



Aprendiendo a salvar vidas con Minecraft Education



Índice

| | |
|-----------------------------|----|
| DESCRIPCIÓN DEL RETO | 3 |
| METODOLOGÍA | 4 |
| LA NARRATIVA Y STORYTELLING | 6 |
| ACTIVIDADES | 10 |
| FIN DEL JUEGO | 17 |
| EVALUACIÓN | 18 |
| TEMPORALIZACIÓN | 22 |
| CONSEJOS Y RECOMENDACIONES | 23 |

¿Comenzamos?

1 DESCRIPCIÓN DEL RETO

Fruto del proyecto de investigación que **está realizando la UCAM con la ayuda de Fundación MAPFRE y la colaboración con Letcraft Educación** surge este reto de aprendizaje en la versión educativa de Minecraft, que ofrece la **oportunidad de sumergirse en situaciones que requieren la toma de decisiones y misiones relacionadas con el SVB (soporte vital básico) y el uso del DEA**, que puede cambiar la forma en que los estudiantes adquieren estas habilidades.

Bienvenidos a la Brigada de Rescate.

En el barrio Residencia Corazón Palpitante, los jugadores aspiran a unirse a la Brigada de Rescate, un grupo de voluntarios creado para educar y formar a los residentes en primeros auxilios y técnicas de RCP. Este barrio virtual se establece como centro de aprendizaje y acción para los futuros héroes del día a día.

La Dra. SalvaCorazones da la bienvenida a los jugadores. Como mentora de la Brigada, ella y sus voluntarios introducirán a los jugadores en las diferentes actividades. Su objetivo es formar a la próxima generación de ayudantes, capaces de actuar con rapidez y eficacia en situaciones de emergencia.

Por todo el barrio **encontrarán recursos y retos educativos**, desde misiones prácticas relacionadas con la reanimación cardiopulmonar y el atragantamiento, hasta carteles informativos y personajes que ofrecen datos y enlaces útiles.

Al completar este viaje, los jugadores se convertirán en miembros de la Brigada de Rescate, habiendo adquirido conocimientos que podrían salvar vidas en el mundo real.



→ Además, los estudiantes se encontrarán 2 retos de construcción, uno enfocado para edades por debajo de los 12 años y otro para los más mayores.

→ Diseñar y construir un "aula de enfermería" y construir un "hospital del futuro".

2 METODOLOGÍA

El reto está enfocado para que los estudiantes lo realicen de manera **individual**. Las actividades y misiones están planteadas para que sea un jugador el que las realice y aprenda los diferentes objetivos de aprendizaje. Cada estudiante debe tener su propio dispositivo con conexión a internet y el mundo de juego cargado en él o pueden juntarse por grupos pequeños con un dispositivo por grupo.

En el caso de los retos de construcción, se recomienda que se realicen en **pequeños grupos**.

Para acceder a Minecraft Education los estudiantes deben utilizar su usuario y contraseña de Microsoft 365.

Durante la sesión los estudiantes pueden llevar un diario de las actividades y aprendizajes que vayan realizando. Este diario puede ser en dos formatos:

- **Formato digital:** utilizando el libro y pluma y la cámara en Minecraft Education, y exportando el libro al final de la sesión.
- **Formato físico:** anotando las aventuras en un cuaderno del aula.

La metodología de las inteligencias múltiples es una propuesta que se puede trabajar con Minecraft Education de diferentes formas. Concretamente, con las actividades propuestas en este mundo, las inteligencias que se desarrollan son las siguientes y se trabajarán de forma transversal:

| Lingüística | Lógico-matemática | Visual-espacial | Musical | Corporal y cinestésica | Intra-personal | Inter-personal | Naturalista |
|-------------|-------------------|-----------------|---------|------------------------|----------------|----------------|-------------|
| ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |

Otros ejemplos de proyectos con Minecraft que trabajan las Inteligencias Múltiples se pueden encontrar en este [artículo](#).

Técnicas y estrategias

Minecraft Education se convierte en un escenario ideal para plantear experiencias de enseñanza y aprendizaje en las que presentar contenidos educativos a los estudiantes de manera motivadora ya que es una herramienta que conecta directamente con los centros de interés de estos.

A lo largo de las sesiones que se pueden trabajar en torno a este proyecto, se emplea la metodología del **Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)**. Las actividades y retos planteados en el mundo utilizan la versión educativa del popular videojuego Minecraft, con el fin de poder aprender a través de este. Se utiliza el juego como vehículo para afianzar conceptos.

Mediante este trabajo que van realizando a través de los **retos, las actividades y de las construcciones** creativas que tienen que crear para tratar de encontrar alternativas y soluciones a situaciones de su vida cotidiana, hace que se involucre a los estudiantes de forma activa y vinculándole con su entorno.

