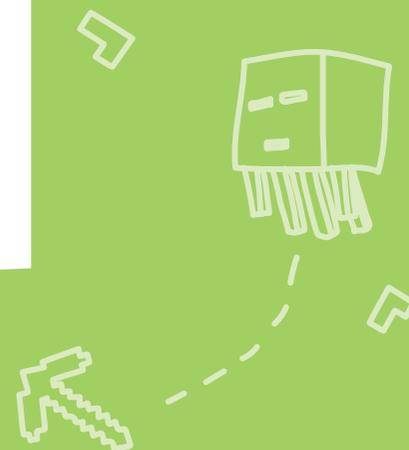


SET
VEINTI
UNO



APRENDER EN MINECRAFT



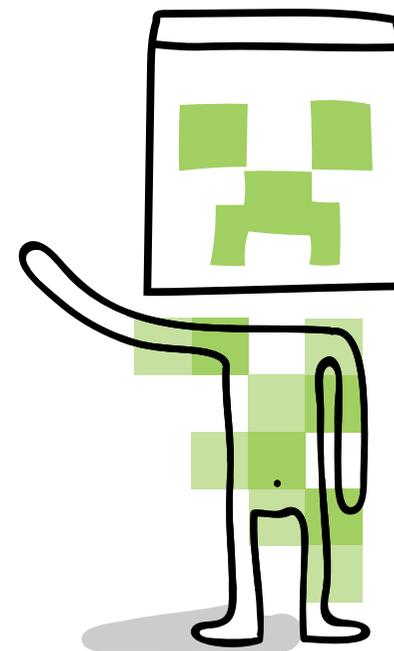
Aprender en Minecraft SET VEINTIUNO

*“El juego es un invento poderoso de la naturaleza...
El instrumento del juego, combinación de curiosidad
y placer, es el arma más poderosa del aprendizaje”*

*Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello
que se ama, 2013. Francisco Mora*

El Informe Horizon, que predice las tendencias tecnológicas y su impacto en ámbitos de **innovación educativa**, anunciaba ya en 2014 la **gamificación** como corriente metodológica en auge. Hoy en día, la gamificación es considerada una de las principales fuentes de motivación para el aprendizaje, y jugar una necesidad que nos permite aprender durante toda la vida, por lo que no hay ninguna razón que nos impida integrar de forma adecuada el componente lúdico en la enseñanza.

Aprender en Minecraft es una propuesta pedagógica que permite trabajar diferentes competencias y habilidades a través del videojuego Minecraft Education Edition. Con esta propuesta se pretende convertir el conocido videojuego de Minecraft en una herramienta educativa, que permita a los alumnos adquirir **valores y habilidades** que van mucho más allá del juego, aprovechando las oportunidades que este ofrece para plasmar ideas y soluciones en modelos virtuales. Esto cambia la concepción de que la única utilidad del **videojuego** es el entretenimiento y dota a los alumnos de una nueva herramienta, con la que están familiarizados, y con la que poder expresarse.



Claves del programa *Aprender en Minecraft*

Genera el aprendizaje basado en el juego (gamificación), proporcionando componentes emocionales de desafío e interacción personal.

Introduce la autoevaluación de los alumnos en diferentes momentos del proyecto, mediante preguntas que invitan a la reflexión, y valora el proceso, además del resultado final.

Fomenta la autonomía, las relaciones y la comunicación entre los compañeros, trabajando así la conexión social.

Trabaja contenidos de disciplinas curriculares y extracurriculares incorporados a lo largo de los proyectos, de un modo lúdico.

Premia al alumno con insignias y medallas para que se produzca una mayor motivación y una consecución más sencilla de los objetivos planteados.

Genera un resultado instantáneo, de modo que los alumnos tengan autocontrol de su aprendizaje.

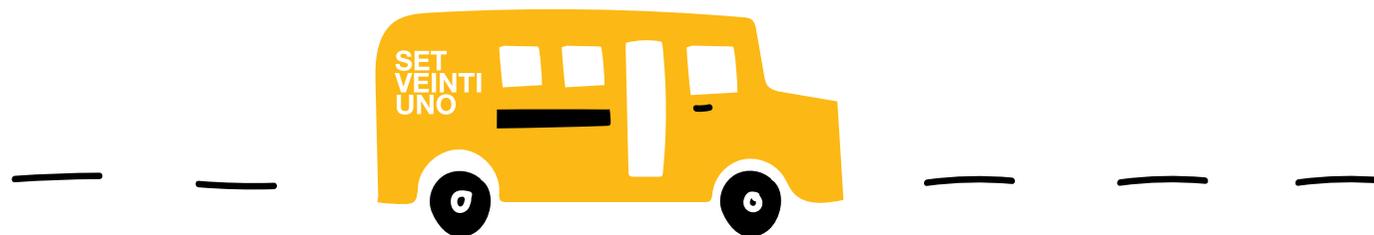
Fomenta el trabajo en equipo, de manera colaborativa y cooperativa, tanto dentro como fuera del entorno de Minecraft.

Activa el pensamiento crítico mediante la investigación y selección de información necesarios para acometer los proyectos.

Estimula la creatividad con cada una de las actividades propuestas (diseño de un boceto, creación de un guion gráfico...).

Sumerge al alumno en un ambiente de juego, incluso cuando trabaja en el cuaderno, mediante mecánicas y dinámicas propias de un videojuego, obteniendo, así, un compromiso por parte del alumno.

Genera nuevas perspectivas para ampliar el foco de atención, contribuyendo a que los alumnos tomen decisiones más adecuadas a lo largo de su vida.



Componentes del programa

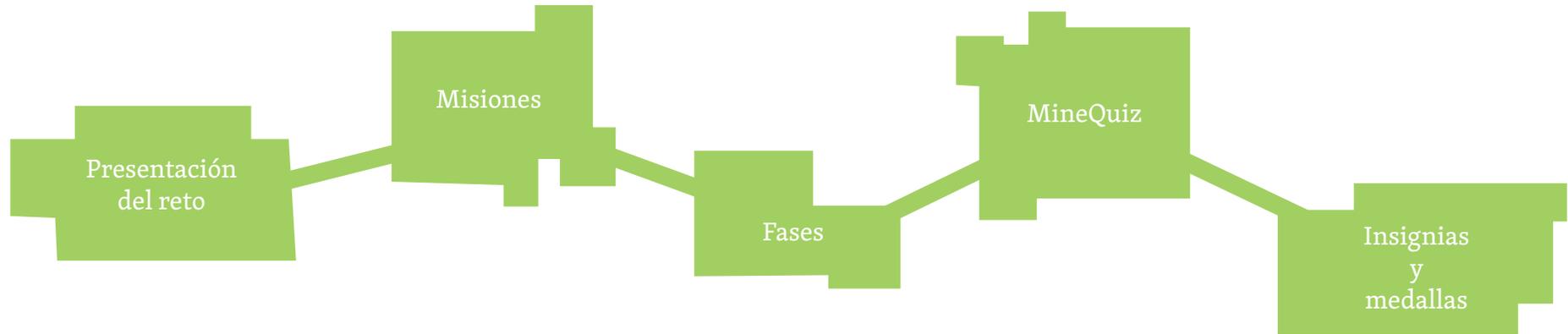
Aprender en Minecraft está compuesto por seis proyectos (dos proyectos para alumnos de entre 8 y 10 años; cuatro proyectos para alumnos de entre 10 y 12 años) y un proyecto-tutorial para que aquellos alumnos que nunca hayan utilizado Minecraft aprendan a hacerlo.

