

L3TCRAFT

L3TCraft Educación

GUÍA RETO EDULAB MINECRAFT

#MICROSOFTEDULAB



Descarga Minecraft

➔ Descarga Minecraft: Education Edition

Antes del taller tendrás que tener Minecraft: Education Edition instalado en los dispositivos de tus estudiantes. Esta versión está disponible en:

- Windows 7 en adelante
- iPad
- Mac
- Chromebook

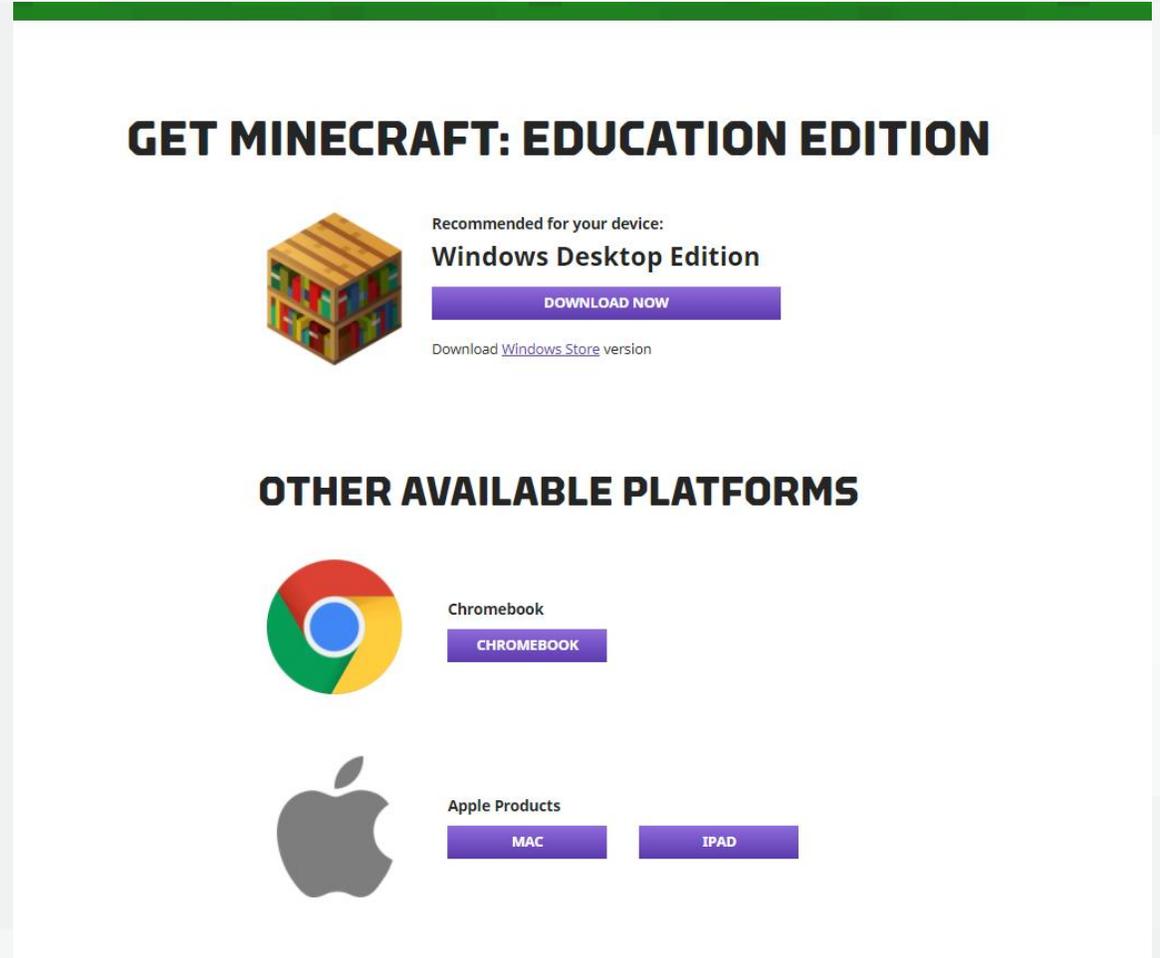
1. Descarga el juego para en:

<https://education.minecraft.net/download>

Consejos técnicos:

Conexión a internet:

- Partida individual: solo es necesaria para entrar a jugar.
- Partida con Code Connection: para poder programar con el Agente, se necesita conexión a internet en todo momento.