Además, la funcionalidad del multijugador que ofrece esta herramienta facilita el trabajo en equipo. Bien sean en el **modo cooperativo** o por proyectos, fomenta el apoyo entre compañeros mientras se divierten, completan aventuras y construyen juntos. Estas situaciones ayudan a fomentar el **pensamiento crítico** en el estudiante, desarrollando habilidades y competencias como la **creatividad, trabajo en equipo o habilidades interpersonales**.

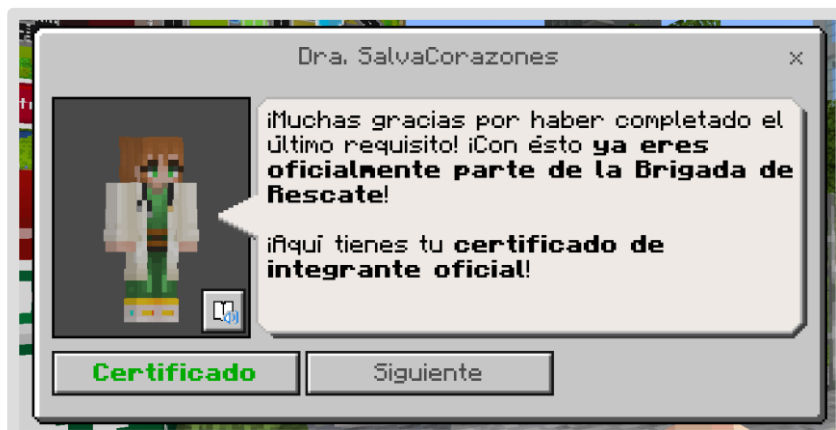
Formularios recogida de evidencias

Tanto al inicio como al finalizar la actividad del mundo de Minecraft RCP, se invitará a los estudiantes a completar un formulario para conocer los tus conocimientos actuales en primeros auxilios. No son encuestas obligatorias, pero nos ayudarán mucho a personalizar tu experiencia de aprendizaje.

Al inicio de la actividad al hablar con la Dra. SalvaCorazones nos encontraremos el formulario inicial.



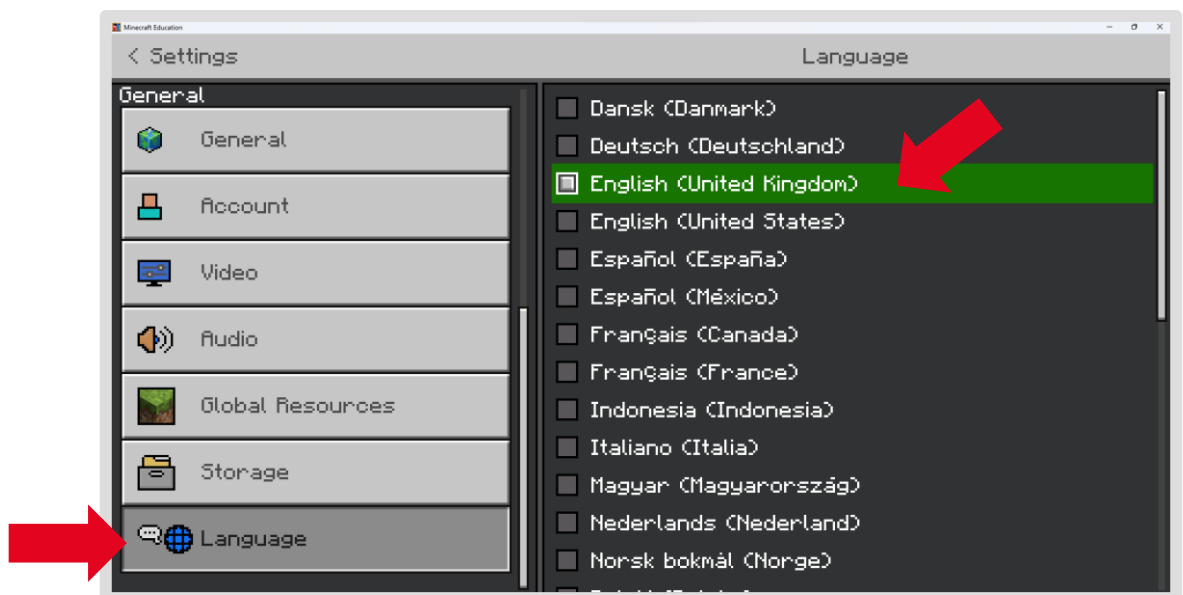
Al finalizar todas las actividades, tendremos que volver a ir a la plaza de la ciudad a hablar con la Dra. SalvaCorazones para darnos la enhorabuena, entregarnos el certificado oficial de integrantes de la Brigada de Rescate y compartirnos la encuesta final.



