

El mundo de

MINECRAFT

como herramienta eficaz de aprendizaje

Trabajo Fin de Grado

Curso 2020-2021



Grado en Educación Primaria

Propuesta de Intervención

Autora **Sonia Hidalgo Sánchez**

Tutora académica **Maria del Carmen Llorente-Cejudo**

ÍNDICE

1. Introducción y justificación	5
2. Marco teórico	6
2.1. Tecnología de la Información y Comunicación en la escuela	6
2.1.1. Definición de Tecnología de la Información y Comunicación	6
2.1.2. Características de la Tecnología de la Educación y la Comunicación.....	6
2.2. Uso de la Gamificación	7
2.2.1. Definición de Gamificación.....	7
2.2.2. Caracterización de la Gamificación.....	8
2.3. Los videojuegos.....	9
2.3.1. ¿Qué son los videojuegos?	10
2.3.2. Características de los videojuegos	10
2.3.3. Tipos de videojuegos	11
2.4. Minecraft	11
2.4.1. Definición de Minecraft	11
2.4.2. Características de Minecraft	12
Modos de juego.....	12
Información básica para comenzar a jugar.....	12
Mundos dentro del juego.....	13
Bloques en el mundo.....	13
Paisajes en el mundo	13
Personajes del mundo.....	14
Flora y fauna.	14
Actividades físicas posibles para hacer.	14
2.4.3. Variantes de Minecraft en sus diferentes versiones	15
3. Objetivos del TFG.....	15
3.1. Objetivos Generales.....	15
3.2. Objetivos Específicos	15
4. Metodología.....	16

5.	Propuesta de intervención.....	16
5.1.	Descripción general de la intervención	17
5.2.	Objetivos	17
5.3.	Contenidos	17
5.4.	Competencias clave.....	18
5.5.	Metodología	18
5.6.	Distribución temporal de la intervención.....	19
5.6.1.	Bloque de formación previa.....	19
5.6.2.	Bloque 1. Vivir en sociedad.....	21
5.6.3.	Bloque 2. Los animales y las plantas	24
5.6.4.	Bloque 3. Las máquinas.....	28
5.6.5.	Bloque 4. Los sectores y las profesiones.	30
5.6.6.	Bloque 5. La democracia y las funciones del Ayuntamiento.....	32
5.6.7.	Bloque 6. Las Comunidades Autónomas.....	33
5.6.8.	Bloque 7. Biomas y el tiempo atmosférico.....	34
5.6.9.	Bloque 8. Acontecimientos históricos.	36
5.7.	Recursos materiales y espaciales	38
5.8.	Evaluación	38
5.9.	Tratamiento a la diversidad	39
6.	Conclusión.....	39
7.	Referencias bibliográficas.....	41
8.	Anexos	44
8.1.	Anexo 1	44
8.2.	Anexo 2	45
8.3.	Anexo 3	46
8.4.	Anexo 4	47

Resumen

Las tecnologías, así como los videojuegos, son elementos que rodean nuestra sociedad. El alumnado de todas las edades vive en esta época plagada de estímulos informáticos, por lo que es necesario que nos adentremos en ella y explotar su potencial educativo lo máximo posible. De manera generalizada, los niños y niñas juegan durante su tiempo libre con consolas y dispositivos electrónicos a videojuegos, meramente lúdicos. O eso parecía. Es por ello por lo que planteo este proyecto, donde un videojuego tan famoso y jugado en el mundo entero como es Minecraft puede ser integrado en un aula, formando al alumnado en diverso contenido curricular y competencias básicas. Se explicarán diferentes conceptos de las tecnologías, videojuegos y la metodología utilizada para su implementación en las aulas (gamificación), así como una propuesta de 8 unidades didácticas con las que, a través del empleo de Minecraft, se pueden trabajar contenidos de diversa índole.

Palabras clave: Minecraft, gamificación, TIC, videojuegos, educación

Abstract

Technology, such as video games, are an integral aspect of society. Students of all ages currently live in an era filled with stimulating technology, so it is necessary to explore their educational benefits to the fullest. Generally, children spend their free time playing video games on consoles and electronic devices, merely for leisure. Or that is how it seemed. It is for this reason that I have conceptualized this project, where a famous video game played worldwide, like Minecraft, can be integrated into a class, teaching the students diverse curriculum and basic competencies. Different technology concepts, video games and the methodology of implementation into classes (gamification) will be explained, as well as 8 didactic units with which, through the usage of Minecraft, will be used to work on the aforementioned type of content.

Key words: Minecraft, gamification, TIC, videogames, education

1. Introducción y justificación

El presente trabajo de fin de grado de Educación Primaria está orientado a elaborar una propuesta educativa para el profesorado a través de diversas materias de muy distinta índole (así como competencias básicas para el alumnado) a través del videojuego de Minecraft.

Este proyecto está orientado de esta manera debido a mis gustos personales por el mundo de la tecnología y los videojuegos. Constantemente, en la experiencia que he tenido con niños, lo primero que preguntan en: “¿Juegas a algún videojuego?”. Cuando la respuesta es sí, como es en mi caso, la emoción de los pequeños y pequeñas es abrumadora y se nota que realmente le gusta. Es por ello, que un día jugando a este juego en concreto me planteé: ¿No sería posible trasladar de algún modo este videojuego a un aula convencional? Y así fue como comenzó esta idea.

Tras haberse realizado un esquema en mi cabeza de este concepto, comencé a indagar acerca de aspectos muy importantes relacionados con el tema: desde las tecnologías de la información y la comunicación en la escuela, con qué metodología sería posible llevarla a cabo (siendo finalmente la gamificación la óptima) hasta la evolución e investigación de videojuegos. Tras hacer esto, vi que mi idea podría cobrar vida en un futuro, ya sea llevada a cabo por mí en mi futura aula, o que algún profesor se base en este proyecto.

Bien es cierto que las tecnologías están entrando de un modo muy rápido a las aulas, pues cada vez estas cuentan más con aparatos electrónicos de muchos tipos: desde pizarras digitales, ordenadores hasta propios móviles del alumnado que pueden traer con autorización y fines educativos. Son utilizados fundamentalmente con materiales creados exclusivamente educativos y didácticos, sin ver qué aspectos que el alumnado juega y conoce, puede ser traído a un aula para motivarlos y conseguir los diversos objetivos que, de otro modo, podría tener una mayor dificultad a la hora de enseñarlo.

Y es en este punto donde nace mi idea. Minecraft, al ser un videojuego de un mundo abierto con infinidad de posibilidades, podemos tratar diverso contenido curricular y, sobre todo, competencias básicas como aprender a aprender y vivir en sociedad con el resto del alumnado.

Esto sería solo el principio de un nuevo modo de enseñar al alumnado, donde a través de la práctica y la puesta en marcha de sus conocimientos (y el profesorado como guía), con cualquier videojuego que motive al alumnado, se pueden conseguir muchos de los objetivos propuestos.

Enseñar al alumnado (y planificarlo) no debería ser aburrido. Y aquí está la prueba de ello.

2. Marco teórico

2.1. Tecnología de la Información y Comunicación en la escuela

La Tecnología de la Información y la Comunicación (de ahora en adelante, TIC), es fundamental hoy en día, y la formación de este aspecto en el alumnado es muy necesario, ya que se requiere que sepan en todo momento los beneficios y los cuidados que deben tener con relación a este tema. En la sociedad actual en la que vivimos, en la que las tecnologías nos rodean y en la que los alumnos cada vez empiezan más pronto su contacto con ellas, debemos tomar en serio el papel que juegan en la vida de estos.

2.1.1. Definición de Tecnología de la Información y Comunicación

Antes de comenzar a saber un poco más de ellas, debemos preguntarnos en primera instancia qué son. Su definición ha variado mucho a lo largo de la historia, encontrándonos con aquellos que nos indicaban que las TIC eran una serie de medios para poder acceder a la información y que esta se innovaba continuamente (Gilbert et al., 1992, como se citó en Castro et al., 2007). Actualmente, podemos decir que estas son todas las posibilidades y capacidades tecnológicas que nos permiten “producir, recibir, almacenar, compartir, acceder y procesar información, presentada a través de diferentes códigos (imágenes, textos, sonidos...)” (Ramírez; et al., 2018)

Por ello, podemos indicar como sugieren Delgado et al. (2009), las TIC conllevan a ver la perspectiva de que el alumnado y el profesorado que conocíamos debe de cambiar, pues los medios y las estrategias, aunque se puedan adaptar a estos, no van a ser los mismos, porque vemos cambios importantes en la sociedad, y, por consiguiente, en la educación. A su vez, se potencia que ahora nos centramos más en las curiosidades e intereses del propio alumnado, pues a través de estos medios, al estar tan ínfimamente compuestos, podemos ofrecerle a cada alumnado una alternativa con la que trabajar un contenido en común, pero a través de sus opiniones (López-Meneses et al., 2018).

2.1.2. Características de la Tecnología de la Educación y la Comunicación

Las TIC, además de ayudarnos con el alumnado como nuevas herramientas de aprendizaje, también lo hace a través de contenidos transversales por sus propias características intrínsecas.

La motivación es una de ellas, siendo lo más relevante que podemos destacar. Cuando un alumnado se encuentra motivado, es capaz de tener mucha más concentración y consigue involucrarse en la clase, por lo que el aprendizaje estará asegurado. Se ha demostrado en estudios que el alumnado, cuando sabe que los ordenadores e Internet estarán en alguna de sus

clases, la participación y asistencia mejora y aumenta considerablemente, por lo que podemos ver que tenemos un gran recurso que podemos emplear muy atractivo para el alumnado. Esto nos condiciona a que, a partir del uso de las TIC, se desarrollan nuevos conocimientos, por lo que hay que enseñar al alumnado cómo saber utilizarlos adecuadamente, y es lo que daremos el nombre de alfabetización digital. El alumnado deberá dominar las aplicaciones con bastante destreza para poder conseguir que no haya desigualdades de oportunidades, pues el acceso de estas suele ser bastante descompensado con relación al estatus social en el que nos encontremos. (Claro, 2010)

Por otra parte, Islas Torres (2017) hace una reflexión sobre el alcance y limitaciones que poseen las TIC. Principalmente, recoge que la facilidad de exponer los contenidos de muchas maneras diferentes hace posible que sea un recurso fácil y potente para usar.

Establece que, en numerosas ocasiones, los propios soportes tecnológicos donde se desarrollan las diversas actividades no suelen ser suficientes y tienden a estar obsoletos, por lo que de por sí, toda incorporación de las tecnologías en el aula, bajo dichas circunstancias, no sería adecuada. Pero hoy día, ya no es concebido la educación sin tecnología, por lo que realmente sería una falta de realidad observar un aula sin algún componente electrónico y tecnológico, por lo tanto, es necesario que las administraciones públicas inviertan en la calidad de los dispositivos tecnológicos adecuados a la temporalización de la sociedad. (Islas Torres, 2018)

Ahora bien, tal y como indica el autor Fernández Batanero (2018), las TIC en sí no son nada si no tiene una formación por parte del profesor que haga que el uso de estas sea bueno y de calidad. Es más, se estima que el uso en sí de las tecnologías sin su previa planificación es como un catalizador de desigualdades, pues al no saber cómo funciona o creer que mágicamente hará solo su trabajo, la frustración y la desigualdad entre el alumnado aumentará.