Cada proyecto del programa *Aprender en Minecraft* se compone del siguiente material:



Secuencia didáctica

Los proyectos de *Aprender en Minecraft* se articulan siguiendo un esquema similar al de los videojuegos, para que la experiencia de los alumnos sea lúdica y educativa al mismo tiempo.



Presentación del reto

Plantea un reto, a partir de un vídeo y una lectura introductoria, que despierta el interés del alumno por los contenidos que se trabajan durante el proyecto.

Misiones

Establece pruebas a las que los alumnos deben hacer frente para adquirir nuevos conocimientos mientras juegan y se divierten.

Fases

Propone gran variedad de actividades con las que trabajar diferentes habilidades y contenidos, relacionando el entorno virtual con la realidad.

MineQuiz

Busca la reflexión individual y grupal del contenido aprendido, así como de los sentimientos y emociones que surgen durante la realización del proyecto.

Insignias y medallas

Premia el proceso de aprendizaje y la consecución de los diferentes objetivos del proyecto, aumentando la motivación e implicación.

Contenidos

Aprender en Minecraft		
	PROYECTOS	CONTENIDOS
8-10 años	LOS VIAJEROS	Un reto en el que los alumnos viajarán a través de civilizaciones antiguas, conociendo su legado y los descubrimientos que se llevaron a cabo durante estas.
	LA ISLA	Un reto para descubrir la organización de las ciudades, el papel de las personas que hacen posible esta organización y la evolución de las urbes a lo largo de la historia.
10-12 años	LA BÚSQUEDA DEL TESORO	Un reto mediante el que los alumnos conocerán sus emociones y las de sus compañeros, las expresarán mediante diferentes técnicas y reflexionarán sobre ellas.
	RENUEVO MI BARRIO	Un reto en el que los alumnos buscarán soluciones a problemas reales de su entorno y las compartirán como posibles alternativas de ayuda a la comunidad.
	¡LUCES, CÁMARA, ACCIÓN!	Un reto en el que, además de realizar una representación teatral, los alumnos aprenderán a valorar el mundo de las artes y a respetar a todas aquellas personas que lo hacen posible.
	SEIS ESTADOS	Un reto en el que los alumnos, mediante el desempeño de un rol determinado dentro de su Estado, conocerán los recursos naturales y aprenderán a gestionarlos.

A continuación, se detalla un proyecto que ejemplifica el programa *Aprender en Minecraft*:

10-12 años **¡Luces, cámara, acción!**

El objetivo principal de este proyecto es la representación en Minecraft de una escena teatral o cinematográfica sobre la amistad. En este proyecto, los alumnos trabajan técnicas de expresión oral, dramatización, conceptos de música o conceptos como la energía y su aplicación en las máquinas automáticas.

Además, experimentan el proceso de escenografía, llevado a cabo en las producciones artísticas del cine y el teatro, y desarrollarán una actitud de valoración y respeto hacia el mundo de las artes y todas aquellas personas que lo hacen posible.

A pesar de que Minecraft tiene fama de ser un mundo muy «cuadrado», es un mundo muy abierto en el que todas las personas importan. Esta herramienta inclusiva fomenta la creatividad e incentiva el trabajo en equipo, con el fin de construir un mundo virtual y real mejor, en el que todos desempeñamos un papel relevante. ¿Qué papel sería el tuyo? Te invitamos con este reto a que lo explores.

SET
VEINTI
UNO

APRENDER EN MINECRAFT

¡Luces, cámara,
acción!



1

DETECTIVE ARTÍSTICO

En esta misión, vamos a buscar el significado de los valores sociales que creemos que son importantes en la amistad y a elegir escenas teatrales o de películas que representen el poder de esta. Después, seleccionaremos una escena y la analizaremos más a fondo.

Páginas 6-11

2

DIFICULTADES TÉCNICAS

En esta misión, entraremos al teatro Amicitia para dar comienzo a las obras de reparación de las luces y el telón.

Páginas 12-15

3

OÍDO PRODIGIOSO

En esta misión, tendremos que hacer uso de nuestro sentido del oído para identificar todos los sonidos y ruidos que se oyen en nuestra escena.

Páginas 16-19

MINEQUIZ

Finalmente, reflexionaremos sobre nuestro trabajo en este proyecto y el proceso de creación de una obra teatral o cinematográfica.

Páginas 24-25

4

EL DÍA DEL ESTRENO

En esta misión, representaremos la escena, que hemos estudiado, a nuestros compañeros de clase, mostrándoles todo lo que hemos aprendido.