Trabajar los contenidos en inglés

En caso de querer trabajar los contenidos del mundo RCP en Minecraft, tendremos que cambiar los ajustes del juego antes de ir al mundo.

En la pantalla principal al iniciar sesión, iremos a “ajustes” y en la parte de “idioma” seleccionaremos el inglés (es compatible el de United Kingdom y United States).



3 LA NARRATIVA Y STORYTELLING

Bienvenidos a la Brigada de Rescate

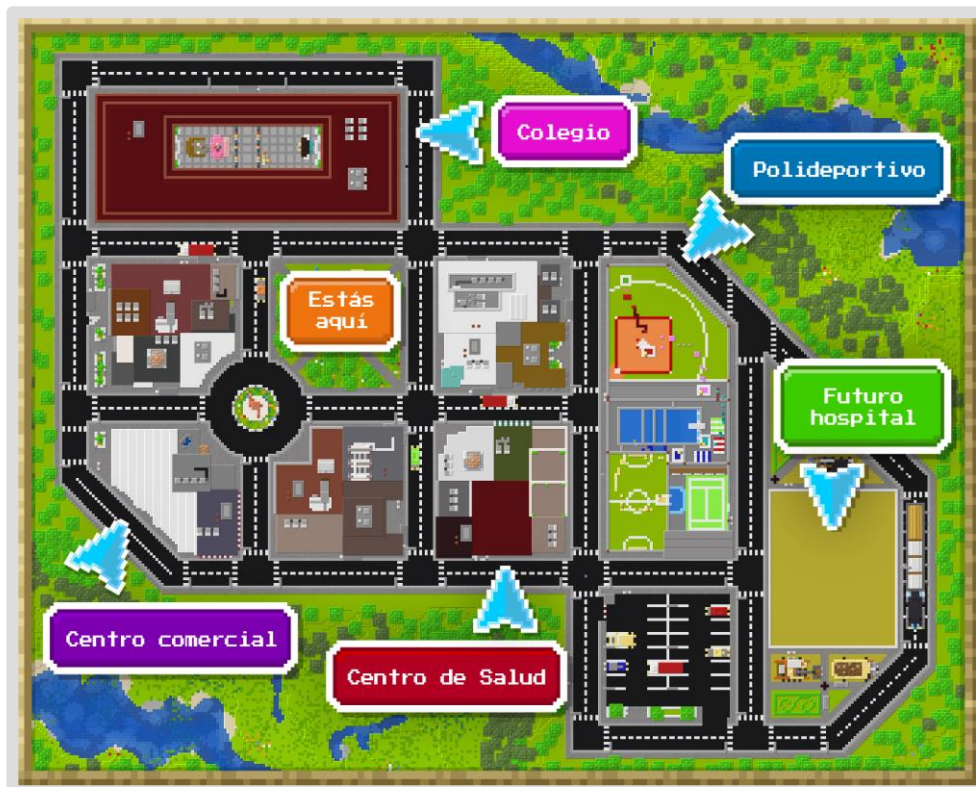


En el barrio Residencia Corazón Palpitante, los jugadores aspiran a unirse a la Brigada de Rescate, un grupo de voluntarios creado para educar y formar a los residentes en primeros auxilios y técnicas de RCP. Este barrio virtual se establece como centro de aprendizaje y acción para los futuros héroes del día a día.

La Dra. SalvaCorazones da la bienvenida a los jugadores. Como mentora de la Brigada, ella y sus voluntarios introducirán a los jugadores en las diferentes actividades. Su objetivo es formar a la próxima generación de ayudantes, capaces de actuar con rapidez y eficacia en situaciones de emergencia.

Por todo el barrio **encontrarán recursos y retos educativos**, desde misiones prácticas relacionadas con la reanimación cardiopulmonar y el atragantamiento, hasta carteles informativos y personajes que ofrecen datos y enlaces útiles.

Al completar este viaje, los jugadores se convertirán en miembros de la Brigada de Rescate, habiendo adquirido conocimientos que podrían salvar vidas en el mundo real.



La Residencia

Nos encontramos en una ciudad que nos propone unirnos a la Brigada de Rescate para colaborar con otros voluntarios ubicados a lo largo de la Residencia.

Para ello nos tendremos que embarcar en diferentes misiones donde mejoraremos nuestros conocimientos de primeros auxilios para poder convertirnos en integrantes de la Brigada.

Las diferentes misiones y actividades que nos encontraremos estarán localizadas en los siguientes lugares:

- **Colegio.** Feria de primeros auxilios + aula de enfermería.
- **Centro de salud.** Simulaciones RCP.
- **Centro comercial.** Atragantamiento.
- **Polideportivo.** Trivial parkour.
- **Futuro hospital.** Reto de construcción.