GET MINECRAFT: EDUCATION EDITION

Recommended for your device:
Windows Desktop Edition

[DOWNLOAD NOW](#)

Download [Windows Store](#) version

OTHER AVAILABLE PLATFORMS

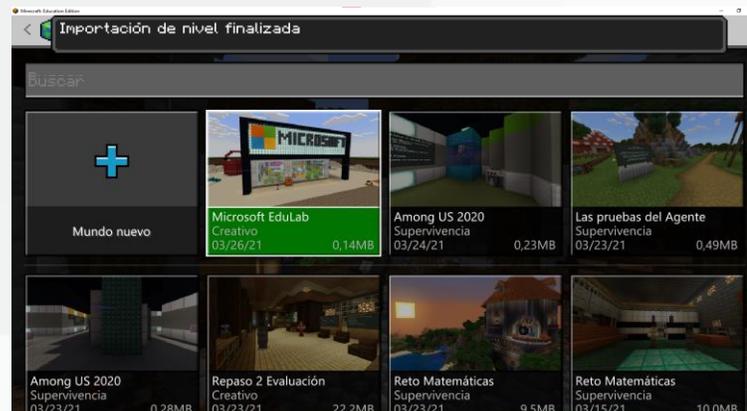
 Chromebook
[CHROMEBOOK](#)

 Apple Products
[MAC](#) [IPAD](#)

➤ Importa el mundo de Minecraft

Para importar el mundo que vamos a utilizar en el taller, tendrás que abrir el juego de Minecraft: Education Edition con tu cuenta y contraseña Office 365 y hacer lo siguiente:

1. Haz clic en “jugar”.
2. Haz clic en “importar”.
3. Haz clic en el archivo de Microsoft Edulab donde lo hayas guardado.
4. Cuando te salga el mensaje “importación de nivel finalizada” ve a “ver mis mundos” y ya tendrás el mundo.
5. Haz clic en el mundo Microsoft Edulab y comienza el reto.



Microsoft
EduLab

Pasos para preparar el taller

➤ Pasos para el taller con alumnos

ÍNDICE

ACCIONES PREVIAS AL DÍA DEL TALLER

1. Descarga Minecraft: Education Edition en todos los dispositivos de los alumnos que vayan a hacer el taller.

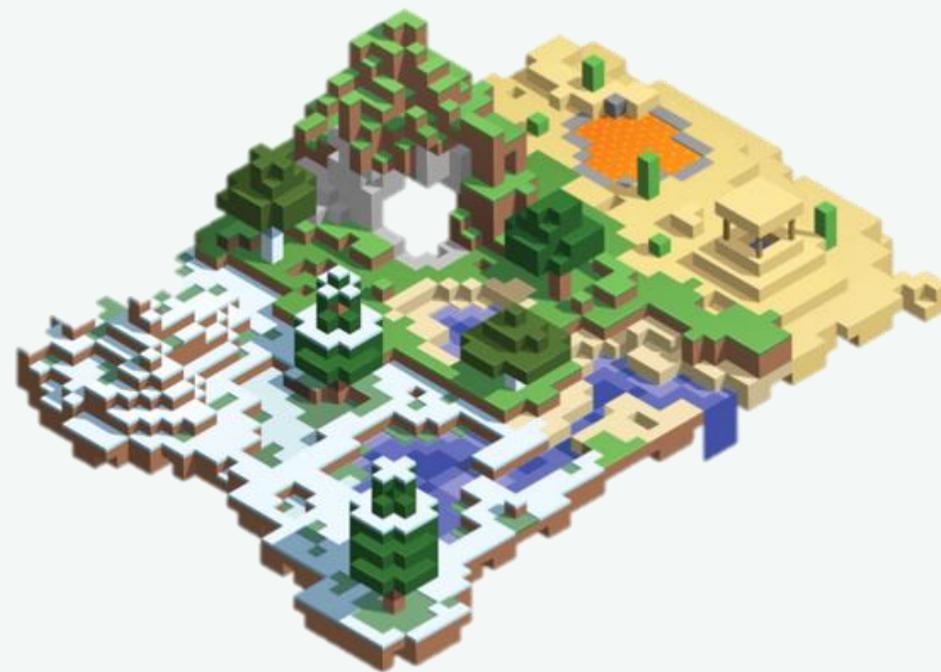
Recuerda que estos dispositivos tienen que tener un sistema operativo W7 en adelante, Mac, iPad o Chromebook.