2.2. Uso de la Gamificación

En los últimos años, la gamificación está siendo una de las estrategias fundamentales para que alumnado adquiera determinados conocimientos. En los siguientes apartados, indagaremos más en sus características y tipos que podemos encontrar.

2.2.1. Definición de Gamificación.

Muchos autores han querido definir la gamificación a lo largo del tiempo. Una de las primeras definiciones que poseemos de esta la define como la incorporación de juegos lúdicos en circunstancias que originalmente no serían destinadas a ellas (como puede ser la educación) para conseguir unas determinadas metas y objetivos propuestos (Carreras Planas, 2017).

Sin embargo, no es la única definición que tenemos, pues también otros autores la explican como una estrategia innovadora que persigue el fin de motivar al alumnado por parte de los profesores y profesoras escogiendo los elementos del juego para lograr dicho fin. Básicamente, lo que hace la gamificación es escoger lo que más le interesa del juego para incorporarlo en el aprendizaje y conseguir a través de la diversión, los objetivos propuestos metodológicamente hablando (González, 2019).

De esta forma, y tomando en cuenta a estas dos autoras, podemos decir que la gamificación es todo aquel elemento lúdico procedente de un juego que incorporamos en una circunstancia convencionalmente no lúdica, previsto de manera originaria para disfrutar del momento del proceso en el que se desarrolla dicho juego, los cuales trasladamos al proceso de enseñanza-aprendizaje modificando su único fin principal de diversión al unirlo con la adquisición de conocimientos para desarrollar la personalidad e interés del alumnado.

2.2.2. Caracterización de la Gamificación.

Como hemos mencionado en el anterior apartado, la gamificación consiste en trasladar todos los componentes de un juego (eminentemente divertido) a un contexto de aprendizaje. Pero esta definición puede ser llevada a error o malinterpretada al pensar que realmente, los niños y niñas durante toda la vida han jugado en el aula.

El niño es capaz de aprender, entre otras cosas, hábitos de cooperación, colaboración, poder tener voz en los diferentes aspectos que rodea su vida diaria, así como aspectos más puramente culturales y personales, como puede ser el control de emociones a través del juego. Este es mediado por su comunidad para guiarlo en el proceso dentro del propio juego, ya que, jugando con otros niños, de manera individual o con adultos, todos condicionarán su comportamiento dependiendo del tiempo y lugar en el que viva dicho niño o niña. (Meneses et al., 2001)

Por ello, es fundamental hacer distinción a los diferentes tipos de comportamientos lúdicos que podemos encontrar en el aula, pues cada uno presenta unas características diferentes que provocarán la consecución de diferentes objetivos (Torres Toukoumidis & Romero Rodríguez, 2018), siendo en primer lugar, el hecho de jugar en el aula. Esto es el juego propio que realiza el alumnado de manera esporádica sin planificación por parte del profesor y que puede estar relacionado o no con el proceso de enseñanza, y que, como hemos visto, fundamentalmente, puede ayudar a aspectos sociales del propio alumnado. Aprender jugando es otra de las posibilidades con las que nos podemos encontrar, pero, en este caso, sí tiene una conexión directa con algún aspecto pedagógico y educativo. Se basa fundamentalmente en la expresión

de un contenido determinado que se ha planificado previamente. Por último, tenemos la gamificación educativa. Como el anterior, su finalidad educativa hace que requiera de planificación, pero mucha más extensa, pues también debe de tratarse las mecánicas del propio juego. Lo que pretende fundamentalmente es que la motivación del alumno aumente para conseguir tratar contenidos transversales a través del propio juego.

El aspecto probablemente más importante para resaltar en cuanto a gamificación, es que el aprendizaje es muy significativo, pues el alumnado no simplemente memoriza el contenido que estamos impartiendo, sino que se involucra, tiene poder de decisión, de opinión, interviene en su propio proceso de aprendizaje y se enriquece de su propia evolución (Borras Gene, 2015).

Para categorizar la gamificación podemos hacerlo de manera variada, pues podemos dividirla según los parámetros que nosotros estemos buscando o sea más convenientes para nuestro trabajo. Por ello, he encontrado de la mano de González (2019) una división que es muy conveniente a mi desarrollo de planificación de una estrategia con Minecraft. La autora define dos tipos de clases, siento *unplugged* y *plugged*: la primera se caracteriza por ser aquella que no cuenta con necesidad tecnológica para su funcionamiento mientras que, en la segunda, el componente tecnológico será fundamental, pues los juegos funcionaran con el software tecnológico y necesitaremos la herramienta obligatoriamente.

La motivación que recibe el alumnado en la gamificación suele ser extrínseca, es decir, proviene de aspectos externos a él que suelen ser a través de premios, ya sean físicos o verbales. Esta motivación puede ser contraproducente para el alumnado, pues en el caso de los premios verbales o emocionales que se les aporta al ver la tabla de puntuación o el progreso con respecto a los compañeros, la estancia en niveles bajos puede provocar que el alumno se sienta frustrado y comience la desmotivación. (Borrás Gené et al., 2015).

2.3.Los videojuegos

Los videojuegos son un gran medio de entretenimiento entre los más jóvenes y adultos para poder pasar los ratos libres. Pero, poco a poco, con las nuevas metodologías, hemos conseguido poder incorporarlos en la educación. Por ello, vamos a pasar a ver sus características y los tipos que hay para poder tener una visión global de estos que nos permitan saber qué es en su totalidad para poder utilizarlos de la mejor manera posible.

2.3.1. ¿Qué son los videojuegos?

Los videojuegos, para muchas personas, son simples entretenimientos que suele jugar la gente de menos edad para pasar el tiempo libre. Pero realmente, ¿cómo se definirían?

Pues según las autoras Gil Juárez y Vida Mombiela (2007), estos son una serie de programas basados en *software* cuya función principal es entretener y causar diversión en aquellos usuarios que lo ejecuten a través de dispositivos de diversa índole, como ordenadores, teléfonos móviles o consolas diseñadas expresamente para ellos.

Pero esta es una definición que no nos especifica en concreto qué pueden llegar a ser los videojuegos, pues hoy en día, sus capacidades son ilimitadas. Se establece así actualmente, que sirve tanto para contar historias, simular una vida alternativa en un medio online, un medio de hacer arte, para estar en contacto con otras personas... en definitiva, es una serie de atributos que lo hace ser completo en sí mismo (Wolf & Perron, 2005).

2.3.2. Características de los videojuegos

Los videojuegos poseen grandes características que hacen que de por sí sean un elemento muy enriquecedor. Pero esos mismos elementos llevados a las escuelas, nos van a proporcionar una serie de ventajas, que comparadas con lo que se consigue fuera de las escuelas, sean en ocasiones muy diferentes. Por tanto, podemos encontrar que los videojuegos cuentan con (Gros Salvat, 2009): reto y adaptación, inmersión, práctica, autenticidad, reglas y consecuencias, retroalimentación y evaluación, socialización y colaboración, aprendizaje mutuo, identidad, alfabetizaciones y reflexión.

Sin embargo, como estamos viendo continuamente en este trabajo con los diferentes aspectos, los videojuegos tienen sus limitaciones, ya que, entre otras particularidades, pueden provocar adicción, principal crítica que se le hace al tema de los juegos tecnológicos, pues los usuarios que consumen videojuegos con largas temporadas jugando y en numerosas ocasiones reciben comentarios haciendo una comparativa de esta práctica con un vicio de otra índole. También podemos encontrarnos con la creencia de conductas agresivas debido sobre todo al tipo de videojuego que contiene violencia explícita. El consumidor sabe que es ficción, pero en ocasiones, entra en juego la propia psicología que, unida a la frustración y aspectos personales, puede provocar de esto una especie de salida de la violencia interna mediante los juegos. A su vez, algo que también afectaría en el terrero de la educación, es el propio rendimiento escolar, pues unida a la adicción que hemos explicado anteriormente, el alumnado tiende a invertir las horas de estudio en horas de juego, por lo que la educación en el uso de videojuegos a los más

pequeños es necesaria para evitar que estas limitaciones se cumplan en ellos (Ramírez; et al., 2018).

2.3.3. Tipos de videojuegos

Hay diversos modos de diferenciar los tipos de videojuegos que nos podemos encontrar, y es por eso por lo que veremos las diferentes clasificaciones que son capaces de hacer diferentes autores.

Presentaré un listado de géneros de los videojuegos en los que podremos ver las características que estos poseen particularmente, escogiendo aquellos que más han sido relevante en la sociedad, siendo así (Belli & Raventós, 2008) juegos de lucha, de acción en tercera persona, agilidad mental, de educación, de aventuras, Party Games y Online.

Minecraft, el videojuego en el que se basa este trabajo, sería algo difícil de clasificar, pues, a pesar de que podamos hacer una aventura con nuestro personaje, podemos estar en el mundo sin un fin determinado, con otras personas, recreando historias inventada o papeles diversos... Popularmente, los jugadores lo establecen como un tipo de género llamado *Sandbox* o mundo abierto, en el que las posibilidades son infinitas (como el propio juego), pues se puede desarrollar artísticamente, a través de aventuras, luchas, simulador...

2.4.Minecraft

Tras conocer toda la parte teórica acerca de la gamificación y los videojuegos, a continuación, voy a adentrarme en uno en particular, Minecraft, el cual utilizaré para poder desarrollar mi trabajo. En los siguientes epígrafes, explicaré qué es, de qué se compone y que diversidad posee dentro de este.

2.4.1. Definición de Minecraft

“El mundo es tuyo” (Mojang Studios, 2021). Así se presenta Minecraft en su página oficial la primera vez que accedemos a ella, dejando así entrever de qué va a tratar este juego.

Minecraft es un videojuego creativo elaborado por Mojang Studios, el cual nos promete una serie de aventuras sin fin, en el que deberemos crear, luchar y averiguar el mundo que se nos presenta, compuesto exclusivamente por cubos, contando con los medios que este mismo nos ofrece y dejándonos guiar por nuestra intuición y objetivos, así como las capacidades propias que poseamos (Galindo-Domínguez, 2019).

Este videojuego tan particular fue lanzado ya en 2009, y es hoy en día, el videojuego más vendido en todas las plataformas en las que se puede jugar y hecho para todo tipo de público, siendo la cantidad de 200 millones de copias vendidas en toda su historia hasta el año 2020 (Chiang, 2020).