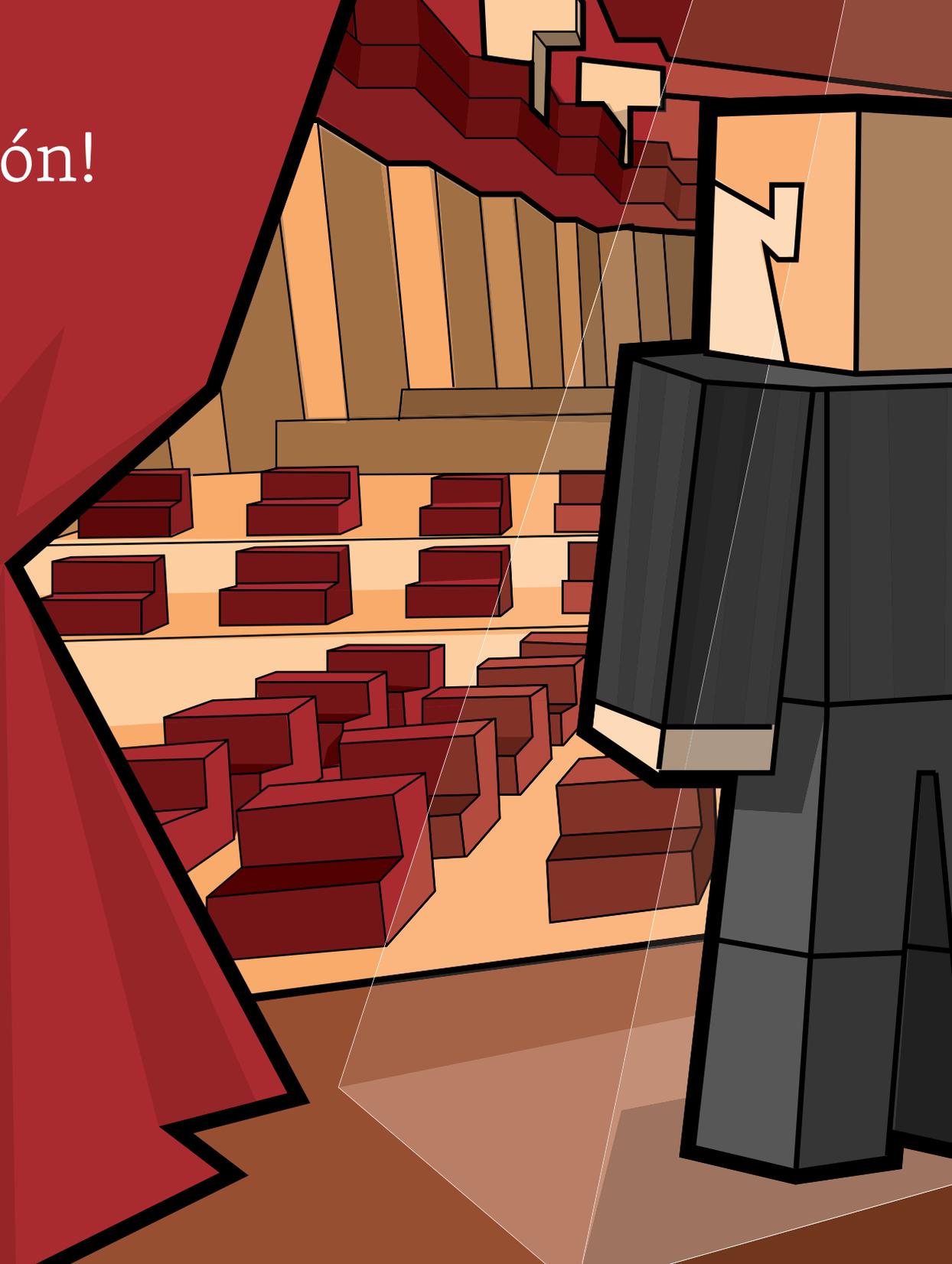
Páginas 20-23

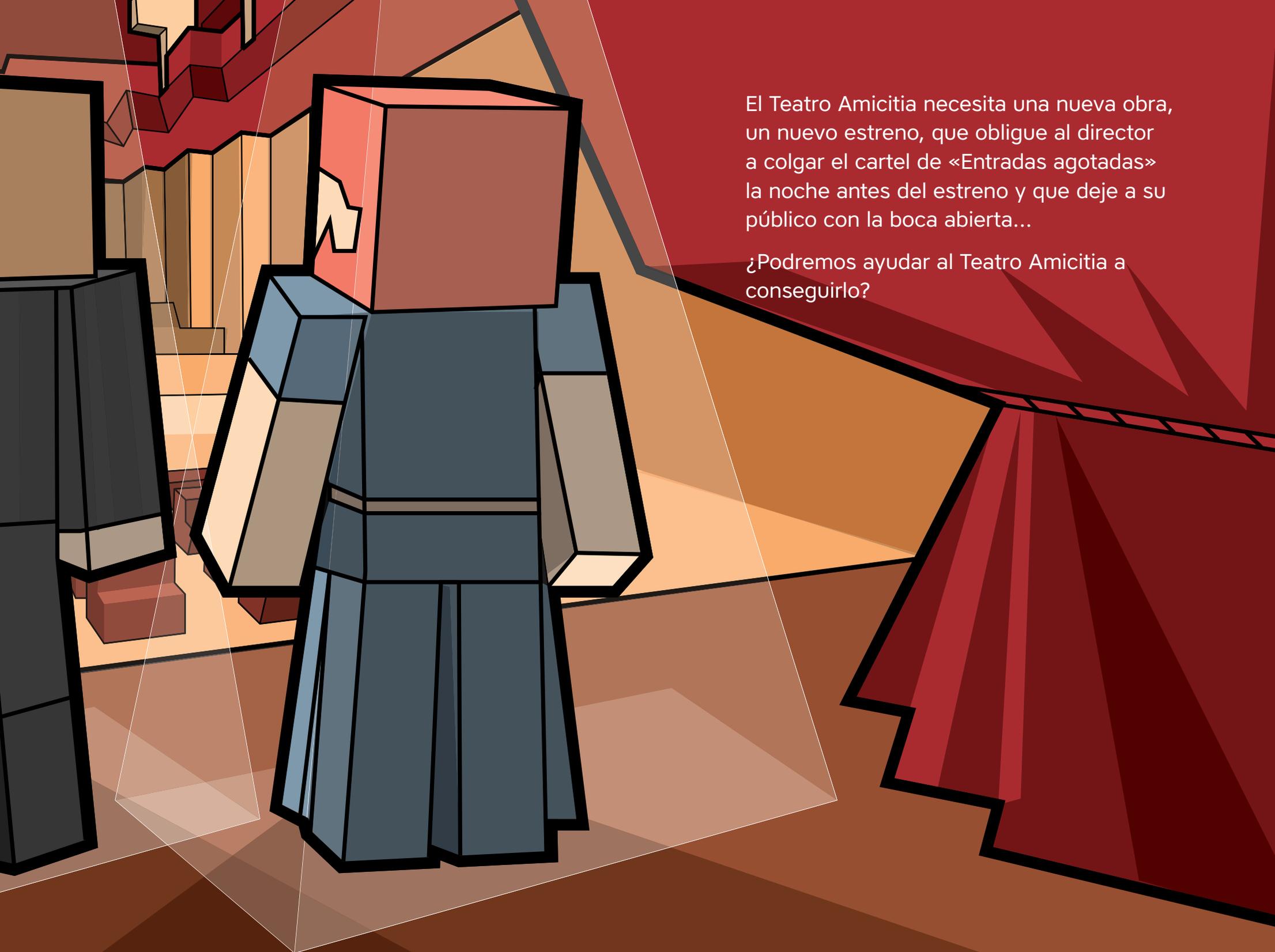
¡Luces, cámara, acción!

El Teatro Amicitia está a punto de cerrar sus puertas después de más de 100 años entreteniendo a su público con las mejores historias de amistad.

Sus estrenos ya no llaman la atención de las personas que antes detenían sus pasos ante la puerta del teatro para leer el título de su próximo estreno. Ya no hay largas colas esperando entrar, ni se escucha el sonido de las palomitas dentro de la sala.