2. Importa el archivo del mundo Microsoft Edulab en cada uno de los ordenadores de los alumnos que vayan a hacer el taller.

ACCIONES EL DÍA DEL TALLER

1. Que los alumnos entren con las cuentas de Office 365 y contraseñas del tenant de Office 365 del centro.

2. Seguir las instrucciones que se les indicarán por parte del docente.



➤ Pasos para el taller con alumnos

GRUPOS Y MULTIJUGADOR

Los alumnos tendrán que distribuirse en grupos de 5-6 alumnos donde habrá un anfitrión (lo pueden elegir ellos o el docente).

El anfitrión tendrá que abrir el mundo en su dispositivo del EDULab y empezar a ser anfitrión para compartir el código de 4 dígitos al resto de sus compañeros.

Hacer clic en la tecla ESC y en las 4 caras del multijugador.



➤ Multijugador en Minecraft

Aspectos a tener en cuenta:

- El anfitrión siempre tiene que estar conectado al mundo para que sus compañeros puedan trabajar de forma colaborativa. Si se desconecta, se desconectarán todos.
- Las modificaciones y construcciones se quedan guardadas en el dispositivo del alumno que es anfitrión, por lo que siempre estará en el ordenador donde
- Se necesita conexión a internet estable en todo momento para conectarse multijugador.
- El límite de personas jugando a la vez en un mismo mundo es de 30.

L3TCRAFT

L3TCraft Educación

GUÍA RETO EDULAB MINECRAFT #MICROSOFTEDULAB



Guía de las actividades



➔ Contexto

**Agrupación de los participantes en el mundo:
grupos de 4/6 miembros**

SOLUCIONES PARA EL PRESENTE

Los participantes deberán reflexionar sobre problemas actuales de su realidad e intentar encontrar una solución a este, en forma de producto, prototipo o presentación que puedan compartir con los demás.



IDEAS

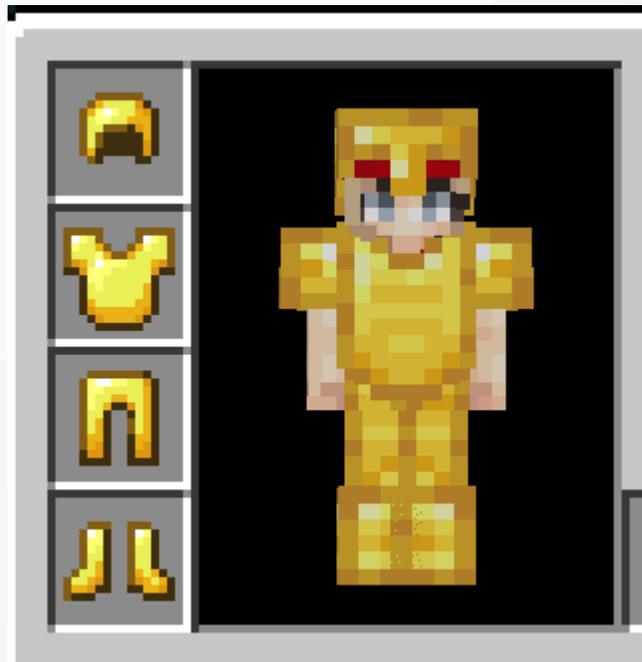
- Pobreza
- Hambre en el mundo
- Salud y bienestar
- Educación de calidad
- Igualdad de género
- Agua limpia y saneamiento – vida submarina
- Energía asequible y no contaminante