2.4.2. Características de Minecraft

Como he comentado anteriormente, Minecraft es un juego ilimitado. Y prácticamente, es ilimitado todo lo que podemos hacer. Por ello, es necesario conocer de un modo globalizador todo lo que compone para poder ver todas las características y componentes que vamos a poder utilizar en nuestro proceso de enseñanza, ver toda la variedad y poder planificar lo necesario para conseguirlo.

Modos de juego. El juego de Minecraft nos posibilita poder jugar solos, online o en multijugador local. Cada uno de los tipos nos va a aportar diferentes posibilidades para abordar aquello que consideremos más importantes. Por ejemplo, si somos una comunidad pequeña, que no tenemos mucho presupuesto, y podemos estar conectados todos a una misma red y entrar en el juego para interactuar con todos, optaremos por el multijugador local.

Cuando comenzamos a jugar, ya sea en el modo solitario o multijugador, tenemos diversidad a la hora de enfrentarnos al propio mundo. Se clasifican así en 3 modos: Supervivencia: es el modo de juego más recurrente. El juego, al iniciar un nuevo mundo, te transporta aleatoriamente a un punto y debes comenzar tu historia a partir de dicho lugar; Extremo: prácticamente es igual al modo de supervivencia, exceptuando que cuando mueres, no reapareces y ese mundo que habías creado y en el que habías vivido, desaparece completamente y debes empezar uno nuevo completamente de cero y Creativo: no dispone de vidas, por lo que todos los objetos o personajes que pudieran hacer daño no se habilitan.

Información básica para comenzar a jugar. Antes de comenzar a adentrarnos en el mundo de Minecraft, necesitamos saber aspectos básicos de este para poder desarrollarnos en el juego en su totalidad. El principal aspecto que debemos de saber son los controles necesarios para poder jugar. Necesitaremos usar el teclado y el ratón por igual, pues el primero nos servirá para los desplazamientos y los tipos de cámara posibles para ver el juego, mientras que el segundo será necesario para controlar la dirección y el uso de las manos del personaje con el que estemos jugando. En el teclado, utilizaremos fundamentalmente las teclas W-A-S-D, las cuales nos permitirán dirigirnos hacia delante, hacia la izquierda, hacia atrás y hacia la derecha respectivamente. Es necesario familiarizarse poco a poco con la ubicación de estas, pues, al

tener acción en la pantalla que tenemos más arriba de las propias teclas, debemos en muchas ocasiones orientarnos de memoria en la ubicación de estas para poder tener toda nuestra atención centrada en lo que está pasando en el videojuego.

Mundos dentro del juego. El juego tiene una serie de mundos en el que podremos desarrollar las diversas actividades, dividiéndose en: Supramundo, es el mundo principal en el que aparecemos por primera vez y por donde nos desarrollaremos la mayor parte del tiempo: Nether, es un mundo alter ego del mundo creativo en el que aparecemos la primera vez; End, es el mundo final de Minecraft. Este tendrá el fin de derrotar a un dragón y con el que el juego dará paso a los créditos finales (aunque posteriormente podremos seguir jugando en nuestro mundo, simplemente es que el fin principal del juego, ha acabado).

Bloques en el mundo. Elemento principal en el juego. Casi el total del mundo se compone de diferentes bloques que van formando las diferentes estructuras, animales o incluso paisajes, siendo así bloques extensamente variados y de muchos materiales diferentes. Aquellos elementos que no sean visualmente compuesto de bloques, cuando lo atacamos o le dañamos con el personaje principal en el área correspondiente del elemento, llamada *hitbox*, podemos ver que tiene un área de bloque transparente, por lo que al final, aunque aparentemente no sea como tal, el juego estará completamente elaborado por cubos. Al haber tal cantidad de posibilidades en el mundo, de materiales y de elementos que componen estos mismos bloques, sería muy extenso ponerlos y explicarlos todos, por lo que a continuación, como incorporo en el Anexo 1, podemos ver una imagen que engloba todos los bloques que podemos encontrar en Minecraft y que podemos utilizar mientras exploramos el mundo.

Paisajes en el mundo. Más conocidos por los jugadores como Biomas. Son los terrenos con características propias que tenemos alrededor del mundo, compuesto por una serie de paisajes que, al ser tanto, nombraremos lo que más nos van a servir para el aspecto educativos, pudiendo dividirlos así en cuatro grupos principales (Minecraftpedia, 2020): Biomas helados: tal y como su nombre indica, son eminentemente helados. Toda superficie acuática que exista en ellos se congelará (la lluvia cae en forma de nieve); Biomas fríos: son muy parecidos a los Biomas helados, pero a diferencia de estos, cuando se produce la lluvia, esta cae en forma de agua; Biomas templados: El color característico es el verde porque en él podemos encontrar gran vegetación y variación de césped y Biomas áridos: La presencia d agua es nula, pues nunca se produce el efecto de la lluvia. Todo tiene un aspecto más deteriorado y “muerto” pues hace una simulación como si nos encontráramos en un desierto.

Personajes del mundo. Los personajes en el mundo de Minecraft son muy variados, por lo que comenzaremos a introducirlos poco a poco.

El personaje principal es aquel personaje con el que nosotros descubriremos el mundo y haremos todas las aventuras que este nos ofrezca. Tenemos varias alternativas y es que, si hemos hecho la compra oficial del juego, podremos personalizar nuestro personaje como queramos, pues las herramientas de edición de Minecraft son ilimitadas. Además de nosotros y de nuestros amigos que podemos jugar en un mundo cooperativo como anteriormente se ha detallado, podemos encontrarnos otros personajes que no son controlados por ningún jugador real, si no que aparecen en el propio juego y es controlado por su propio código, siendo más conocido por los jugadores como *mobs*, sobre todo para referirse a aquellas criaturas que van en contra de nuestro personaje principal. De esta manera, podemos definir los diferentes personajes en dos grandes grupos, criaturas hostiles, como los Creeper o las Arañas; y las aliadas, como los Aldeanos y Vendedores.

Flora y fauna. Uno de los elementos fundamentales de Minecraft y que pueden ser fundamentales para ayudarnos a la hora de crear nuestro mundo. Gracias a la gran similitud que posee con el mundo real en el que vivimos, los creadores del juego se han basado en numerosas especies animales y vegetales que componen el mundo que conocemos.

Actividades físicas posibles para hacer. Al igual que nos venimos refiriendo en toda la explicación de Minecraft, nuestras acciones son muy variadas para poder interactuar con el mundo. Y es que el juego se quiere basar en la realidad en lo más posible, haciendo así que podamos vivir en una simulación. Por ello, hay algunas actividades físicas que debemos mencionar que nos va a servir para poder realizar las diferentes ideas y aventuras que tengamos pensado hacer.

Por eso, podemos encontrar, por ejemplo, las acciones básicas de andar, correr y nadar. Estos movimientos nos permitirán poder desplazarnos alrededor del mundo para explorarlo y poder interactuar con él, aunque, si estamos bajos de vida y de alimento, no podremos correr porque el personaje sufrirá de cansancio, algo que podemos llevar también a la realidad.

Para poder sobrevivir, también es necesario que consigamos comida de diferentes medios. Así, tenemos la posibilidad de cazar, pescar y cultivar, pudiendo hacerlo gracias a las herramientas que podremos obtener de la manufactura anteriormente comentada. Una vez obtenidos los productos, podremos cocinarlos de diversas maneras, pues el juego cada vez se acerca más a la

realidad y por ello, cada vez ofrece maneras más cercanas a la realidad para, por ejemplo, cocinar.

2.4.3. Variantes de Minecraft en sus diferentes versiones

Minecraft, al llevar tantos años en el mercado y tener la infinidad de posibilidades que hemos visto, es un juego que continuamente está en evolución y que ha conseguido desarrollarse en otros ámbitos.

Este juego principal será el que utilizaremos en los apartados siguientes, ya que es la que posee la facilidad de acceso y podremos utilizar casi en cualquier parte, pero no es la única opción que nos podremos encontrar y utilizar para la propia escuela.

Minecraft Education fue creado desde el conocimiento por parte de la empresa de la presencia de Minecraft en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las diferentes escuelas, por lo que decidieron facilitar la incorporación del videojuego a las aulas.

Esta edición de Minecraft está creada pensando en aquellos maestros y maestras que no tengan grandes conocimientos previos de los videojuegos, sus controles o las capacidades que puede dar, ofreciéndoles la oportunidad de acceder al videojuego de un modo muy parecido al lúdico, con una presentación simplificada de esto para poder trabajar los diversos materiales y elaboraciones que prepare., así como una serie de opciones que le permite al profesor poder modificarlo a su antojo, pues va a cambiar el mundo de Minecraft según las necesidades reales que posea en su clase, haciendo así que todo el mundo tenga una adaptabilidad y puedan participar de manera equitativa en el juego y la enseñanza (Kuhn, 2018).

3. Objetivos del TFG

3.1. Objetivos Generales

- Conocer qué es Minecraft y las características de este para crear recursos didácticos y trabajar contenidos en las escuelas
- Crear una propuesta didáctica con el uso de Minecraft para segundo ciclo de Educación Primaria.

3.2. Objetivos Específicos

- Recoger conocimientos acerca de videojuegos y gamificación
- Recoger conocimientos específicos de los componentes de Minecraft
- Crear contenidos didácticos acorde a la edad y características de la etapa con Minecraft

4. Metodología

Mi TFG ha sido realizado en cinco fases muy diferenciadas. La primera fase ha consistido en saber qué puntos contendría el marco teórico que quería desarrollar a través de la información que pudiera encontrar de investigaciones actualizadas y pasadas para ver la diversidad y la innovación en el tiempo de los diversos conceptos de videojuegos, gamificación y TIC. A continuación, me puse a la búsqueda de estos documentos, de aquellos que fueran interesantes y pudiera aportar contenido de calidad en mi TFG, por lo que leí y busqué en numerosas fuentes y a través de diferentes términos de búsqueda, todo lo que necesitaba. Una vez clasificado todo en los diferentes apartados, comenzó mi lectura en profundidad y mi señalización de los aspectos que quería hablar en el TFG sin ninguna duda. Utilicé fundamentalmente Dialnet y Google Académico, aunque bien es cierto que en ocasiones tuve que consultar en Google para ciertas imágenes de información específica que no aparecía en los textos, como pueden ser los bloques de Minecraft anteriormente adjuntados.

La segunda fase fue ponerme en marcha con la elaboración por escrito del marco teórico tras la lectura y señalización de los documentos anteriormente mencionados, y dividiendo la información en subapartados más concretos para poder localizar con mayor facilidad la información necesaria elaborada de los diferentes epígrafes. En la tercera fase, llegó la hora de la esquematización de mi propuesta de intervención, donde tuve que preguntarme en qué aspectos centrarme, qué objetivos quería conseguir. Una vez decidido y consultado en la Orden del 17 de marzo de la Junta de Andalucía, me puse en marcha con su elaboración, siendo esta la cuarta fase y de las que más estoy disfrutando por el parecido a la realidad de un aula y el imaginarme implementar este proyecto con niños y niñas reales.