El director del teatro lo ha intentado todo, desde ofrecer a su público las grandes proyecciones cinematográficas de los últimos años hasta contratar a las mejores compañías de teatro. Pero los asistentes a estos estrenos siguen siendo muy pocos, los mismos de siempre.





El Teatro Amicitia necesita una nueva obra,
un nuevo estreno, que obligue al director
a colgar el cartel de «Entradas agotadas»
la noche antes del estreno y que deje a su
público con la boca abierta...

¿Podremos ayudar al Teatro Amicitia a
conseguirlo?



Fase 1: Seguimos el rastro

Vamos a investigar sobre los valores sociales y, más concretamente, sobre aquellos que creemos que deben estar presentes en la amistad. Debemos anotar los que consideramos más importantes. Algunos de estos valores pueden ser: el respeto, la honestidad, el amor y la bondad.

Valor:

.....
.....
.....
.....
.....



Después, buscaremos la escena que cumpla con los siguientes requisitos:

Representar el poder de la amistad.

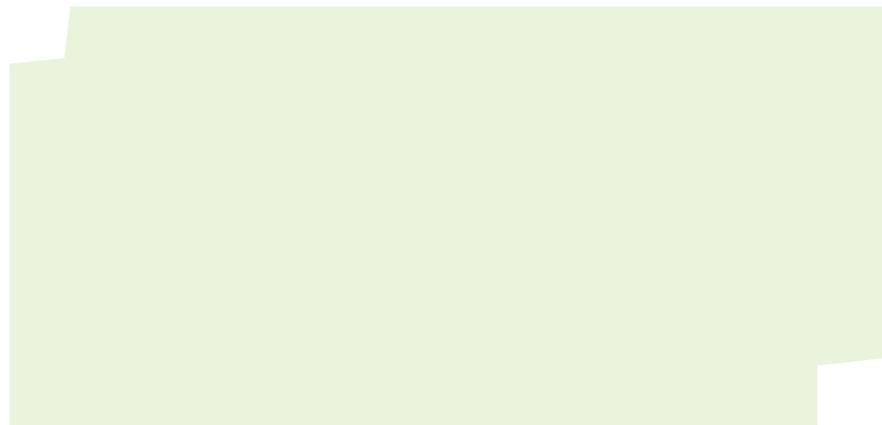
Tener la misma cantidad de personajes como miembros seamos en el grupo.

Durar entre 2 y 3 minutos.

1 Buscamos en la web

Debemos buscar, en internet, escenas que cumplan con estos requisitos. Para ello, podemos empezar escribiendo en el buscador «escenas de amistad». También podemos hacer la búsqueda por los valores sociales que hemos definido anteriormente. En la web, disponemos de algunos ejemplos de escenas que podemos utilizar también.

A continuación, anotamos el título de las escenas que hemos encontrado:



Debemos tener todos los miembros del grupo al menos dos escenas.

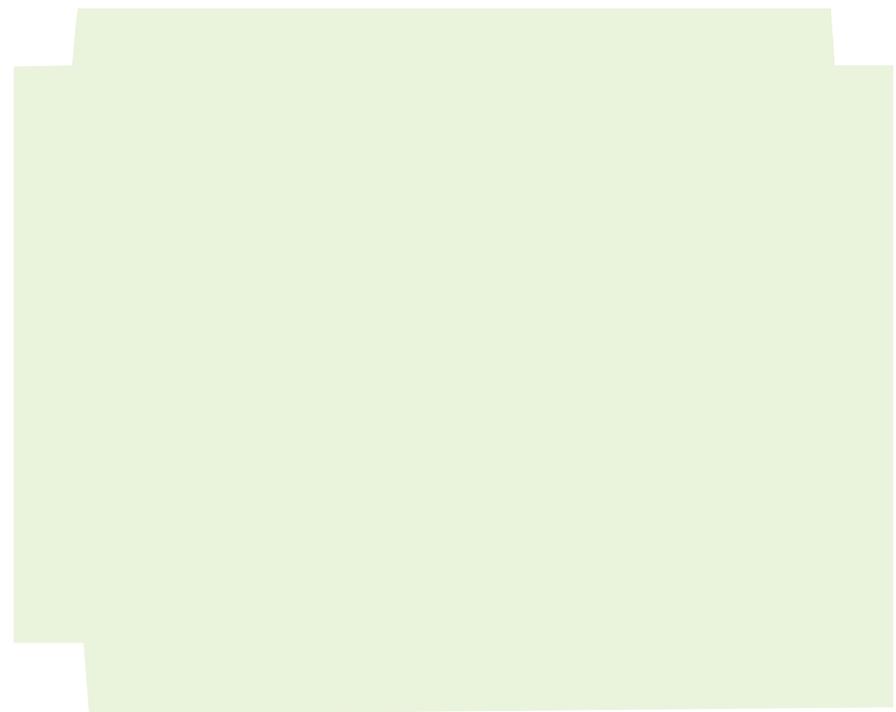
2 Vemos las escenas

Nos reunimos para ver todas las escenas que hemos encontrado y para decidir cuál de ellas queremos representar.

No debemos olvidarnos de comprobar que la escena cumple con los tres requisitos iniciales.

3 La escena elegida

Apuntamos el título de la escena elegida y el valor o valores sociales que aparecen en ella.



Una vez escogida la escena, copiaremos su enlace en un documento de Word y lo subiremos al ePortfolio.



Fase 2: Dividimos la escena

Todas las escenas, ya sean de teatro o de cine, tienen varias partes que suceden simultáneamente: la música, el escenario, los personajes y los diálogos. Debemos analizar cada una de ellas por separado.

La música

Vamos a ver la escena una vez más, primero sin volumen y luego con el volumen encendido.

¿Tiene música nuestra escena?, ¿es una melodía o un ruido de fondo, como el de los coches?

.....

.....

.....

¿Qué sonidos hacen los personajes?, ¿se les oye andar?