➤ Roles del taller

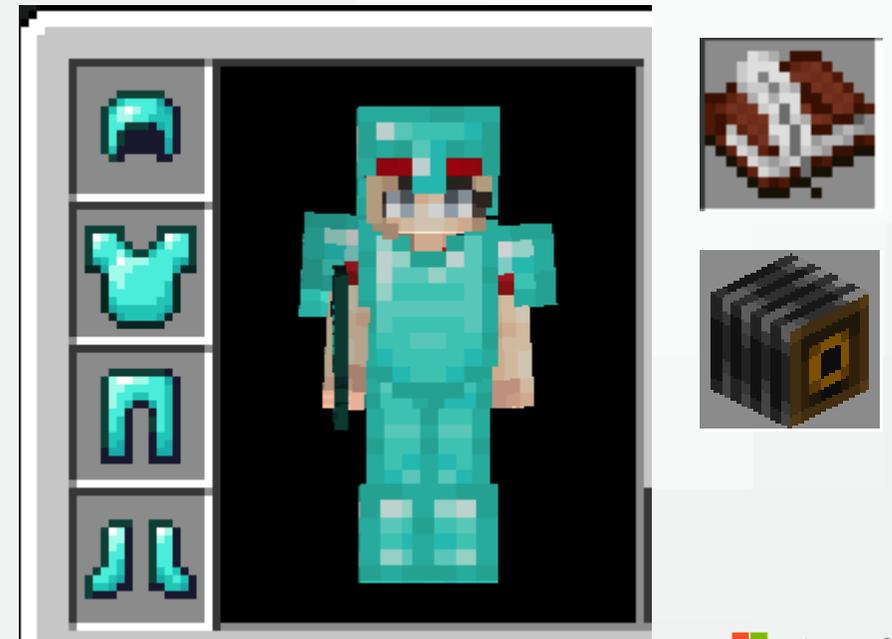
ANFITRIÓN

Será el encargado de generar el mundo como anfitrión y pasar el código de 4 dígitos para que se unan los compañeros. En su ordenador se quedará guardado todos los cambios del mundo.



REPORTERO

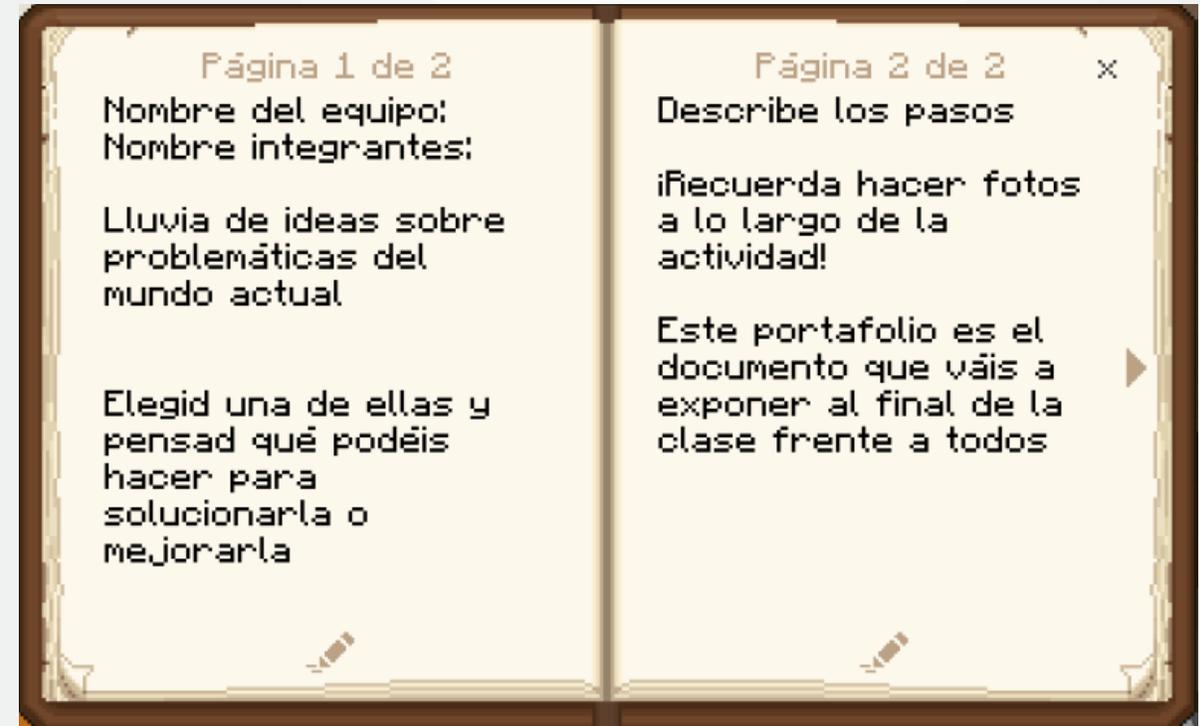
Será el encargado de documentar todo lo que se vaya haciendo durante el reto. Tendrá que anotar la lluvia de ideas, decisiones, posibles soluciones al reto... Y también hacer fotos de la construcción que vayan haciendo en la zona maker.