La última fase, y no la menos importante, será la de revisión de los aspectos realizados en las anteriores fases, pues en ocasiones, una vez leída la información que se ha elaborado hace un tiempo, podemos ver y darnos cuentas de cosas que antes no hacíamos y mejorar la calidad del escrito con la nueva visión que podremos aportar.

5. Propuesta de intervención

A continuación, voy a describir cada una de las partes que componen la propuesta de intervención con Minecraft que voy a realizar, así como la especificación de las sesiones y evaluaciones que se llevarán a cabo en dicha propuesta.

5.1. Descripción general de la intervención

Mi propuesta de intervención está basada en el uso de Minecraft como herramienta principal para la adquisición de conocimientos, tanto educativos como sociales, en el alumnado. Está dirigido al alumnado del segundo ciclo de Educación Primaria porque considero que, a esta edad, el alumnado debería de comenzar a familiarizarse con los componentes del ordenador y su diverso software de un modo responsable y en el que encuentre en el elemento más lúdico, un aprendizaje a través de una función principal: pasárselo bien y colaborar con los compañeros.

He dividido la intervención en 11 sesiones, con 8 unidades didácticas, correspondientes al aspecto temporal del tercer trimestre, en la que cada una se dará un tema concreto con unos contenidos específicos, basándome sobre todo en la orden del 17 de marzo de 2015 de la Junta de Andalucía, la cual establece los contenidos para esta etapa.

Nos centraremos en las asignaturas de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, pero no por ello dejaremos atrás las otras, pues a través de las actividades expuestas, se trabajará Lengua o Matemáticas, así como otros conocimientos más transversales como el trabajo en equipo o la democracia.

5.2. Objetivos

El objetivo principal que planteo para el alumnado de segundo ciclo al que va dirigido esta intervención, es la del aprendizaje de contenidos y valores específicos a través de Minecraft. Dentro de cada una de las sesiones, estableceré diferentes objetivos específicos, pudiendo consultarse estos más adelante y siendo alguno de estos:

- Ambientar el aula y el alrededor de este para crear un clima cercano de lo que vamos a trabajar a través de elementos decorativos realizados por el alumnado
- Crear una comunidad con todo el alumnado para aprender los diferentes roles y espacios que hay en una ciudad.
- Conocer las diferentes profesiones, saber qué se hacen en cada una de ellas, ver la importancia de todas en la sociedad y el cambio monetario.
- Conocer las diferentes Comunidades Autónomas con sus características y culturas propias.

5.3. Contenidos

Los contenidos que vamos a trabajar en las sesiones de esta propuesta de intervención son y basándome en la Orden del 17 de marzo son los seres vivos, a través de la clasificación de los animales y plantas, así como diferentes paisajes; la tecnología, objetos y máquinas, con

diferentes descubrimientos y aparatos tecnológicos; vivir en sociedad, con el conocimiento de la formación de las ciudades, profesiones, comunidades y actividades económicas; así como las huellas del tiempo con diferentes etapas históricas.

5.4. Competencias clave

El alumnado debe aprender una serie de competencias que vienen recogidas en la Orden del 17 de marzo de la Junta de Andalucía, en concreto siete. Por ello, nosotros, a través de nuestra propuesta, podremos trabajar las competencias de la siguiente manera: Competencia en Comunicación lingüística, el alumnado trabajará este tipo de competencia durante todo el proceso, pues deberá de comunicarse con el resto de los compañeros del grupo del que forma parte y hacer exposiciones de los diferentes contenidos que trabajará en las diferentes sesiones; Competencia digital, ya que como nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje se hará fundamentalmente a través del ordenador y con un videojuego concreto, el alumnado estará desarrollando esta competencia continuamente durante las diferentes sesiones; Competencia de Aprender a aprender, donde el alumnado será el precursor de su conocimiento, siendo entonces el profesor el guía para orientar a este en su descubrimiento; Competencias sociales y cívicas, principalmente las sesiones se llevarán a cabo en grupos que forman parte de una misma aula, el alumnado debe desarrollar competencias que le permitan una incorporación positiva en el grupo clase y un fomento del respeto por lo demás, así como por sus opiniones y creaciones.

5.5. Metodología

Las metodologías son muy variadas y gracias a ellas, podemos llevar a cabo las diferentes sesiones de clase, eligiendo las más adecuadas a nuestros objetivos principales de cada una. En mi propuesta educativa, tras haber reflexionado sobre qué es lo que me gustaría trabajar el alumnado y cómo es la mejor manera de hacerlo, he llegado a la conclusión que lo realizaré siguiendo dos metodologías innovadoras y que han resultado ser muy útiles para el alumnado: la gamificación y los grupos cooperativos.

La metodología principal que utilizaremos de las dos indicadas, y que hemos investigado previamente, es la gamificación. A través de las posibilidades que nos permite el mundo de Minecraft, podemos usarlo como medio de enseñanza de prácticamente cualquier asignatura, pero al ser un mundo eminentemente virgen, bajo mi punto de vista, las asignaturas de ciencias sociales y ciencias naturales son las que serán capaces de sacarle mayor provecho en el juego.

Además, utilizaremos la creación de grupos cooperativos ordenados fundamentalmente por destrezas. Cada grupo estará integrado de tal forma que lo compongan como mínimo alumnado

que sea un gran resolutor de problemas, otro que no pueda ser tan resolutor y otros con estándares intermedios, por lo que nos encontraremos como grupos heterogéneos que darán mucha riqueza a la adquisición de conocimientos, pues la ayuda entre iguales conseguirá que cada una de las partes del grupo se beneficie de dicha interacción.

5.6. Distribución temporal de la intervención

Esta intervención se llevará a cabo en el tercer trimestre, pero tomaremos algunas sesiones del segundo cuatrimestre, antes de las vacaciones, para poder preparar todo a la vuelta.

Tendremos disponibles unas 11 semanas, de las cuales usaremos 2 horas de 4 de las materias de ciencias sociales y ciencias naturales a la semana, tal y como se nos indica en la normativa de la Junta de Andalucía. Las sesiones serán de 45 minutos cada una. Cabe resaltar que usaremos los jueves y viernes en los que el alumnado tendrá en su calendario clase de estas asignaturas para trabajar a partir de Minecraft. En el Anexo 2 podemos comprobar cómo serían esas sesiones distribuidas en el calendario.

A continuación, veremos las diferentes sesiones que realizaremos, con su descripción completa.

5.6.1. Bloque de formación previa

SESIÓN PREVIA FORMATIVA		
Objetivo específico: Conocer el conocimiento previo del alumnado sobre Minecraft y acercar el funcionamiento básico de este a aquel alumnado que no lo haya utilizado previamente, así como reforzarlo en aquellos que sí hayan jugado con anterioridad.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Uso y características de Minecraft	Utilización de Minecraft con fluidez	Respeto y ayuda entre compañeros Colaboración entre iguales en el proceso de enseñanza-aprendizaje
Título de la sesión: ¿Mine...craft?		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria	
Descripción de la sesión	Esta primera sesión es introductoria y formativa para el alumnado, y es la marcada en el calendario del color correspondiente. Se le presentará antes de comenzar el segundo cuatrimestre, y coincidiendo con la semana previa de fiesta por Semana Santa, el trabajo que vamos a realizar a través de Minecraft. Explicaremos al alumnado en qué consistirá, de manera general, el contenido que vamos a trabajar y concretaremos en qué asignaturas vamos a trabajar con dicho videojuego, siendo ciencias sociales y ciencias naturales específicamente.	

	<p>Se preguntará al alumnado sobre qué saben de Minecraft y si han jugado previamente. A partir de la información recibida, dividiremos al alumnado en 5 grupos de 4 personas, de tal modo que agruparemos a alumnado que conozca y no conozca el juego, para conseguir un apoyo principal entre iguales. A continuación, se les entregará un ordenador a parejas de alumnos (compuesto por alguien que conoce el juego y otro que no), e iniciarán el videojuego. Hablaremos acerca de los comandos que necesitarán para jugar, cómo fabricar algunas de las herramientas más útiles y una explicación general de lo que es el mundo de Minecraft, a través de su uso propio por ordenador y visualización en el proyector, pues el profesorado estará mostrando a tiempo real lo que va explicando para que el alumnado pueda seguir el ritmo de la clase. Esta formación inicial es necesaria para que el alumnado pueda partir de una idea general del videojuego para cuando iniciemos los contenidos de una forma pareja.</p>
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con Minecraft instalado previamente. - Mesas y sillas para agrupar al alumnado. - Proyector.
Temporalización y espacio	<p>La sesión se realizará en el aula de clase, y el tiempo de 45 minutos se dividirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de presentación del proyecto. - 5 minutos para conocer qué sabe el alumno de Minecraft. - 5 minutos para distribución del aula. - 30 minutos para trabajar sobre aspectos básicos de Minecraft.

SESIÓN PREVIA DECORATIVA		
Objetivo específico: Ambientar el aula y el alrededor de este para crear un clima cercano de lo que vamos a trabajar a través de elementos decorativos realizados por el alumnado.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Conocimiento de los aspectos de Minecraft visualmente	Uso de la imaginación para su creación	Respeto por la creación de los compañeros
Título de la sesión: Bienvenid@s a Minecraft		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria	
Descripción de la sesión	Esta segunda sesión formativa, antes de las vacaciones, nos dedicaremos a decorar el aula con diversos aspectos que nos hará saber en qué estamos trabajando y poder sentir que formamos parte todos del proyecto. El alumnado, para empezar, se le entregará una serie de plantillas de muñecos de Minecraft para que puedan decorar a su gusto, sabiendo así	

	<p>que ese será su personaje principal y al que pondrá nombre y colgará en el tablón para que todos los compañeros sepan quién es quién.</p> <p>Cuando finalicen a sus personajes, podrán coger plantillas de bloques de Minecraft, que, una vez indicados por la profesora cuál deben de hacer, lo buscarán en el propio juego, lo colorearán según cómo se ven dentro de Minecraft, y en un folio aparte, describirán cómo es así como con qué dificultad han tenido para encontrarlo. Después, el dibujo lo montarán de tal modo que quede como un bloque de Minecraft en la realidad, colocado posteriormente en el rincón de Minecraft que habremos establecido previamente, para que todo aquel alumnado que quiera aportar sus creaciones e informaciones sobre Minecraft pueda verse expuesto en la clase.</p> <p>El profesado mientras, en la puerta colocará un gran cartel a la entrada de la clase con el título “Bienvenid@s a Minecraft”, además de dos muñecos característicos hechos de cartón pluma de Steve (protagonista masculino de Minecraft) y un Creeper (criatura hostil más reconocida).</p>
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con Minecraft instalado - Maquetas de personajes y bloques - Ficha descriptiva de bloques - Colores - Bolígrafos, tijeras y pegamento
Temporalización y espacio	<p>La sesión se realizará en el aula de clase, y el tiempo de 45 minutos se dividirá en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de explicación sobre el trabajo a realizar - 15 minutos de realización del personaje - 20 minutos para realizar todo con respecto al cubo - 5 minutos para apreciar todo el trabajo realizado