Las zonas de construcción

Las zonas de construcción que podemos encontrar en la ciudad están cerradas hasta que los estudiantes no hablen con el voluntario que se encuentra en la entrada.

Cada planeta da paso a una zona de construcción diferente:

- **El colegio.** Los estudiantes tendrán que construir su aula de enfermería ideal. Este reto de construcción se recomienda para menores de 12 años.
- **El hospital.** Los estudiantes tendrán que construir un hospital del futuro, teniendo en cuenta las sesiones de aula que tendrán para dedicarle a esta parte de la construcción, para tenerlo en cuenta en las dimensiones. Este reto de construcción se recomienda para mayores de 12 años.

Los retos de construcción son independientes a las misiones y actividades del mundo. Se recomienda que los estudiantes hagan primero los retos que se encuentran en el mundo y acaben realizando las propuestas de construcción. **Las actividades del mundo no tienen un orden a seguir y se pueden hacer de forma independiente**, salvo la actividad del trivial parkour en el polideportivo, que es la última actividad y **se desbloqueará una vez realicen las anteriores**.

De esta manera, se recomienda el siguiente recorrido para un correcto desarrollo de la actividad:

Visitar las diferentes zonas de la ciudad donde se proponen retos y actividades.



Realizar la actividad del polideportivo (trivial parkour) que se desbloquea una vez hemos hecho las anteriores.



Visitar las zonas de construcción para llevar a cabo los retos de construcción.

Transporte público

Los estudiantes pueden moverse a lo largo de la Residencia Corazón Palpitante de dos maneras: a pie o utilizando los diversos autobuses ubicados a lo largo de la ciudad. Éstos están ubicados en puntos clave y sirven para trasladar a los estudiantes entre las diferentes zonas de interés. Al subir a un autobús podrán dialogar con la conductora y elegir su próximo destino, facilitando así un acceso rápido y eficiente a todas las áreas y actividades.

Una vez hablen con la conductora, esta les ofrecerá diferentes zonas a las que viajar directamente:

- **Colegio (Feria de Primeros Auxilios).**
- **Centro de Salud.**
- **Centro Comercial.**
- **Polideportivo.**
- **Zona del Hospital.**



4 ACTIVIDADES

La Residencia



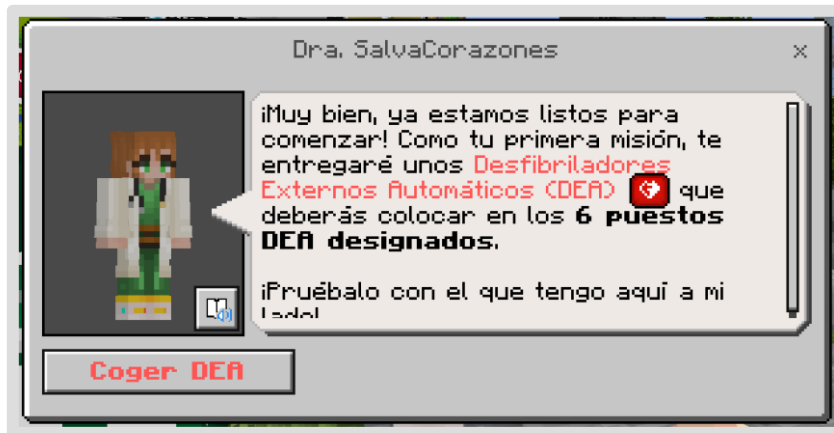
La Residencia es la ciudad donde los estudiantes aparecerán cuando empiece la actividad. En este espacio encontramos cinco lugares que van a tener un peso clave en el desarrollo de esta aventura para convertirse en miembros de la Brigada de Rescate.



Las zonas de construcción son áreas donde el modo creativo de Minecraft Educación está activado, lo que significa que los estudiantes podrán obtener cualquier bloque que necesiten para construir a través de su inventario. Podremos entrar a las zonas de construcción hablando con el voluntario que nos encontraremos en la entrada y nos invitará a desarrollar nuestra propuesta de construcción.

Colocar los dispositivos DEA.

Nada más comenzar el mundo de Minecraft RCP, nos encontraremos a la Dra. SalvaCorazones. Nos contará nuestra primera misión, que consistirá en colocar 6 puestos DEA en zonas clave de la ciudad.



→ Colocar dispositivos DEA en la ciudad

Nada más colocar el primer dispositivo DEA en la zona del parque, tendremos otros 5 que colocar en el resto de la ciudad.