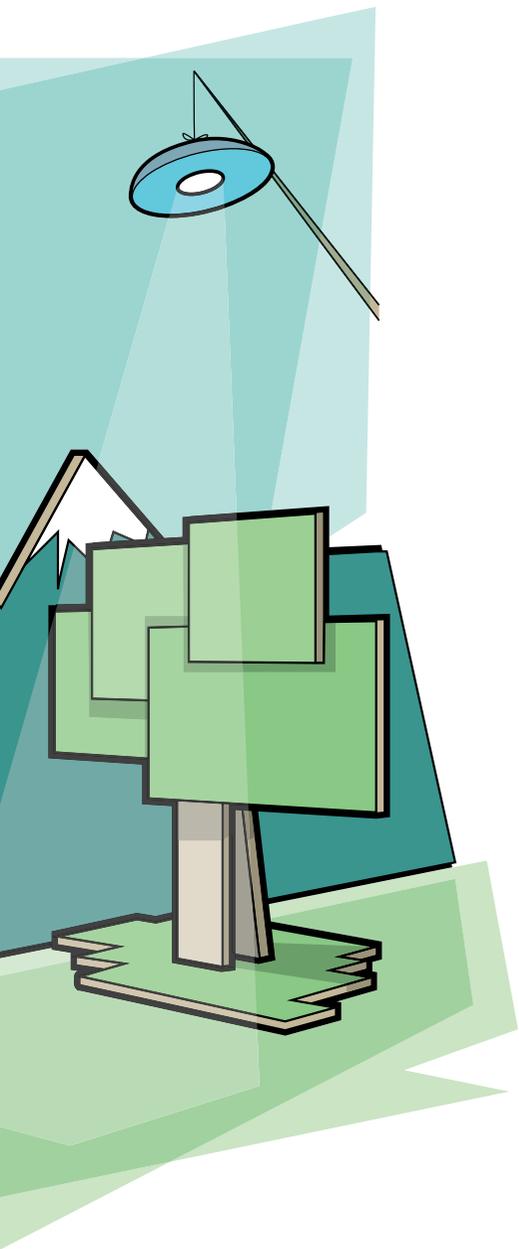
.....

.....

.....

.....





El escenario

¿El escenario es el mismo durante toda la escena?,
¿es un escenario urbano o rural?

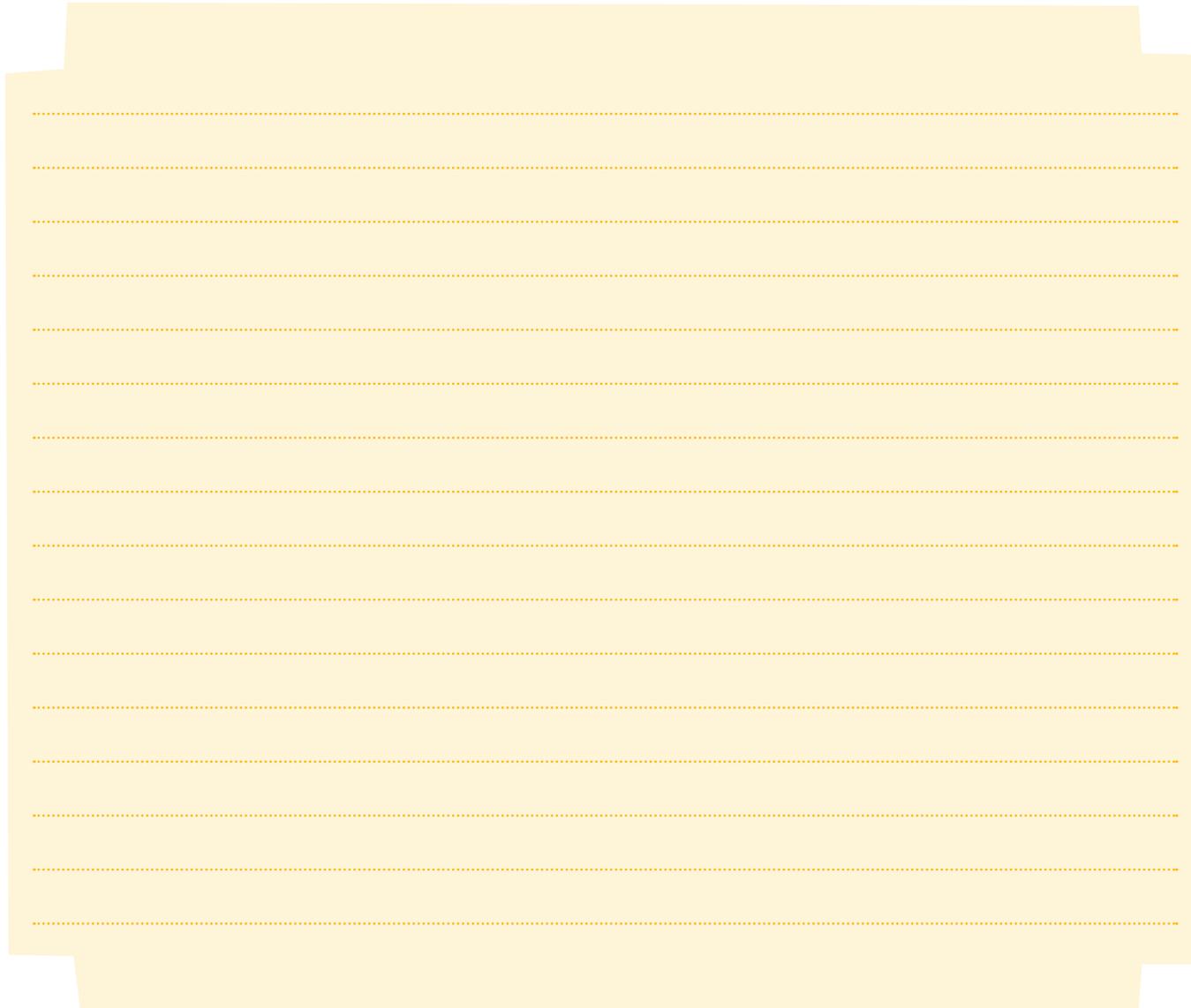
¿Qué objetos hay en el escenario?, ¿están parados o en movimiento?

Los personajes

¿Cuántos personajes aparecen en la escena?, ¿cuáles son sus nombres?,
¿y su género?

El diálogo

Escuchamos atentamente la escena y escribimos los diálogos a continuación, poniendo delante el nombre del personaje que dice cada frase.



Bonus de sabiduría

En teatro, el autor escribe al lado de las frases de los personajes acotaciones, que indican los gestos y el sentimiento del personaje mientras dice el texto.



Fase 3: Mini MineQuiz



Alegre



Triste



Confuso



Enfadado



Sorprendido

Cómo me he sentido...