5.6.2. Bloque 1. Vivir en sociedad

SESIÓN 1 y 2		
<p>Objetivo específico: Crear una comunidad con todo el alumnado para aprender los diferentes roles y espacios que hay en una ciudad.</p>		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>La población en el territorio. Formación de las ciudades y sitios relevantes.</p>	<p>Conocimiento de los lugares más importantes de una ciudad.</p>	<p>Respeto por la opinión de los demás. Ayuda y colaboración con otros en la creación y puesta en común del pueblo.</p>

Título de la sesión: “Un lugar que habitar”	
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria
Descripción de la sesión	<p>Esta primera sesión la dividiremos en dos partes. En la primera, daremos la bienvenida al alumnado en Minecraft. Partiremos desde una historia común, que explicaremos al alumnado. El profesorado, cuando todo el alumnado esté dentro del juego, les dará la bienvenida a todos a través de un libro escrito que encontrarán en el propio juego. Para poder acercar esto a todo el alumnado, también lo leerá en voz alta para poder llegar bien el mensaje.</p> <p>Una vez sea leído por todos, así como por la propia profesora, daremos comienzo a la aventura.</p> <p>Su principal objetivo aquí será crear una nueva población en ese mundo en el que no hay nada para acercarlo aún más a la sociedad que tenemos. Por ello, en otro cofre, contaremos con una serie de tablas que el alumnado podrá coger y, a través de una lluvia de ideas, colocará en dichas tablas qué piensan que es fundamental en una ciudad o pueblo y lo colocará en el terreno, y posteriormente se colocará detrás. Una vez finalizado, todo el alumnado dirá en voz alta su idea y pondremos en un gran mural aquellas que más se repitan. Una vez completado este mural a través de lo que el alumnado haya dicho y a través de reflexión de aquellos elementos que falten y sean fundamentales, dividiremos al alumnado en diversos grupos según los diferentes tipos de lugares que hayan aparecido. Fundamentalmente, se compondrá de: ayuntamiento, comercios, museos y tiempo libre, escuela y servicios a la comunidad. Dividiremos al alumnado en los diferentes grupos anteriormente mencionados para llevar a cabo la segunda parte de la sesión.</p> <p>En esta parte, el alumnado se dedicará a trabajar conjuntamente con sus compañeros en la elaboración de los sitios específicos que les han sido asignados, poniendo hincapié en que deben ser sitios funcionales en los que quepan todo el alumnado y con decoración específica de esos lugares. Para ello, podrán contar con su experiencia previa, búsqueda en Internet o el conocimiento de otros de sus compañeros del aula. En la aplicación FloorPlanner que podemos encontrar en Internet, deben hacer un diseño del sitio con aspectos más relevantes. Deben ser fácilmente identificables, por lo que en las fachadas deberán colocar un símbolo hecho por ellos con los materiales de Minecraft, así como un cartel en la entrada de este con el nombre del lugar.</p>
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con Minecraft instalado - Conexión a Internet - Plataforma FloorPlanner

Temporalización y espacio	<p>Se desarrollará en el aula de clase, y al contar con dos clases de 45 minutos, dividiremos el tiempo en:</p> <p>Primera clase de 45 minutos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos explicación de lo qué vamos a hacer - 5 minutos en la lectura del libro de bienvenida - 5 minutos en las instrucciones de la lluvia de idea - 5 minutos en la elaboración de estas por el alumnado - 15 minutos en la puesta en común de las ideas - 10 minutos en la división y colocación de mesas por grupos asignados <p>Segunda clase de 45 minutos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 15 minutos de búsqueda de aspectos importantes de los sitios asignados - 10 minutos puesta en común de cada grupo entre los integrantes - 20 minutos para el diseño en FloorPlanner del sitio
----------------------------------	--

SESIÓN 3		
Objetivo específico: Construir la ciudad de Minecraft para acercar la realidad al alumnado.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
La población en el territorio. Formación de las ciudades y sitios relevantes.	Aprendizaje de construir un pueblo con diferenciación de espacios.	Respeto por la creación de los demás. Ayuda y colaboración con otros en la creación y puesta en común del pueblo.
Título de la sesión: “El comienzo de nuestra ciudad”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria	
Descripción de la sesión	Esta sesión será la más creativa y libre para el alumnado. Al comienzo de clase se le explicará que será el momento de poner en marcha el diseño acordado y, tras establecerle un espacio específico en el mundo de Minecraft, el alumnado deberá de ponerse manos a la obra en la construcción basándose en lo pensado en la anterior sesión. Podrán contar con todos los materiales posibles para poder hacer de su espacio asignado tal y cómo lo habían planeado, interviniendo todo el subgrupo en el proceso.	
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado	
Temporalización y espacio	Se desarrollará en el aula de clase, y la clase de 45 minutos la dividiremos en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos explicación de lo qué vamos a hacer. 	

	- 40 minutos en la construcción de sus espacios.
--	--

SESIÓN 4		
Objetivo específico: Conocer en profundidad los diferentes espacios de la ciudad.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
La población en el territorio. Formación de las ciudades y sitios relevantes.	Explicación fluida de los espacios característicos. Implicación en el uso de las instalaciones.	Respeto por la creación de los demás. Respeto hacia la intervención de los compañeros y compañeras.
Título de la sesión: “¡Entra, entra... verás que guay!”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria	
Descripción de la sesión	En esta sesión el alumnado procederá a explicar y mostrar a cada uno de sus compañeros las diferentes creaciones que han hecho y que formarán a ser parte de la comunidad. A la vez que presenten los lugares, irán explicando qué es el sitio, para qué sirve, que elemento han cogido como representativo, para qué, quién puede trabajar o estar ahí... Por lo que haremos una gran inmersión del alumnado en el mundo real a través de sus creaciones en el videojuego. El resto del alumnado observará y podrán hacer las diferentes actividades que se hacen en ese sitio en concreto para confirmar que su conocimiento haya sido efectuado.	
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado	
Temporalización y espacio	Se desarrollará en el aula de clase, y la clase de 45 minutos la dividiremos en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos explicación de lo que vamos a hacer. - 40 minutos en la explicación de los espacios, de los cuales cada grupo usará aproximadamente 7 minutos. 	

5.6.3. Bloque 2. Los animales y las plantas

SESIÓN 1		
Objetivo específico: Conocer los diferentes animales y plantas, y el espacio en el que suelen vivir en la vida real.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Los animales y su hábitat. Las plantas y su hábitat.	Observación del medio en el que viven los diferentes seres vivos	Respeto hacia los compañeros Respeto hacia los seres vivos
Título de la sesión: ¡Visitemos la granja!		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria	

Descripción de la sesión	<p>Esta sesión será una visita a la granja escuela. El alumnado, durante esta clase, deberá observar y retener toda aquella información tanto visual como auditiva que reciba por parte de los monitores y los profesores correspondientes a cargo de ellos. Se adentrarán en el mundo animal y vegetal para conocer más de cerca y en su espacio asignado a los diferentes animales.</p> <p>Para las plantas, además del huerto que suelen tener las granjas, podremos visitar los alrededores de algún parque o bosque cercano para ver más cantidad de plantas y árboles y poder observar la diferenciación de las más comunes con las silvestres.</p>
Materiales necesarios	Los utensilios que estimen los padres y madres para cada uno de los alumnos para la excursión.
Temporalización y espacio	Esta sesión durará 5 horas y estará ambientada entre la granja y el campo/bosque al que acudamos. No podemos establecer una línea de tiempo específica pues dependerá de las diferentes actividades el tiempo que necesitemos usar para cada una de ellas.

SESIÓN 2		
Objetivo específico: Llevar a la práctica lo aprendido sobre el hábitat de los animales y plantas visualizados en la sesión anterior.		
Contenidos		
<p>Conceptuales</p> <p>Los animales y su hábitat. Las plantas y su hábitat.</p>	<p>Procedimentales</p> <p>Saber construir en el mundo de Minecraft un paisaje similar al visitado en la sesión anterior.</p>	<p>Actitudinales</p> <p>Respetar la creación de los compañeros. Ayudar a conseguir los objetivos comunes.</p>
Título de la sesión: “Aldeanos granjeros”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria.	
Descripción de la sesión	<p>Esta sesión consistirá en pasar de la realidad al videojuego lo que han aprendido en la sesión anterior al realizar una granja, un huerto y un hábitat salvaje que estará compuesto por animales y plantas de diversos tipos.</p> <p>Comenzaremos pidiéndole al alumnado que de una lluvia de idea sobre los animales que debería ir en la granja, las plantas que se cultivan para el consumo humano, así como aquellos animales y plantas que viven de forma salvaje. Para ello, a través de un software que estará instalado, el alumnado podrá colocar carteles con imágenes de dichos animales fuera de la zona asignada a cada una de las zonas de hábitat de los animales.</p>	

	Una vez establecido que animales serán, procederemos a explicarle al alumnado que, para sobrevivir en la ciudad creada en las anteriores sesiones, deberemos crear también esta parte de la ciudad para el consumo y supervivencia de las especies. Así, entre todos, se fabricará una granja y un huerto con las zonas diferenciadas, y diferentes terrenos para la zona silvestre. Tendremos los huecos exactos de esos animales y vegetales en concreto y que se puedan encontrar en Minecraft.
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con Minecraft instalado. - Acceso a Internet para obtener las fotografías.
Temporalización y espacio	Se realizará la sesión en el aula de clases y el tiempo de 45 minutos se dividirá: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos explicación de la sesión. - 10 minutos en la división y lluvia de ideas de animales. - 30 minutos en la elaboración de las zonas.

