



# GUÍA MUNDO NUMEN



# ➤ ¿Por qué utilizar Minecraft?



Minecraft es un juego sobre **colocar y romper bloques**, donde los **jugadores trabajan juntos** para explorar el entorno y/o crear estructuras desde la imaginación.

Es uno de los videojuegos más populares y jugados de la historia, que trasciende todas las plataformas y atrae a todos los jugadores **sin importar la edad** o la geografía.

La **versión educativa de Minecraft** permite a los docentes integrar el videojuego en el aula de una forma segura y personalizada.

# ➤ ¿Qué es el mundo NUMEN?

## Introducción:

El mundo de **Fundación Numen** creado en Minecraft Education, es una experiencia educativa adaptada en su totalidad a estudiantes con parálisis y daños cerebrales, compuesta **de varios escenarios**, donde se trabajarán diferentes **niveles**, creando así una experiencia accesible para todos los jugadores.

El mundo ha sido creado para ser jugado a **modo colaborativo** con niños **con o sin necesidades educativas especiales**.

## Objetivos:

- Mejorar la **motivación** de los estudiantes y participar en el aprendizaje a través del videojuego.
- Promover la **inclusión social** y la **igualdad** de oportunidades al brindar a los estudiantes la oportunidad de participar en actividades educativas en igualdad de condiciones con sus compañeros sin discapacidad.
- Proporcionar a los estudiantes una **experiencia de aprendizaje accesible** y adaptada a sus necesidades y capacidades individuales.

# ➤ Escenarios de juego mundo NUMEN



## Nivel 1:

### Escenario de exploración

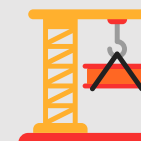
Los jugadores avanzarán a través de un pasillo común en el que verán diferentes animales, como si de un **Zoo interactivo** se tratase. En este mundo habrá escaleras y desniveles hasta llegar al punto final que teletransportará al jugador al siguiente nivel.



## Nivel 2:

### Escenario de carrera

En este escenario los jugadores correrán hacia adelante por un carril para conseguir el máximo de diamantes durante el recorrido, hasta llegar a la meta. Luego serán transportados al último nivel del mundo.



## Nivel 3:

### Escenario de creación

En este escenario, los jugadores llegarán a una zona libre de construcción, con parcelas en las que podrán dar vida a animales. Tendrán libertad de construcción, además, en la zona central, donde podrán construir su casa o su granja de animales.

# ➔ Nivel 1 Visita interactiva al Zoo

## Controles de movimiento:

En este escenario sólo necesitaremos una tecla para movernos hacia adelante.

## Descripción:

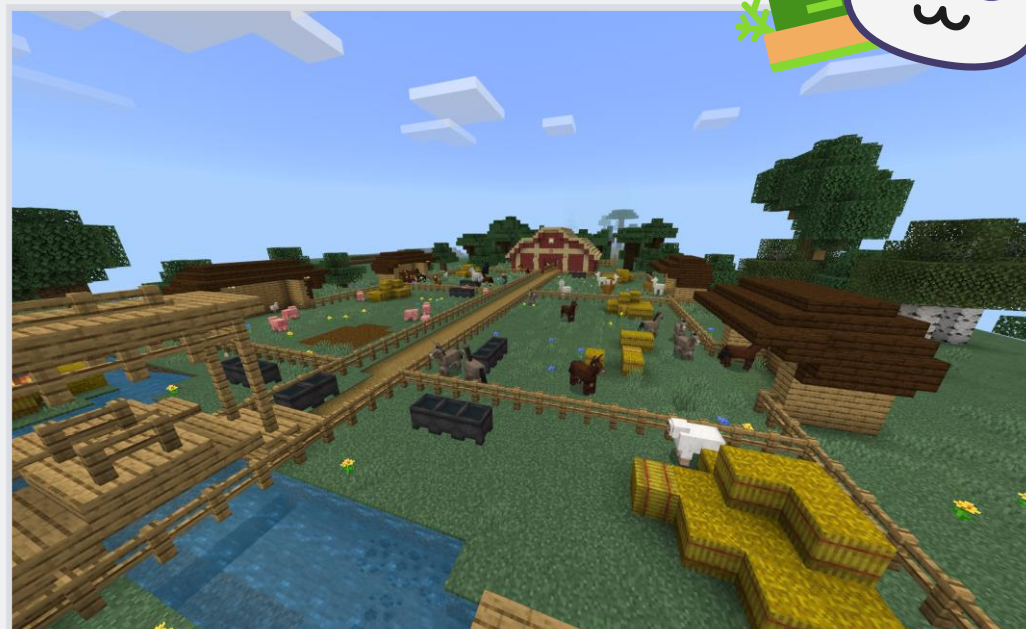
En este nivel podremos ver un escenario repleto de diferentes animales, en una granja, en la selva, en cuevas y en el mar.

## Tiempo aproximado:

El tiempo de juego oscilará entre 2 y 5 minutos. El docente puede optar por ir parando a lo largo del recorrido para explorar los diferentes entornos.