Los estudiantes tendrán siempre en pantalla un marcador que les indicará en número de dispositivos DEA que llevan colocados. Si llegaron a quedarse sin DEA por algún motivo (ej. los arrojan sin querer y los pierden), pueden volver a hablar con la Dra. SalvaCorazones para pedirle más.



El colegio

En el colegio nos encontramos con la “Feria de primeros auxilios”. Aquí los estudiantes se encontrarán juegos con los que tendrán que practicar técnicas de desobstrucción de vías respiratorias y compresiones.



→ Patrón de colores – actividad compresiones cardiacas.

Los estudiantes aprenderán una técnica vital: cómo realizar compresiones cardíacas con la presión y el ritmo correcto. Deberán ir repitiendo el patrón de colores que les irá apareciendo en la pantalla durante un período de tiempo determinado.

El “bloquechico” tendrá cuatro botones y una palanca, cada uno de ellos colocados sobre un color diferente. Los botones representan las compresiones cardíacas y la palanca simboliza el uso del DEA. Durante 2 minutos, en la pantalla aparecerán mensajes con nombres de colores y el jugador deberá presionar el botón o palanca cuyo nombre coincida con el color en pantalla.

Centro de Salud

En el centro de salud, los estudiantes se van a encontrar a diferentes voluntarios que están dando una capacitación sobre lo que tenemos que hacer ante una parada cardiorrespiratoria.

En la misma sala habrá diferentes carteles informativos, además de todos los datos e información que irán ofreciendo los voluntarios.



→ Actividad simulaciones RCP

Nuestra tarea en esta actividad será atender al maniquí que nos encontramos en el suelo de manera correcta, empleando las distintas técnicas y herramientas que se deben utilizar ante una situación de emergencia.

En esta práctica, la tarea será seguir el procedimiento en orden correcto.

- **Primero:** asegurarnos de que no haya riesgos en el entorno.
- **Segundo:** comprobando si el sujeto responde.
- **Tercero:** llamando al 112 y comunicando la emergencia.
- **Cuarto:** mientras esperamos, comenzamos a realizar compresiones, manteniendo un ritmo constante.
- **Quinto:** realizaremos una serie de ventilaciones para ayudarlo a respirar.
- **Sexto:** usaremos el desfibrilador para intentar reanimar el corazón.
- **Séptimo:** finalmente, seguimos manteniendo las compresiones, respiraciones y el uso del DEA hasta que llegue el técnico de emergencias.

Centro de Salud

→ Actividad simulaciones RCP

Una vez acabemos de realizar nuestras prácticas de simulaciones RCP con el maniquí del Centro de Salud, saldremos del edificio y nos encontraremos con una persona que requiere de nuestra ayuda.

Es entonces cuando tenemos que poner en práctica lo aprendido en la sala anterior, empleando las distintas técnicas y herramientas que se deben utilizar ante una situación de emergencia, en este caso con una persona real.



Centro comercial

En el centro comercial, los estudiantes se encontrarán con diferentes voluntarios. Estos han preparado una zona con maniqués para crear un simulacro de atragantamiento. En este caso nos animan a practicar distintas técnicas que ayudarán a desobstruir las vías áreas.



→ Actividad atragantamiento

En esta actividad, para poder continuar formándonos y conseguir entrar en la Brigada de Rescate, tendremos que adquirir una serie de conocimientos sobre primeros auxilios. Aquí podremos aprender a cómo actuar en caso de presenciar un atragantamiento. Podremos practicar distintas maniobras, como la maniobra de Heimlich, de manera segura. A través de ayudar a los maniqués en caso de atragantamiento.

Durante 2 minutos encontraremos diferentes maniqués programados para simular distintos tipos de atragantamiento. **Cada maniquí cambiará de color según la gravedad de su situación** y tendremos unos pocos segundos para ayudarlo.

- Si se pone naranja, hay que animar para que tosa.
- Si se pone morado, administrar palmadas en la espalda.
- Si se pone azul, es el momento de aplicar la maniobra de Heimlich.

Polideportivo

En el polideportivo los estudiantes se encontrarán con un trivial en formato parkour donde tendrán que demostrar sus conocimientos sobre RCP y cómo actuarían ante diferentes situaciones de emergencia. **Esta es la última misión y se desbloqueará una vez hayamos realizado las actividades en el colegio, centro de salud y centro comercial.**



→ Trivial Parkour

En este trivial, una vez pasado por los otros escenarios y aprendido diferentes aspectos de RCP y uso del DEA, tendremos que poner a prueba nuestros conocimientos.

A lo largo del recorrido, encontraremos una serie de preguntas relacionadas a primeros auxilios. Tendremos que responder correctamente y demostrar nuestras habilidades de parkour en Minecraft para llegar al final del recorrido.