SESIÓN 3		
Objetivo específico: Conocer de manera específica la clasificación de los animales según diversos parámetros.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Los animales y su hábitat.	Saber dividir a los animales en las diferentes clasificaciones.	Respeto por la opinión de los demás.
Título de la sesión: “¿Zafarrancho en la granja!”		
Destinatarios	Alumnado del segundo ciclo de Educación Primaria	
Descripción de la sesión	<p>En esta sesión, nos centraremos en los animales y dedicaremos nuestra atención al interior de la granja y en la zona salvaje donde los encontraremos. Para empezar la sesión, se le asignará cada grupo una serie de huevos que contendrán los diferentes animales y que tendrá que colocar en el lugar correspondiente que la sesión anterior se ha establecido. Una vez realizado lo anterior, procederemos a pedir que el alumnado se divida como en las primeras sesiones que tuvieron que elaborar las partes del pueblo, y se colocarán en una zona fuera de la granja que estará dividido en diversas cercas, donde cada equipo tendrá 3 divisiones diferentes.</p> <p>A continuación, la profesora dividirá de diversas maneras las cercas, clasificando a los animales desde diversas perspectivas, siendo así por ejemplo en herbívoros, carnívoros u omnívoros; ovíparos o vivíparos...</p> <p>El grupo deberá mandar a uno de sus componentes, tras consenso de los compañeros del grupo, a por un animal (con la herramienta cuerda para que sea más fácil su transporte) que está dentro de la granja o en el bosque y que sea perteneciente a una de las partes de la clasificación. Se irán</p>	

	<p>tomando el relevo y con ayuda de todos, irán estableciendo los diferentes animales según todos los tipos que hay en el mundo de Minecraft.</p> <p>Constará de 3 rondas con 3 divisiones diferentes, y aquel grupo que tenga más aciertos y haya conseguido un mayor número de animales en cada grupo de cada ronda, conseguirá que sus personajes se lucirán como una especie de estatua en el centro de la ciudad.</p>
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado
Temporalización y espacio	<p>Se realizará en el aula de clase y el tiempo de 45 minutos estará dividido en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de la explicación de la sesión. - 10 minutos en la colocación de las diferentes especies. - 5 minutos en la asignación de grupos y zonas. - 20 minutos en las rondas de clasificación. - 5 minutos en la muestra de resultados y campeones.

SESIÓN 4		
Objetivo específico: Conocer los tipos de plantas y sus características más específicas.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Las plantas y su hábitat. Conocimientos sobre los tipos de cultivos.	Saber cultivar diferentes plantas. Saber investigar sobre aspectos importantes.	Respeto por los compañeros Respeto por las zonas delimitadas
Título de la sesión: ¡Uff, que de verde!		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria	
Descripción de la sesión	<p>En esta sesión, trabajaremos en los alrededores de la granja en la zona de huerto y de bosque que hemos delimitado en anteriores sesiones.</p> <p>Como en la anterior sesión de los animales, el alumnado se encargará de plantar los diferentes vegetales que habremos decidido con anterioridad. El alumnado, por parejas, le será asignado una plantación de la cual tendrá que mostrar el proceso de crecimiento dentro de Minecraft de esta, así como la planta en la realidad con fotos que podrá poner en carteles y explicar a sus compañeros diversos aspectos de la misma. El alumnado, a la vez que observa e investiga deberá de responder las siguientes cuestiones: Nombre de la planta, tipo de planta, localización de la planta, terrenos en los que crece, temporada en la que se deba de cultivar, funciones que tiene dicha planta en la sociedad.</p> <p>Posteriormente, por parejas irán explicando esta información que hemos detallado y mostrarán a los compañeros cómo son las plantas en la realidad y comparada en Minecraft.</p>	

Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con Minecraft instalado - Acceso a Internet para la información de las plantas y fotografías
Temporalización y espacio	<p>Se realizará en el aula de clase y el tiempo de 45 minutos se dividirá en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de explicación de la sesión. - 10 minutos en la plantación de las plantas. - 5 minutos de asignación de parejas y plantas. - 15 minutos de investigación y resolución de preguntas. - 10 minutos de las diversas exposiciones del alumnado.

5.6.4. Bloque 3. Las máquinas

SESIÓN 1		
Objetivo específico: Saber qué sabe el alumnado acerca de las máquinas y su funcionamiento en la sociedad.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>Las máquinas en la vida cotidiana.</p> <p>Conocer los mecanismos que las componen.</p>	<p>Entendimiento de la utilización de la máquina y su concepto.</p>	<p>Respeto por las respuestas de los compañeros.</p>
Título de la sesión: “¿¡Así es como funciona?!”		
Destinatarios	Alumnado del segundo ciclo de Educación Primaria.	
Descripción de la sesión	<p>En esta primera sesión de las máquinas, vamos a averiguar qué es lo que sabe el alumnado sobre las mismas. Para ello, una vez que inicien en el mundo de Minecraft, tomaremos un camino en el que verán 3 fotografías conforme andan y con una gran pregunta, “¿qué es esto?”. La respuesta que se espera del alumnado es que diga el nombre que conoce de la propia máquina, pues es lo que saben seguro, por lo que al final del recorrido se les preguntarán que piensen una categoría para englobar las tres imágenes anteriores. Para hacerlo un poco más diferente, dinámico y relacionarlo con el tema, en esta ocasión no lo escribirán en tablas, si no que utilizaremos aspectos mecánicos para ello. Una vez hayan pensado dicha categoría, se les pedirá que pasen de uno en uno a una habitación ya prediseñada que tendrá tres categorías diferentes. Según su pensamiento, deberán entrar por la puerta que consideren que es la correcta, con la condición de que, si la categoría que eligen no es “máquinas”, la tierra de sus pies se abrirá y caerán a una sala de cine. Una vez pase todo el alumnado, se dará el resultado de la opción correcta, y los que acertaron desde un comienzo, presidirán la sala de cine en la que posteriormente se reunirá a todo el alumnado. En dicha sala, veremos un vídeo en el que explica qué son las máquinas y sus componentes, concretamente, el que</p>	

	<p>encontramos en YouTube con el título “Máquinas simples y compuestas – Videos educativos para niños”. Tras su visualización y reflexión en clase, se pasará por parejas a la creación de palancas útiles, las cuales deberán ser capaces de activar un circuito para que una vagoneta pase de un compañero al otro y este pueda devolverlo. Para ello, se les entregará unas instrucciones y las herramientas necesarias (vagoneta, carriles, y la palanca) para que puedan hacerlo. Aquellos 6 alumnos y alumnas que sean los primeros en realizarlo de un modo correcto y funcional recibirán el título de “Mecánicos oficiales de Minecraft”.</p>
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con Minecraft instalado. - Acceso a Internet para la visualización del vídeo (link https://www.youtube.com/watch?v=Ak3M5tFro_I)
Temporalización y espacio	<p>Se realizará en el aula común de clase y el tiempo de 45 minutos estará dividido en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de explicación de la sesión. - 5 minutos en las ideas previas del alumnado. - 10 minutos en la elección de la categoría. - 5 minutos de visionado de video y reflexión de este. - 20 minutos de realización del mecanismo.

SESIÓN 2		
Objetivo específico: Utilizar las máquinas y conocer el modo de fabricarlas para poder potenciar los recursos en Minecraft.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
El uso de las máquinas en la vida cotidiana.	Saber elaborar las diferentes máquinas para potenciar la adquisición de productos en Minecraft.	Respeto hacia los demás compañeros. Respeto por el trabajo que realizan.
Título de la sesión: ¡Somos inventores!		
Destinatarios	Alumnado del segundo ciclo de Educación Primaria.	
Descripción de la sesión	En esta sesión, le explicaremos al alumnado la importancia que tiene las maquinas en el funcionamiento de la sociedad y la facilidad que estas nos dan en nuestra vida diaria. Para ello, el profesorado, presentará una serie de máquinas que se puedan elaborar en Minecraft para mejorar la vida de la ciudad y poder fomentar las profesiones: adquisición rápida de lanas de ovejas, carbón para el funcionamiento de los hornos, obtención de recursos más sencillos y rápidos...	

	En los grupos preestablecidos de anteriores sesiones, se le asignará a cada uno al azar una zona de trabajo y un cofre que contendrán libros que explican las instrucciones de cómo deberán elaborar cada uno su máquina, el número de elementos que necesitan y aquellos materiales fundamentales que no puedan conseguir de un modo sencillo. Aquellos elementos que sean fáciles para conseguir no se les entregará y tendrán que ser ellos los que tengan que conseguir dichos materiales y dividirse el trabajo, consiguiendo así que la máquina trabaje de manera funcional. Al final de las sesiones deberán de explicarle a cada grupo la importancia que tiene su máquina, por qué es importante para la sociedad y hacer una demostración de su funcionamiento.
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado.
Temporalización y espacio	Se realizará en el aula de clase y el tiempo de 45 minutos se dividirá en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de explicación de la sesión. - 5 minutos de asignación de espacios y grupos. - 30 minutos de fabricación de máquinas, obtención de recursos y seguimiento de instrucciones. - 5 minutos para demostración y explicación de la máquina.

5.6.5. Bloque 4. Los sectores y las profesiones.

SESIÓN 1		
Objetivo específico: Aprender los sectores primarios, secundarios y terciarios y su implicación en la sociedad.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Los sectores.	Saber diferenciar los diferentes sectores y sus funciones.	Respeto por los diferentes sectores. Respeto por el resto de los compañeros.
Título de la sesión: “Primario, secundario, terciario... ¿qué es?”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria.	
Descripción de la sesión	En esta sesión, acercaremos al alumnado de este ciclo a los diferentes sectores de la sociedad. Y para ello, comenzaremos una pequeña prueba visual en el que se le presentará una serie de imágenes de los tres sectores, donde deberán situarse sobre unas trampillas que tendrán el nombre de primario, secundario o terciario, cayendo a la lava todo aquel que no acierte. Esto es una actividad introductoria para ver los conocimientos previos del alumnado. Una vez realizado este pequeño pretest, la profesora comenzará con la explicación de cada uno de los sectores identificados en el propio mundo	

	de Minecraft. Pondrá ejemplos visuales y hará que el alumnado elabore las diferentes tareas pertenecientes a cada sector para así saber de primera mano qué realizan los diferentes sectores, qué lo componen y en qué momento del proceso nos encontramos.
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado.
Temporalización y espacio	Se realizará en el aula de clase y el tiempo de 45 minutos estará dividido en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minuto de explicación de la sesión. - 5 minutos de la prueba inicial. - 35 minutos de la explicación de sectores y puesta en marcha.