➤ Por dónde empezamos...

EN EL LIBRO

- Nombre del equipo
- Lluvia de ideas sobre las posibles problemáticas del mundo actual
- Elegid 1 de ellas
- Proponed soluciones ante esa problemática
- Construid la solución elegida
- Haced fotos a lo largo de la actividad porque este portfolio es lo que vais a exponer al final de la clase.
- Exponed vuestro proyecto al resto de compañeros.



➤ Área de interactuar

En el área de interactuar los participantes **escribirán en un libro los problemas que ellos creen hay en la sociedad** o en su día a día (la concreción depende de la edad de los participantes). En el cofre tendrán libros para escribir sus ideas.

Luego **consultarán los libros de sus compañeros** para ir ampliando el resto de problemas y conocer lo que opinan los demás.

Después **deben decidir un único problema sobre el que seguir trabajando.**



Área de interactuar

➤ Área de creación

Los participantes podrán visitar el área de creación siempre que lo necesiten. Inicialmente los participantes pueden tomarse un **selfie de grupo y nombrar a su equipo**.

(Podemos poner **roles** a las diferentes partes de la armadura, de manera que el que se ponga el casco será el coordinador, el chaleco será el constructor y así...). Se podrán sacar fotos con la cámara y exportarlas con el portafolio.



Área de creación

➤ Área de investigación y desarrollo

Luego los participantes deben pasar al área de investigación y desarrollo. En el área de **investigación trabajarán todos juntos buscando la solución.**

Cuando se necesite **conocer en detalle** algún concepto, uno de ellos entrará en el **área de desarrollo** para investigar. Además, en este espacio los participantes pueden realizar un Escape Room para desarrollar su creatividad.



Área de investigar



Área de desarrollo
haciendo clic en el
botón marrón.

➤ Área de creación y construcción (maker)

Una vez que la investigación haya concluido y el grupo haya decidido la solución que desea poner, pueden utilizar el área de creación y construcción para preparar su propuesta.

En el área de creación pueden tomar fotos que sirvan para entender la solución. En el área de construcción tendrán un espacio para **construir el prototipo de la solución**. Esta solución **podrán exportarla en 3D** gracias al bloque de estructuras.

Además, al lado tendrán mini lecciones que explican el uso básico del redstone y el Agente, para poder aplicarlo a su estructura.

También podrán acceder desde un NPC a la programación de Lego, Micro:bit y Arcade en caso de que prefieran mostrar en estos lenguajes su solución.



Botón para ir a la zona maker

Área maker

➤ Tutoriales área maker

En esta zona tendrán **2 tutoriales** por si quieren profundizar o como docentes les marcáis como reto utilizar:

- **Agente de programación.** Cada alumno tiene un agente de programación con el que podrá programar en lenguaje por bloques y hacer que el agente lleve a acabo construcciones automatizadas en su proyecto. Para que aparezca el agente y sacar el panel de programación hay que hacer clic en la letra C.