Los checkpoints nos servirán para “guardar nuestra posición” en caso de caernos mientras realizamos el parkour.

Si nos caemos, tendremos que hablar con la voluntaria en la zona del suelo para viajar directamente al último checkpoint y no tener que repetir todo el parkour.



Polideportivo - Trivial Parkour

Las preguntas del trivial parkour que los estudiantes encontrarán en el polideportivo simularán la urgencia en diferentes situaciones de emergencia.

Tendrán que ir superando obstáculos y dar respuesta a diferentes preguntas de RCP.

| Pregunta | Respuesta | Recompensa |
|--|---|---|
| <p>Pregunta 1: ¿Qué es lo primero que harías si te encuentras a una persona en el suelo?</p> | <p>A) Antes de acercarme, pediría ayuda a mí alrededor. B) Antes de acercarme comprobar que no hay peligro a mi alrededor. C) Antes de iniciar reanimación cardiopulmonar (RCP), insuflar aire en su boca.</p> | <p>Desbloquear la siguiente zona del parkour.</p> |
| <p>Pregunta 2: ¿Cómo sé que una persona tiene una parada cardiorrespiratoria?</p> | <p>A) Cuando tiene los ojos cerrados y no se mueve. B) Cuando su corazón late muy lento. C) Cuando lo llamo no responde y no respira o no respira normal</p> | <p>Desbloquear la siguiente zona del parkour.</p> |
| <p>Pregunta 3: ¿Qué debo decir cuando llamo por teléfono al servicio de emergencia (112)</p> | <p>A) Al llamar, grito pidiendo ayuda y cuelgo. B) Solo un adulto puede llamar al 112. C) Si preguntan les diré donde me encuentro.</p> | <p>Desbloquear la siguiente zona del parkour.</p> |
| <p>Pregunta 4: Mientras llega la ambulancia. ¿Cuántas compresiones en el centro del pecho de la persona debo hacer?</p> | <p>A) Entre 100 y 120 por cada minuto. B) 30 compresiones en 1 minuto C) Compresiones rápidas durante 5 minutos.</p> | <p>Desbloquear la siguiente zona del parkour.</p> |
| <p>Pregunta 5: ¿Para qué sirve el DEA o desfibrilador?</p> | <p>A) Lo guardamos para cuando llegue la ambulancia. B) Si seguimos sus instrucciones, puede ayudar a arrancar el corazón. C) Lo usaré cuando la persona vuelva a respirar.</p> | <p>Desbloquea la zona final donde encontraremos la tabla de evaluación con los resultados a las respuestas.</p> |

5 FIN DEL JUEGO

¡Bienvenidos a la Brigada!

Una vez colocamos todos los DEA en sus respectivos puestos y realicemos al menos cada una de las actividades (las dos en el Colegio, en el Centro de Salud, en el Centro Comercial y el Parkour), podremos volver a hablar con la Doctora, quien nos dará la bienvenida a la Brigada.

Ella nos permitirá descargar el certificado oficial de integrantes de la Brigada de Rescate en formato PDF, el cual nos dará la posibilidad de añadirle un nombre e imprimirlo como recuerdo de esta experiencia.



6 EVALUACIÓN

El mundo de Minecraft RCP no requiere una gran evaluación por parte del profesorado, ya que está enfocado para que los estudiantes vayan aprendiendo de forma autónoma a través de las diferentes actividades y repeticiones que se proponen en las diferentes partes del mundo.

Las diferentes puntuaciones que obtienen en alguno de los retos (colegio o centro comercial) sirven para añadir un componente motivacional a las actividades de repetición con las que irán interiorizando diferentes aprendizajes relacionados con los primeros auxilios.

En cuanto a las opciones de evaluación que tiene el docente para recoger información sobre los conocimientos que hayan podido adquirir sus estudiantes, contamos con los formatos de evaluación:

- **La tabla de evaluación del Trivial Parkour.** En esta actividad de la zona del polideportivo, los estudiantes tendrán que contestar preguntas tipo test de lo que han aprendido durante la exploración del mundo RCP. Las preguntas tipo test están estructuradas en un enunciado y tres posibles respuestas.
- **La evaluación durante la construcción** estará basada en la sección de creatividad de la rúbrica que podemos ver en la siguiente página.