## Objetivo:

Cruzar el pasillo lineal hacia adelante por diferentes obstáculos y llegar al final del nivel para pasar al siguiente a través de un teletransportador.





# ➔ Nivel 2 ¡A la caza de los diamantes!

## Controles de movimiento:

En este escenario sólo necesitaremos una tecla para movernos hacia adelante. El docente deberá abrir las compuertas para iniciar la carrera con ayuda de un pistón.

## Descripción:

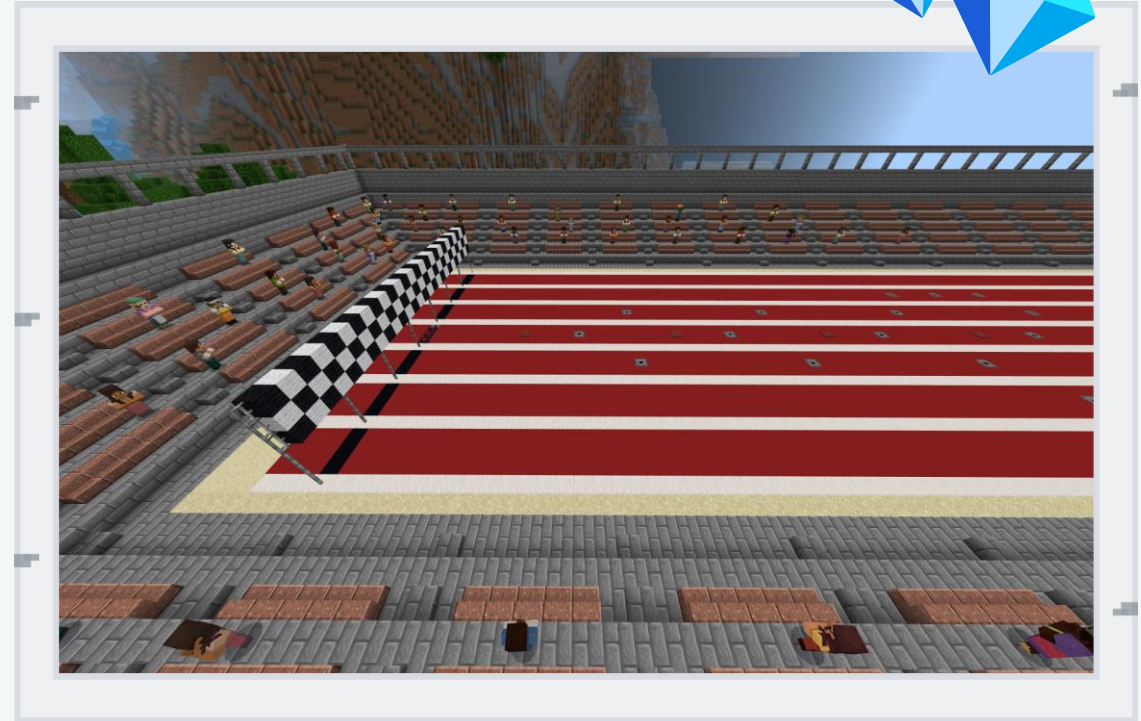
En este nivel podremos ver un escenario olímpico, en el que los jugadores participarán en una carrera de 100 metros lisos.

## Tiempo aproximado:

El tiempo de juego oscilará entre 1 y 3 minutos, dependiendo de lo rápido que corran los jugadores.

## Objetivo:

Recoger ítems de diamante a medida que se avanza por el carril de carrera.



# ➤ Nivel 3 Construimos nuestra granja

## Controles de movimiento:

En este escenario necesitaremos controles de desplazamiento hacia adelante, lados y hacia atrás.