Tutorial Agente de programación

- **Redstone.** Este material y recurso sirve para crear circuitos de energía para plantear actividades y construcciones conectadas.

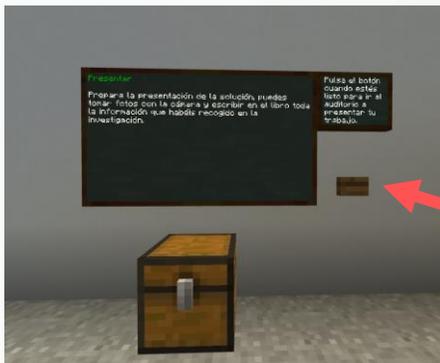


Tutorial redstone

➤ Área de presentación

En la zona de las gradas del MicrosoftEDUlab encontrarán la zona de presentación donde pueden practicar con su grupo la exposición que tendrán que hacer de todo lo que han ido recogiendo en su diario tanto con texto como con imágenes del **problema elegido y la solución que han alcanzado**.

Una vez estén listos irán al auditorio para llevar a cabo la exposición a sus compañeros que se podrán unir a su mundo para verlo en directo.



Botón para ir a la zona de presentación



Área de presentación
Auditorio Microsoft

Evaluación

—



➤ Recursos para el alumno

EVALUACIÓN FORMATIVA = Diario del reto y cámara

Durante todo el proceso el grupo debe **documentar** en un **libro con pluma, tomando fotos** y escribiendo **texto, su investigación**, desarrollo y producto final.

Este será el documento que finalmente utilizarán en el **área de presentación** para dar a conocer a los demás el **problema elegido y la solución** que han alcanzado.





Rúbrica

EVALUACIÓN SUMATIVA = Rúbrica completa

	4	3	2	1
Resolución de retos	El alumno ha resuelto todas las actividades correctamente por sí mismo	El alumno ha resuelto la mayoría de las actividades correctamente	El alumno ha resuelto algunas actividades correctamente, cometiendo algunos errores	El alumno ha necesitado ayuda del profesor para resolver la mayoría de las actividades
Competencia digital	El alumno demuestra tener conocimientos avanzados sobre el funcionamiento del dispositivo y el juego, haciendo un uso adecuado de estos	El alumno entiende cómo funciona el dispositivo y los controles de juego, haciendo un uso adecuado de estos	El alumno es capaz de manejar los controles básicos del juego y su dispositivo	El alumno ha encontrado dificultades para manejar el dispositivo y los controles del juego
Creatividad	El diseño de la estructura es único y ayuda a entender los objetivos de la actividad	En la estructura hay un objeto o bloque original y funcional que no se menciona en las instrucciones	El uso de colores y materiales ayuda a entender mejor el objetivo de la actividad	La actividad se ha completado siguiendo las instrucciones
Colaboración	Los miembros del grupo han superado los retos que se les han presentado como un equipo, colaborando y apoyándose mutuamente en las tareas	Los miembros del grupo han trabajado juntos, apoyándose y repartiéndose las tareas equitativamente	Los miembros del grupo han trabajado bien juntos, dividiéndose las tareas	Los miembros del grupo han cumplido el objetivo, pero han necesitado ayuda del profesor para resolver algunos problemas



➤ Consejos y recomendaciones

El juego en el aula:

- Actitud positiva
- Respeto
- Calma

Posibles problemas técnicos:

- Conexión a internet (revisar, que sea estable)
- Versiones del juego (todas actualizadas a la última versión)
- Usuarios Office 365 y licencias de M:EE activadas

Dinámica de clase:

- Pasea por el aula. Función del profe: guía de la actividad
- Que los alumnos se ayuden unos a otros...



L&TCRAFT

ANDREA PLAZA
Education Manager
andrea.plaza@l3tcraft.com

;) Gracias

l3tcraft.com/educacion

Minecraft Education