Durante la misión

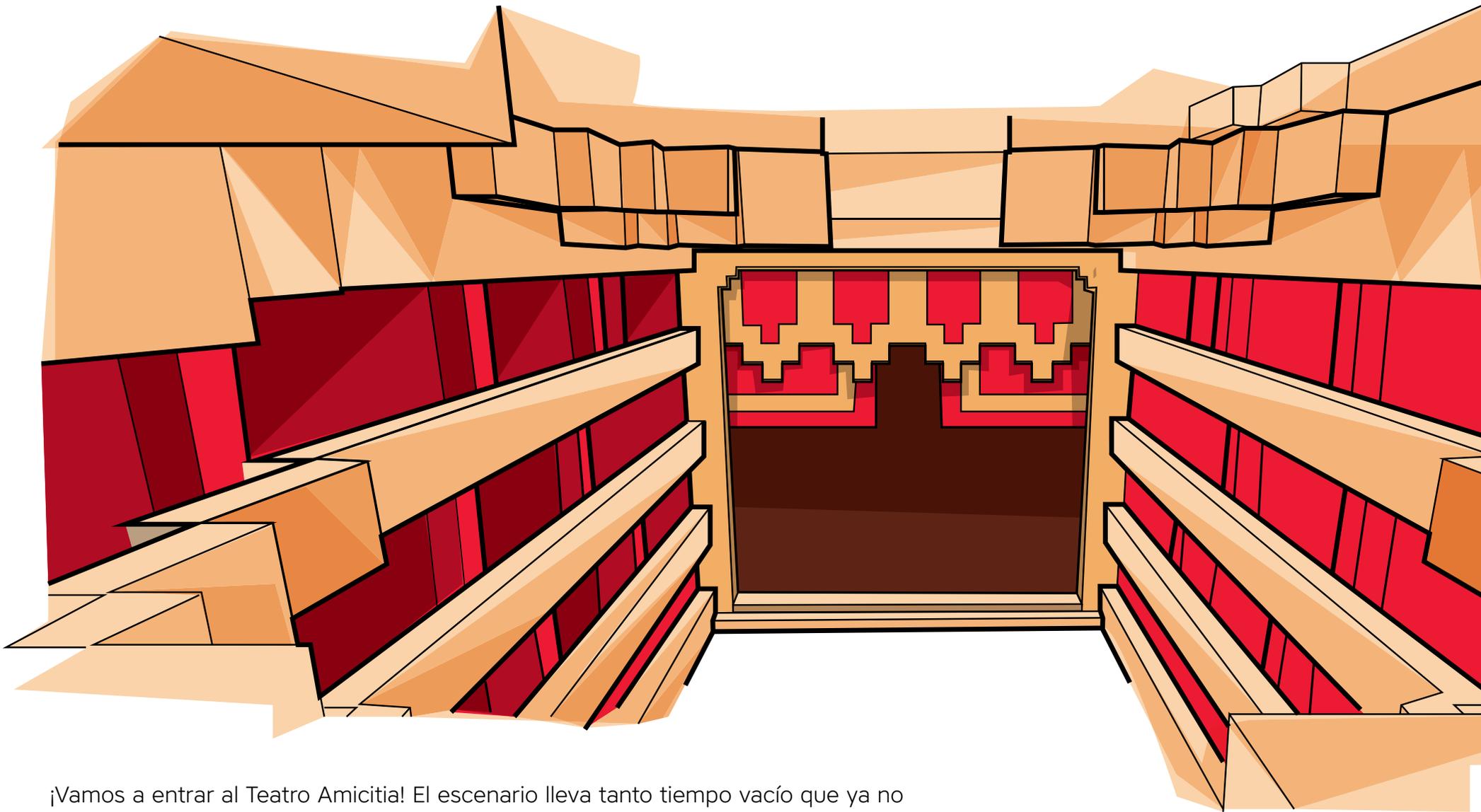
Trabajando con mi grupo

¿Qué he aprendido importante en esta misión?

¿He participado en todo lo que he podido?, ¿cómo podría haber participado más?

Las opiniones de los demás, ¿me han hecho reflexionar?, ¿sobre qué?

¿He encontrado alguna dificultad durante la misión?, ¿cómo la he resuelto?



¡Vamos a entrar al Teatro Amicitia! El escenario lleva tanto tiempo vacío que ya no funcionan las luces ni el telón. Antes de preparar la obra, vamos a tener que arreglarlo.



Fase 1: Arreglamos las luces

Para arreglar las luces, debemos subir a la zona del techo. Allí encontraremos al Técnico 1, que nos dirá qué tenemos que hacer.

¿Por qué no se encendían las luces?

¿Cómo hemos conseguido arreglar las luces?

Una vez que las luces funcionen, nos haremos una foto en la que salga el circuito de Redstone y la subiremos al ePortfolio.



Fase 3: Mini MineQuiz



Alegre



Triste



Confuso



Enfadado



Sorprendido

Cómo me he sentido...

Durante la misión

Trabajando con mi grupo

¿Qué he aprendido importante en esta misión?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

¿He participado en todo lo que he podido?, ¿cómo podría haber participado más?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Las opiniones de los demás, ¿me han hecho reflexionar?, ¿sobre qué?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

¿He encontrado alguna dificultad durante la misión?, ¿cómo la he resuelto?

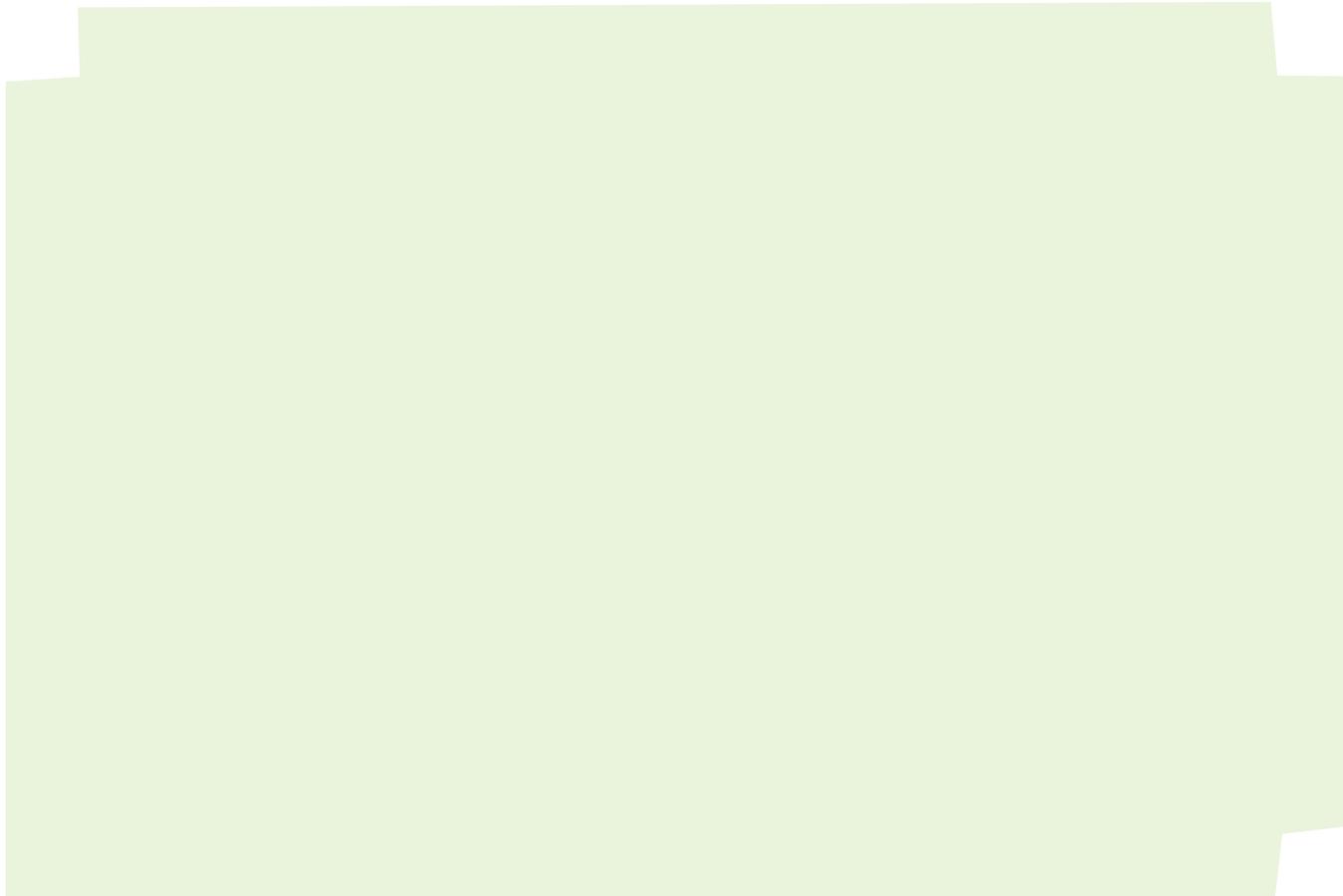
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Fase 1: El silencio no existe