SESIÓN 2		
Objetivo específico: Conocer las diferentes profesiones, saber qué se hacen en cada una de ellas, ver la importancia de todas en la sociedad y el cambio monetario.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Las profesiones y su importancia en la sociedad. El intercambio monetario. La publicidad.	Saber cómo hacer las diferentes profesiones. Saber hacer los intercambios entre alumnado.	Respeto por las diferentes profesiones. Respeto por el resto de los compañeros.
Título de la sesión: “Yo quiero ser...”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria.	
Descripción de la sesión	En esta sesión vamos a ver las diferentes profesiones que podemos hacer en Minecraft, pudiendo extrapolarlo a la realidad. Veremos cómo, al igual que con la sesión anterior, es necesario cada una de las funciones que hay en la sociedad. Y para ello, dividiremos al alumnado en las diferentes funciones, quedando ciertos alumnos sin ningún tipo de trabajo y serán los consumidores principales de todo. Deberán de trabajar como el ciclo de sectores que vimos anteriormente, donde aquellos que son granjeros, facilitarán lana, carne, cuero... a aquellos que se encuentran en las máquinas anteriormente realizadas, que transforman todo de manera industrial y harán objetos concretos que venderán al comercio, donde por último llegará al consumidor. Mientras los productos llegan a los comercios, estos últimos irán haciendo eslogan que colocarán en la puerta de los diferentes comercios (restaurantes, tiendas de ropa, tiendas de alimentación...) para atraer al público. Todo este proceso se hará mediante intercambio de monedas de Minecraft que estarán impuestas, y le especificaremos al alumnado que para poder intercambiarse unos con otros necesitan que haya esa moneda de por medio. Hay que resaltarle al	

	alumnado que deben de ganar al menos una moneda de más de lo que gastaron, pues así es como consiguen los beneficios. Posteriormente, se valorará cómo lo han hecho los compañeros, qué beneficios han obtenido y cómo se han sentido siendo un trabajador.
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado.
Temporalización y espacio	Se realizará en la clase ordinaria y se dividirá la sesión de 45 minutos en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de explicación de clase. - 5 minutos en la división de roles. - 5 minutos en la explicación del intercambio de moneda. - 25 minutos en la elaboración del proceso de rol - 5 minutos de reflexión sobre la sesión.

5.6.6. Bloque 5. La democracia y las funciones del Ayuntamiento

SESIÓN 1		
Objetivo específico: Enseñar al alumnado el funcionamiento de la política, la democracia y las funciones que hay dentro del Ayuntamiento.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Democracia. Política y Ayuntamiento.	Saber hacer discursos que atraigan a la mayoría. Saber elaborar diversas leyes y asignar funciones a los compañeros.	Respeto por la elección de la mayoría. Respeto por el resto de los compañeros y sus discursos.
Título de la sesión: “¿Te elijo a tí”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria	
Descripción de la sesión	En esta sesión, y siguiendo el hilo de las anteriores, nos daremos cuenta de que hay un nuevo edificio implementado cercano a la plaza central. Se tratará del Ayuntamiento, y la profesora dará una pequeña explicación de qué es esto y quién forma parte de él. La profesora pedirá la ayuda e intervención de todo el alumnado y pedirá que al menos tres alumnos o alumnas se presenten como candidatos a alcalde. Cada uno de ellos deberá de dar un discurso que haga que todos los ciudadanos de Minecraft los vote, es decir, sus compañeros, y poder llegar a ser el líder de la ciudad. Una vez realizado los discursos, la profesora se encontrará en una especie de urna en la que podrán incorporar de manera anónima sus votos, eligiendo a un solo compañero y escribiéndolo en un libro que depositarán en dicha urna. El profesorado recontará los votos y proclamará al ganador o ganadora. Se visitará el Ayuntamiento, viendo las diferentes estancias y visitando los lugares más emblemáticos para que todo el alumnado conozca desde dentro cómo es realmente. El nuevo alcalde asignará a un	

	compañero como policía y a otro como médico, e impondrá una ley en la ciudad de Minecraft que fomente la colaboración y el respeto a sus compañeros. Los otros dos que ha elegido (representado en cierta forma como consejeros/congresistas) velarán porque esto se cumpla.
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado.
Temporalización y espacio	Se realizará en la clase habitual y el tiempo de 45 minutos se dividirá en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de la explicación de la sesión. - 5 minutos en el descubrimiento del Ayuntamiento y el ejercicio a realizar. - 5 minutos en la presentación de candidatos y la preparación de cada uno de sus discursos. - 10 minutos en los discursos de cada uno de los participantes. - 10 minutos de votación y recuento de los votos. - 10 minutos de proclamación del alcalde, visita de instalaciones del Ayuntamiento, asignación de dos compañeros específicos y proclamación de ley.

5.6.7. Bloque 6. Las Comunidades Autónomas.

SESIÓN 1		
Objetivo específico: Conocer las diferentes Comunidades Autónomas con sus características y culturas propias.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Las Comunidades Autónomas.	Saber diferenciar las distintas Comunidades Autónomas. Saber acerca de la cultura de las diferentes Comunidades Autónomas.	Respeto por las diferentes culturas. Respeto por los compañeros.
Título de la sesión: “17+2, sí son”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria	
Descripción de la sesión	En esta sesión, pediremos a cada alumno un trabajo individualizado, al que daremos el apoyo necesario a todo aquel que lo pida. En el mundo de Minecraft habrá una gran construcción que a pie de personajes no se verá qué es, por lo que pediremos al alumnado que se eleve para poder comprobar que es: un mapa de España. Dividiremos al alumnado en las diferentes comunidades y ciudades autónomas, y deberá de realizar una investigación acerca de extensión, población, bailes típicos, platos típicos, vestimenta... sobre la comunidad que le ha salido. En la zona del mapa de su comunidad, deberá de organizar una exposición con carteles informativos, imágenes e incluso, si en Minecraft hay algún tipo de planta,	

	animal o comida posible de hacer, también estará incluida. Dejaremos toda la sesión para la investigación y puesta en marcha en Minecraft.
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado
Temporalización y espacio	Se realizará en el aula ordinaria y el tiempo de 45 minutos estará dividido en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de explicación de la sesión - 5 minutos en el descubrimiento del mapa y la explicación correspondiente al trabajo. - 5 minutos en la división del trabajo de cada uno. - 30 minutos en investigación y puesta en marcha del proyecto.

SESIÓN 2 y 3		
Objetivo específico: Conocer las diferentes Comunidades Autónomas con sus características y culturas propias.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Las Comunidades Autónomas.	Saber diferenciar las distintas Comunidades Autónomas. Saber acerca de la cultura de las diferentes Comunidades Autónomas.	Respeto por las diferentes culturas. Respeto por los compañeros.
Título de la sesión: “¡Viva la diversidad cultural!”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria	
Descripción de la sesión	En estas dos sesiones, procederemos a observar el trabajo de todos los compañeros trasladándonos por todo el mapa. Cada uno en su comunidad, irá explicando de manera breve todo aquello que encontró y organizó en el mapa, de tal manera que cada vez que algún alumno quiera averiguar algo acerca de una comunidad en concreto, no tiene más que visitar el gran mapa de España elaborado por todos.	
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado	
Temporalización y espacio	Se realizará en el aula ordinaria y el tiempo de 45 minutos de las dos sesiones estará dividido en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de explicación de la sesión - 40 minutos de exposición, de la cual se estima que cada alumno exponga durante 5 minutos aproximadamente. 	

5.6.8. Bloque 7. Biomas y el tiempo atmosférico.

SESIÓN 1
Objetivo específico: Investigar sobre los biomas y los diferentes paisajes que componen el planeta real y Minecraft.

Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Los paisajes en el mundo y sus características.	Saber diferenciar los tipos de paisajes. Saber definir las características de cada uno de ellos.	Respeto por el medio ambiente. Respeto por el resto de los compañeros.
Título de la sesión: “Así es el mundo”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria.	
Descripción de la sesión	En esta sesión trabajaremos los diferentes paisajes del mundo que podemos encontrar en el Minecraft gracias a la gran similitud que este posee. Nos dedicaremos a ver y comprobar los diferentes paisajes, de que están compuestos y dónde podemos encontrarlos en el mundo real. Una vez hayamos hecho esta visita guiada por todos ellos, se dividirá al alumnado en los grupos previamente establecidos y cerca de la ciudad creada, tendrán que representar cada grupo uno de los paisajes que les serán asignados, colocando bloques que compongan dicho paisaje, animales, vegetación y carteles informativos sobre lo comentado en clase. Posteriormente, cada grupo pasará por cada uno de los diferentes espacios y valorará el trabajo de sus compañeros colocando en frente de dicho paisaje un bloque de color rojo si necesita mejorar porque falta información, un bloque de color naranja si faltan ciertos aspectos, pero está completo o un bloque de color verde si la información es perfecta y entendible.	
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado.	
Temporalización y espacio	Se desarrollará en la sesión de clase, y el tiempo de 45 minutos se dividirá en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de la explicación de la sesión. - 20 minutos en la explicación y observación de los biomas. - 5 minutos en la división de grupos y paisajes. - 10 minutos en la elaboración de los paisajes. - 5 minutos en la evaluación del alumnado. 	

SESIÓN 2		
Objetivo específico: Aprender los diferentes estados del tiempo atmosféricos de manera visual y relacionarlos con los biomas.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
El tiempo atmosférico. Los biomas y paisajes.	Saber diferenciar los distintos tipos de tiempo de atmosférico.	Respeto por el medio ambiente. Respeto por el resto de los compañeros.

	Saber relacionar el tiempo atmosférico característico de los paisajes.	
Título de la sesión: “Así llovía, así, así”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria.	
Descripción de la sesión	<p>En esta sesión, estudiaremos los diferentes tiempos atmosféricos que podemos encontrar en la atmósfera terrestre. Para ello, habremos equipado una zona concreta para trabajar esta sesión en la que haremos una ronda de preguntas de conocimientos previos del alumnado. Una vez todos hayan dicho lo que piensan y saben con respecto al tiempo, procederemos a dar explicaciones utilizando Minecraft. Como profesores, iremos modificando el tiempo dentro del juego para ir enseñando visualmente al alumnado lo que estamos refiriéndonos.</p> <p>Una vez realizado esta explicación, y con los conocimientos que tienen de la anterior sesión, deberán deducir qué tiempo atmosférico es más común en cada uno de los biomas que tuvieron que hacer por grupos y explicar el por qué después al resto de grupos. Los compañeros valorarán si están de acuerdo o no con esto a través de la expresión corporal del personaje, pues si se agachan estarán de acuerdo y si se quedan de pie estarán en contra. Con esto queremos que el alumnado pueda debatir en caso de que no esté de acuerdo, y que se propongan nuevas ideas para llegar finalmente a un consenso.</p>	
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado	
Temporalización y espacio	<p>Se realizará en el aula de clase y el tiempo de 45 minutos estará dividido en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de explicación de la sesión. - 5 minutos de ideas previas. - 20 minutos de explicación del tiempo atmosférico. - 5 minutos de establecer los grupos la relación con su bioma. - 10 minutos de explicación y debate de elecciones. 	

5.6.9. Bloque 8. Acontecimientos históricos.

SESIÓN 1		
Objetivo específico: Averiguar los hechos históricos que sucedieron desde el Paleolítico hasta la Edad Antigua.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Hechos históricos desde la Prehistoria a la Edad Antigua.	Observación de la historia del mundo y su evolución. Realización de exposiciones y creatividad.	Respeto hacia las diferentes etapas. Respeto por los compañeros de clase.