## Descripción:

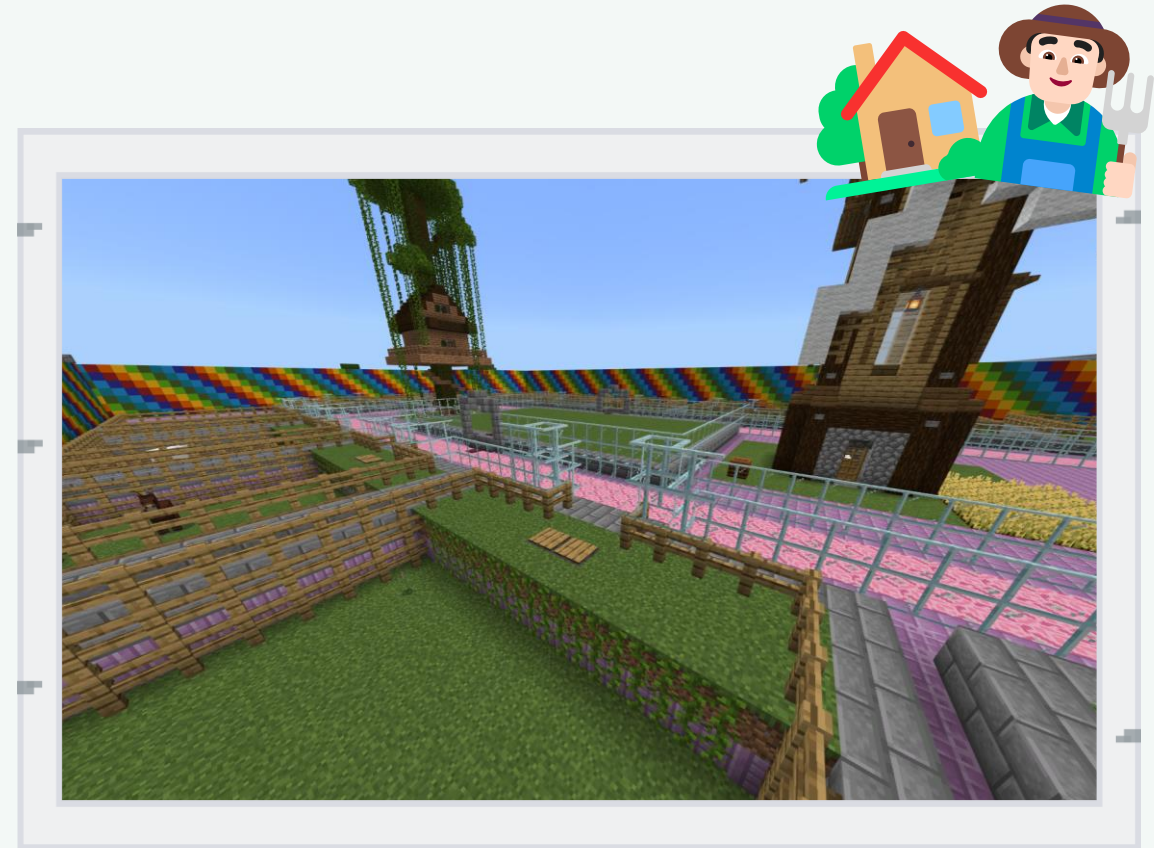
En esta zona de libre construcción, los jugadores se podrán mover libremente por el espacio para crear sus propios corrales de animales y su granja en el escenario central.

## Tiempo aproximado:

El tiempo de juego oscilará entre 15 y 30 minutos, dependiendo del tipo de actividad que se plantee.

## Objetivo:

Recrear una granja con sus diferentes animales en cercados y construir una granja desde cero.



# ➤ Implementar el mundo en el aula

## Introducción al mundo



El mundo puede introducirse como un viaje a través de un parque protegido de animales, que finaliza en la construcción de su propia granja o reserva animal, creando y criando a diversas criaturas animales. Éstas podrán ser identificadas por los jugadores.

## Papel del docente



El docente adquirirá el papel de guía y facilitador de la experiencia de juego. Podrá hacer preguntas a los jugadores, preguntarles cómo se sienten, aclarar dudas sobre los controles, y guiar a su clase por el mundo, motivándoles a que creen y jueguen de forma conjunta.

## Trabajar las emociones



En cada nivel habrá una serie de estímulos con los que se podrán trabajar las emociones al viajar por diferentes lugares y escenarios, la competitividad propia de los videojuegos, la colaboración con los compañeros y sentimiento de grupo, etc.



# ➤ Aspectos técnicos a tener en cuenta



## Dispositivos.

Ordenador Windows, Chromebooks o Mac, tablets Android o iPad o móvil.



## Cuenta educativa de Microsoft

**365** con Minecraft Education. Será imprescindible para poder jugar.



El **mundo** se guarda desde donde lo cerramos. Si queremos reiniciarlo tendremos que abrir el mundo original de nuevo.



En el **modo multijugador** pueden jugar varios usuarios. El docente debe permanecer como anfitrión del mundo.



Para jugar con **usuarios externos** a la organización, estos deben tener una cuenta de Microsoft 365 de la organización.



Atender a la **configuración de controles** y accesibilidad dentro del juego a través de ajustes y mando o teclado/ratón.

# ➤ Zona de descargas

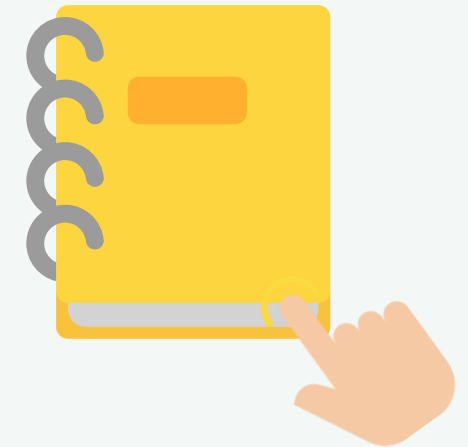
Descarga de  
Minecraft Education



Descarga del mundo  
NUMEN en .mcworld



Descarga guía sobre como  
exportar e importar mundos



# GRACIAS