Vamos a volver a ver la escena, pero esta vez prestando mucha más atención a todos los sonidos que se producen en ella.

Después, anotamos los sonidos de la escena en el orden en el que suceden:



! Nota

Debemos ver la escena, tantas veces como sea necesaria, hasta estar seguros de que hemos anotado todos los sonidos y ruidos.



Fase 2: La composición sonora

Ahora que ya conocemos todos los sonidos que suenan en nuestra escena, vamos a clasificarlos en la siguiente tabla:



Sonidos que solo se oyen una vez	Sonidos que suenan de fondo durante toda la escena

¡Buen trabajo! Ahora, prestando atención a nuestra clasificación, vamos a pensar si podemos incluir alguno de estos sonidos en nuestra escena.

Por ejemplo, si se oye el sonido de cómo una puerta se abre y se cierra, podemos colocar una puerta en el escenario para que haga ese sonido cuando la abramos.



Fase 3: El primer ensayo

Ahora que ya tenemos listo el escenario y la música de la escena, vamos a decorarlo con estanterías, sillas, mesas... Después, cada miembro del grupo debe seleccionar un personaje.

Mi personaje es

Anotamos a continuación, de manera ordenada, los diálogos del personaje que hemos seleccionado. También podemos anotar los movimientos que debe realizar en el escenario.

Area for writing dialogues and movements, featuring a large yellow background with horizontal dashed lines.

Una vez que ya tengamos claro lo que deben decir todos los miembros del equipo, realizaremos un ensayo de la escena.

Nota

No debemos olvidarnos de caracterizar a nuestro personaje con el disfraz adecuado y los complementos necesarios.

Pista

Anotar el final de la frase del personaje que habla antes que nosotros puede ayudarnos a saber cuándo tenemos que intervenir.



Fase 4: Mini MineQuiz



Alegre



Triste



Confuso



Enfadado



Sorprendido

Cómo me he sentido...

Durante la misión

Trabajando con mi grupo

¿Qué he aprendido importante en esta misión?

¿He participado en todo lo que he podido?, ¿cómo podría haber participado más?

Las opiniones de los demás, ¿me han hecho reflexionar?, ¿sobre qué?

¿He encontrado alguna dificultad durante la misión?, ¿cómo la he resuelto?

EL DÍA DEL ESTRENO



Fase 1: Ensayo general

Vamos a repasar nuestro papel en la escena. Para ello, con nuestro grupo, ensayamos los diálogos, las entradas y salidas de escena y comprobamos el funcionamiento de los mecanismos de música, luces y telón.

Realizamos un ensayo general completo de la escena y, así, nos preparamos para el estreno.





Fase 2: Estreno

Ha llegado el momento de presentar la escena, que hemos elegido, a nuestros compañeros y ver las que ellos han preparado.

Debemos seguir las indicaciones del profesor y repasar las normas de etiqueta para cuando nos toque ser los espectadores de la obra de nuestros compañeros.

Normas de etiqueta:

Apagamos el volumen del equipo.

No hablamos.

No comemos.

No molestamos a los otros espectadores.

Aplaudimos cuando finalice la escena.

Mientras seamos espectadores, debemos responder a estas preguntas en nuestro cuaderno:



Nombre de la escena 1

Valores sociales que se representan en esta escena

Nombre de la escena 2

Valores sociales que se representan en esta escena

Nombre de la escena 3

Valores sociales que se representan en esta escena

Nombre de la escena 4

Valores sociales que se representan en esta escena





Fase 3: Mini MineQuiz



Alegre



Triste



Confuso



Enfadado



Sorprendido

Cómo me he sentido...

Durante la misión

Trabajando con mi grupo

¿Qué he aprendido importante en esta misión?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

¿He participado en todo lo que he podido?, ¿cómo podría haber participado más?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Las opiniones de los demás, ¿me han hecho reflexionar?, ¿sobre qué?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

¿He encontrado alguna dificultad durante la misión?, ¿cómo la he resuelto?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

MineQuiz

¿Cómo me he sentido durante el proyecto?

Pensaremos en la escena de nuestro grupo y sus valores sociales, ¿cómo muestran los personajes estos valores en la escena?

Pensaremos en los valores sociales que no aparecían en la escena de nuestro grupo, pero sí en las de nuestros compañeros, ¿qué hacen los personajes de esas escenas para mostrar esos valores?

¿En qué otras situaciones podemos encontrar valores sociales? Vamos a poner algunos ejemplos de estas situaciones.

¿Son importantes los valores sociales para convivir con nuestra familia y amigos?, ¿por qué?

Hemos visto cuatro valores sociales, que hacen posible la amistad, pero son muchos más. Anotamos otros sentimientos, emociones o valores que consideramos necesarios en la amistad.