Algunas indicaciones que se pueden dar en las zonas de construcción pueden ser las siguientes:

- Los alumnos podrán pensar o imaginar “**cómo sería un aula de enfermería**” y “**cómo sería su hospital del futuro**”. En el primer caso, pueden analizar si tienen o no aula en su centro y construir propuestas de mejora o en caso de no tenerla, ¿qué elementos y mobiliarios no pueden faltar en un aula de enfermería de un colegio?. En el segundo caso, ¿qué construcciones realizarías, en relación a innovación tecnológica y de infraestructuras, a la hora de construir un hospital?
- **Utilicen las pizarras y los personajes (NPCs)** para volcar información y explicaciones de sus construcciones,

Rúbrica (enfocada a los retos de construcción)

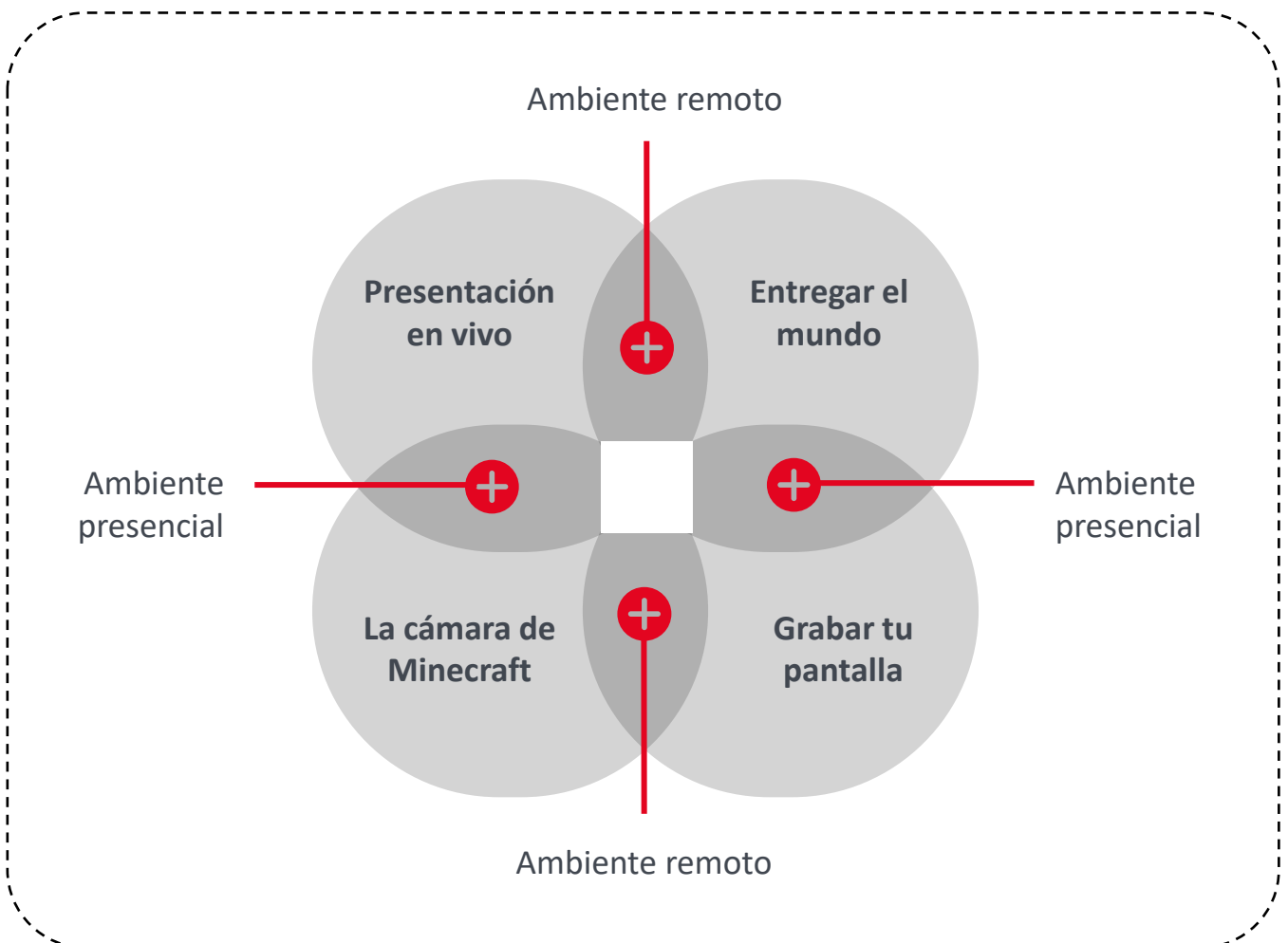
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
|----------------------------|--|--|--|---|
| Resolución de retos | El estudiante ha resuelto todas las actividades correctamente por sí mismo. | El estudiante ha resuelto la mayoría de las actividades correctamente. | El estudiante ha resuelto algunas actividades correctamente, cometiendo algunos errores. | El estudiante ha necesitado ayuda del docente para resolver la mayoría de las actividades. |
| Competencia digital | El estudiante demuestra tener conocimientos avanzados sobre el funcionamiento del dispositivo y el juego, haciendo un uso adecuado de estos. | El estudiante entiende cómo funciona el dispositivo y los controles de juego, haciendo un uso adecuado de estos. | El estudiante es capaz de manejar los controles básicos del juego y su dispositivo. | El estudiante ha encontrado dificultades para manejar el dispositivo y los controles del juego. |
| Creatividad | El diseño de la construcción 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 docente para resolver algunos problemas. |