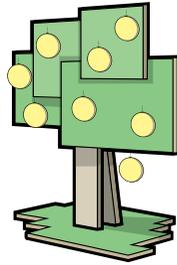
Vamos a reflexionar y escribir en nuestro cuaderno si creemos que hemos cambiado de opinión después del proyecto, en relación a los siguientes temas:

	Sí	No	A veces
Conocer las diferentes partes de las producciones artísticas, me ayuda a entender mejor su proceso de creación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los sonidos son una parte muy importante de las representaciones teatrales y cinematográficas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El cine y el teatro son espectáculos que requieren de mucho esfuerzo y preparación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El cine y el teatro no solo dependen de los actores y actrices, hay otras personas, como los técnicos y músicos, que también son importantes para que la obra salga bien.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El público debe disfrutar del espectáculo de forma educada y respetuosa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser responsable con mi tarea dentro de un grupo es necesario para hacer bien un proyecto juntos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trabajar en equipo hace que sea más fácil y divertido aprender.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INSIGNIAS



Detective artístico



Dificultades técnicas

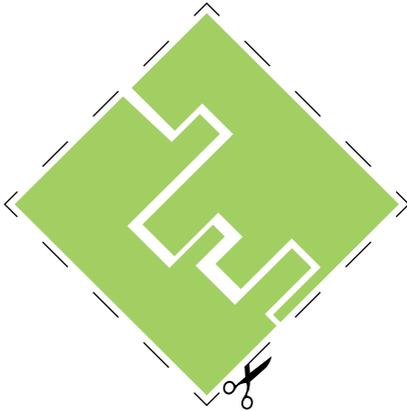


Oído prodigioso



El día del estreno

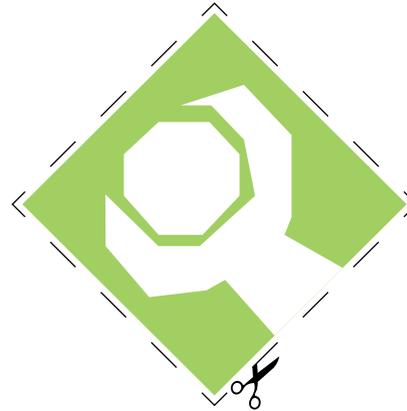
MEDALLAS



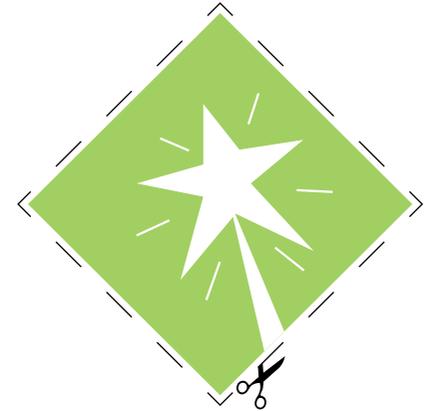
Flexibilidad
y adaptación



Creatividad

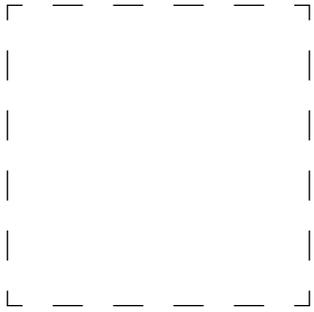


Saber aplicar y crear
tecnología

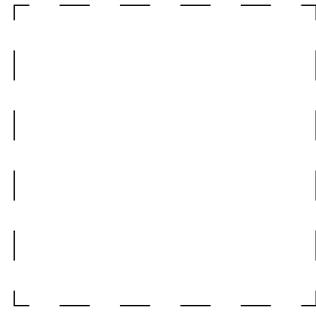


Resolución de
problemas/conflictos

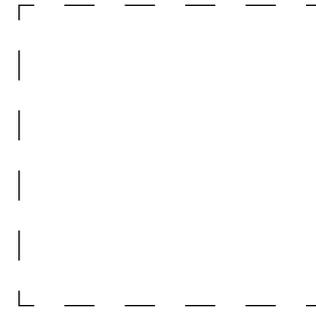
INSIGNIAS



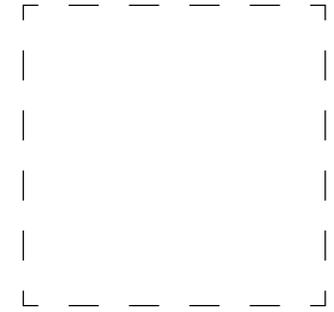
Detective artístico



Dificultades técnicas

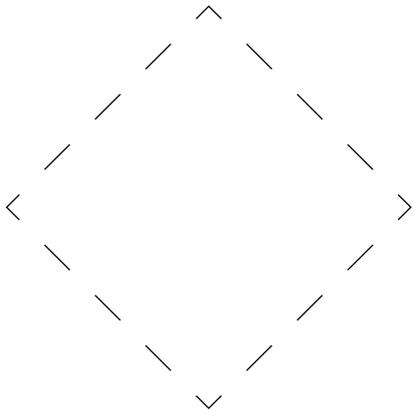


Oído prodigioso

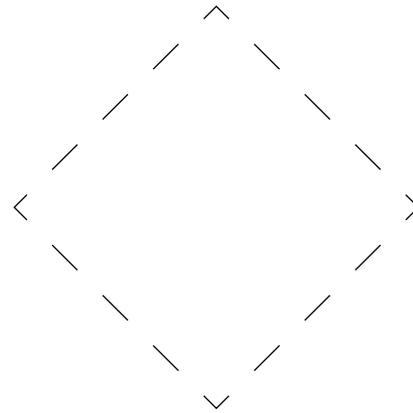


El día del estreno

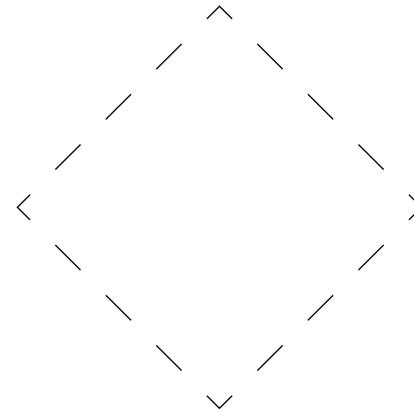
MEDALLAS



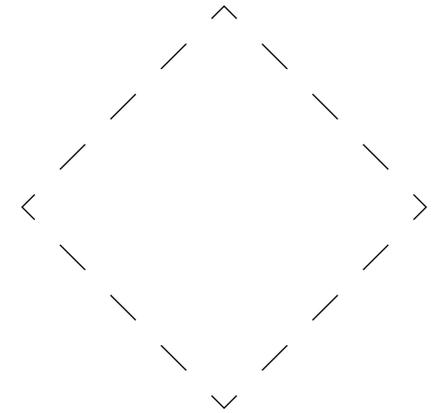
Flexibilidad
y adaptación



Creatividad



Saber aplicar y crear
tecnología



Resolución de
problemas/conflictos





Requisitos técnicos mínimos

Aquellos centros educativos que estén interesados en el programa deben contar con el siguiente equipamiento para poder realizar los proyectos de *Aprender en Minecraft*:

- Un ordenador o tablet por cada alumno y uno/a para el profesor.
- Una sala adecuada para la realización de los proyectos con acceso a internet y Red Local Abierta.
- Sistema operativo Windows 10 o Mac El Capitán.
- Una cuenta educativa Office 365 para educación.
- Licencia de Minecraft Education Edition.



Notas



Notas



Notas



Notas



Notas



SET VEINTI UNO

setveintiuno.com