*Evaluación sumativa = Rúbrica completa

Compartir evidencia de aprendizaje

Existen varias formas de compartir la evidencia de aprendizaje. En este gráfico vamos a compartir cuatro de ellas, teniendo en cuenta también el ambiente en el que se desarrollan las actividades: **ambiente presencial, remoto o híbrido.**

1. **Presentación en vivo:** En esta modalidad los estudiantes comparten su pantalla en la televisión/proyector y presentan su trabajo.
2. **Entregar el mundo:** Los estudiantes se descargan en su ordenador el mundo y se lo mandan al docente a través de su LMS (plataforma de trabajo con los estudiantes).
3. **La cámara de Minecraft:** Los estudiantes sacan fotos dentro de Minecraft utilizando la funcionalidad de la cámara.
4. **Grabar tu pantalla con Flip:** Los estudiantes graban la pantalla y explican su mundo a través de la app Flip.



Evidencias de aprendizaje

Evidencias de aprendizaje que pueden recoger en el mundo de Minecraft:

1. **Tabla de evaluación actividad polideportivo:** al finalizar el reto del trivial parkour los estudiantes encontrarán la tabla de evaluación del reto y tendrán que realizar una foto con las respuestas que han tenido.
2. **Fotos de la propuesta de construcción del aula de enfermería.**
3. **Fotos de la propuesta de construcción de la zona de construcción del hospital del futuro.**
4. Además, los docentes podrán pedir a los estudiantes que usen el **libro y pluma para ir apuntando los diferentes aprendizajes** que vayan teniendo en cada una de las zonas del mundo sobre los contenidos de RCP.

Cuando los estudiantes tengan todas las evidencias de aprendizaje de todas las construcciones y actividades, los docentes podrán pedirles como tarea de esta actividad en Minecraft, que exporten el portafolio con todas las evidencias explicadas en esta página y se lo adjunten en la tarea de su LMS.

Ejemplos de evidencias de aprendizaje



Tabla de evaluación trivial parkour



Fotos y apuntes mundo RCP



Ejemplos fotos propuestas de construcción

7 TEMPORALIZACIÓN

Modos de juego

La aventura de este mundo de Minecraft se puede desarrollar de dos maneras dependiendo de cómo quiera el docente organizarse el tiempo y los contenidos que imparte: Modo de juego intensivo y modo de juego extensivo.

| Modo de juego intensivo | Modo de juego extensivo |
|---|--|
| <p>El mundo puede ser completado por los estudiantes en una sesión de aula de manera intensiva. En este caso, será importante conocer el grado de experiencia que tengan los estudiantes con el juego, ya que influirá en lo rápido que realicen las actividades.</p> | <p>El mundo será completado en diferentes sesiones de aula. De esta manera se podrán ir trabajando los contenidos del mundo en función de la flexibilidad y programación que tenga el docente.</p> <p>Para completar el mundo, sus retos y actividades y las propuestas de construcción (el aula y el hospital) de una forma más prolongada en el tiempo, se recomienda la utilización de cuatro sesiones de aula.</p> |
| <p>En cuanto a la parte de los retos de construcción, vamos a poder aprovechar la sesión de aula que dediquemos a la realización de los retos y actividades propuestas por el mundo. Los estudiantes usarán el final de la sesión de aula para realizar la construcción (del aula de enfermería y/o del hospital del futuro).</p> | <p>En el modo de juego extensivo, recomendamos utilizar una sesión o dos más para que puedan completar los retos de construcción (del aula de enfermería y/o del hospital del futuro).</p> <p>En función de si van a realizar solo uno de los retos, utilizaremos esa sesión extra. Si van a realizar los dos retos de construcción, recomendamos utilizar dos o más sesiones.</p> |
| <p>Recomendado para docentes que quieran experimentar en una sesión de aula un reto práctico con Minecraft.</p> | <p>Recomendado para docentes que quieran plantear el uso de Minecraft en varias sesiones de aula (recomendado).</p> |



CONSEJOS Y RECOMENDACIONES

A continuación, te dejamos algunos consejos y recomendaciones que puedes seguir para asegurar el éxito de las actividades y retos que plantees en tu aula.

→ 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 Microsoft 365 y licencias de Minecraft activas.

→ Dinámica de clase

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

Fundación **MAPFRE**