Título de la sesión: “Desde la Prehistoria a la Edad Media”	
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria.
Descripción de la sesión	<p>En esta sesión, nos adentraremos en la historia del mundo desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua. El alumnado aparecerá en un claro donde no hay nada más que dos pantallas, en las que veremos dos vídeos de cada una de las etapas descritas anteriormente.</p> <p>Una vez visualizada, por grupos que dividiremos nosotros (en 4, pues la prehistoria se puede subdividir en 3), el alumnado deberá hacer una especie de teatro en el que expongan las características de cada etapa, adaptando incluso su personaje al ropaje (o escasez de este) de la época que les haya tocado. Deberán interpretar una escena cualquiera en la que se entienda en qué momento histórico estamos, a través de los diálogos y utensilios que empleen en ella.</p>
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con Minecraft instalado - Conexión a Internet para visualización de los vídeos (links Prehistoria: https://www.youtube.com/watch?v=Sw-SO3WTxAc&t=2s y Edad Antigua: https://www.youtube.com/watch?v=7HzQbxRlhE)
Temporalización y espacio	<p>Se realizará en el aula de clase y el tiempo de 45 minutos estará dividido en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de explicación de la sesión - 10 minutos aproximados de la visualización de los vídeos correspondientes. - 5 minutos en la división de grupos - 25 minutos en la investigación y elaboración de las representaciones de cada etapa asignada.

SESIÓN 2		
Objetivo específico: Interpretación de los hechos históricos a través de la creación de historias realizadas por el alumnado y las características de Minecraft.		
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Hechos históricos desde la Prehistoria a la Edad Antigua.	Observación de los hechos ocurridos en las diferentes etapas del mundo.	Respeto por el resto de los compañeros.
Título de la sesión: “Ahora nos toca a nosotros”		
Destinatarios	Alumnado de segundo ciclo de Educación Primaria.	
Descripción de la sesión	Esta sesión consistirá en el desarrollo de la interpretación que el alumnado haya hecho en la sesión anterior con relación a cada una de las etapas históricas. Cuando su teatro acabe, deberá de explicar de forma	

	breve al resto de los alumnos de qué se compone sus atuendos, que tipos de herramientas poseen y por qué, así como responder las dudas que puedan tener los diferentes compañeros.
Materiales necesarios	- Ordenador con Minecraft instalado.
Temporalización y espacio	Se desarrollará en el aula de clase y el tiempo de 45 minutos se dividirá en: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutos de introducción de la sesión. - 40 minutos de exposición, en los que cada etapa histórica ocupará 10 minutos de exposición.

5.7. Recursos materiales y espaciales

El espacio que utilizaremos en estas sesiones será dos: el aula y la granja. La primera es la que más importancia posee, pues prácticamente todas transcurren en ella, ya que con el uso de los ordenadores lo haremos de un modo cómodo en el aula donde podremos dividir el aula de una manera mucho más libre por la condición de esta. La granja será un espacio donde el alumnado vivirá de primera mano una visión, en la que una gran parte de ellos no estará familiarizada, por lo que dicho acercamiento lo veo fundamental para poder hacerse un esquema mental real de lo que está compuesto.

En cuanto a los recursos, utilizaremos fundamentalmente ordenadores para cada uno de los alumnos con Minecraft instalado, folios con plantillas, folios en blanco, tijeras, colores, bolígrafos y acceso a Internet para los diferentes contenidos.

5.8. Evaluación

La evaluación se haría en la última sesión de clases, que coincide con el calendario preestablecido anteriormente. Evaluaremos al alumnado desde dos perspectivas, cualitativa y cuantitativamente. Durante todas las sesiones, la profesora irá rellenando una serie de ponderaciones que le dará lugar a poner una media conforme al trabajo visto en clase que ha realizado el alumnado en todas y cada una de ellas. La ficha para rellenar de la profesora se puede encontrar en el Anexo 3 elaborada.

En cuanto a la valoración cualitativa, le pasaremos al alumnado un cuestionario para que nos de su valoración con estas sesiones en Minecraft, siendo esta la evaluación que haremos el día marcado en el calendario. La última pregunta que se le realiza es para poder conocer los gustos por los videojuego, teniendo así, en el siguiente curso, información válida para que se puedan integrar en el aprendizaje y conseguir llamar su atención y motivación. Su diseño se puede encontrar en el Anexo 4.

5.9. Tratamiento a la diversidad

Gracias al software de Minecraft, podremos modificar prácticamente todo para poder adaptarlo. Por suerte, cada vez más la sociedad toma en cuenta toda la diversidad que hay, y por ello los videojuegos cada vez son más cercanos a los usuarios diferentes que puede haber, y Minecraft no se iba a quedar atrás en esto.

En el caso de alumno extranjero de compensatoria, que aún no tenga una familiarización con el idioma, podrá ponerlo en el suyo natal, además de una adaptación por nuestra parte de todo lo que hagamos dentro ponerlo traducido junto al español para que pueda ir siguiendo la clase y empezar su aprendizaje con el idioma. Para la adaptación visual y auditiva, el propio software permite poder aumentar tanto volumen como su aspecto, así como, en caso de pérdida casi total o total, poder poner unos subtítulos que indican todos los sonidos que están ocurriendo en el mundo de Minecraft. A su vez, podemos contar con la explicación por paneles de dibujos en alumnos con deficiencias intelectuales. Todo alumnado que lo precise, se podrá adaptar el ordenador con teclas, pantalla o ratón adecuado a su necesidad y que previamente a las sesiones se habrán tomado en cuenta para conseguir la integración total de este en la intervención.

6. Conclusión

A través de la investigación y planificación de esta experiencia, he podido comprobar que implementar en el aula en Minecraft, es posible a través de los principales contenidos curriculares. Al haber elegido el segundo ciclo, he trabajado contenidos concretos que marcaban la normativa básica del alumnado, lo que me hace plantearme que aquel alumnado que sea mayor puede estar totalmente integrado en el videojuego desde otras perspectivas y contenidos más maduros, así como alumnado más pequeño, donde se les puede enseñar las primeras pinceladas de la lectoescritura y las normas de convivencia elementales.

Es un gran reto para llevar a cabo, pero con dedicación y análisis del aula en el que estemos, se podría llevar a cabo, ya que el alumnado podrá ser el artífice de su aprendizaje y dueño de su entorno. Además, nos acerca mucho a nuestra clase, y a través de las observación, conocimientos e intereses del alumnado, podemos adentrarnos en su mundo de un modo mucho más directo, donde ellos nos acompañan en el camino al sentirse oídos y tomados en cuenta en la programación docente y, sobre todo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación, bajo mi punto de vista, es la clave del éxito, y usar las nuevas tecnologías que tenemos a nuestro alcance, puede suponer un cambio tanto para la educación, como para el alumnado, donde sepa separar desde un mismo punto (como puede ser un videojuego), el

aspecto lúdico del educativo, disfrutar de ambos, y aprender cosas de su entorno más cercano (incluso cambiar esa visión).

Como he comentado anteriormente, educar y aprender no debería ser aburrido, y es que cuando convertimos de nuestra pasión nuestra profesión, y con ello, todo lo que nos rodea, conseguiremos un clima de aceptación, consideración y motivación más elevados que en otras condiciones. Y es que debería quedar atrás la idea de que educación debe ser con elementos curriculares normativos (muy válidos en ocasiones), si no que debemos de llamar la atención del alumnado, motivarlos y hacer que en ellos mismos nazcan esa idea de querer aprender más y más. Y en Minecraft, siempre querrán más.

He disfrutado mucho planeando todas estas unidades didácticas, visualizando a un aula muy diversa y donde todo el alumnado disfrutaba de este proceso. Espero algún día poder llevarla a cabo en la realidad y ver con mis propios ojos a ese alumnado, que espero que esté tan entusiasmado en dicho momento, como yo a la hora de crear este trabajo.

7. Referencias bibliográficas

- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). A brief history of videogame. *Athenea Digital*, 14, 159–179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Borras Gene, O. (2015). Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid. *Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid*, 33. [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos de la gamificacion_v1_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Borrás Gené, O., Martínez Nuñez, M., & Fidalgo Blanco, A. (2015). Gamificación de un MOOC y su comunidad de aprendizaje a través de actividades Gamificación de un MOOC y su comunidad de aprendizaje a través de actividades MOOC and learning community gamification through activities. *Congreso Internacional Sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC'15), December*.
- Carreras Planas, C. (2017). Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*, 4(1), 107–118. <https://doi.org/10.7203/qfia.4.1.9461>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213–234. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Chiang, H. (2020). *Minecraft: Connecting More Players Than Ever Before*. <https://news.xbox.com/en-us/2020/05/18/minecraft-connecting-more-players-than-ever-before/>
- Claro, M. (2010). *Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte*. <https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/3781/lcw339.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58–77. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73712297005.pdf>
- Fernández Batanero, J. M. (2018). TIC y la discapacidad. Conocimiento del profesorado de Educación Especial. *Revista Educativa Hekademos*, 24(24), 19–29. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542600&info=resumen&idioma=EN>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542600&info=resumen&idioma=SPA>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542600>
- Galindo-Domínguez, H. (2019). Los videojuegos en el desarrollo multidisciplinar del currículo

- de Educación Primaria: el caso Minecraft. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 55, 57–73. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i55.04>
- Gil Juárez, A., & Vida Mombiola, T. (2007). *Los videojuegos*. Editorial UOC.
- González, C. S. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *ResearchGate*, July. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34658.07364>
- Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 251–264. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58304/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_d_el_uso_de_los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Islas Torres, C. (2018). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva / The role of ICT in education: Applications, Limitations, and Future Trends. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 861–876. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.324>
- Kuhn, J. (2018). Minecraft: Education edition. *CALICO Journal*, 35(2), 214–223. <https://doi.org/10.1558/cj.34600>
- López-Meneses, E., Cobos-Sanchiz, D., Martín-Padilla, A. H., Molina-García, L., & Jaén-Martínez, A. (2018). Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora. *INNOVAGOGÍA 2018. IV Congreso Internacional Sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. Libro de Actas, December 2020*, 150. <http://hdl.handle.net/10433/6411>
- Meneses, M., María De Los Ángeles, M., & Alvarado, M. (2001). El juego en los niños. *Revista Educación*, 25(2), 113–124. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Minecraftpedia. (2020). *La enciclopedia de Minecraft: Bioma*. https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bioma#Biomos_helados
- Mojang Studio. (2021). *Acerca de Minecraft*. <https://www.minecraft.net/es-es/about-minecraft>
- Orden del 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 60, de 27 de

marzo de 2015, pp. 6-696.
<https://www.adideandalucia.es/normas/ordenes/Orden17marzo2015CurriculoPrimaria.pdf>

Ramírez, W. M. C., Castro, Y. K. V., & Palomeque, E. D. M. (2018). TIC para qué. Funciones de las tecnologías de la información. *Revista Científica de La Investigación y El Conocimiento*, 2(3), 680–693. [https://doi.org/10.26820/recimundo/2.\(3\).julio.2018.680-693](https://doi.org/10.26820/recimundo/2.(3).julio.2018.680-693)

Revuelta Dominguez, F. I., Guerra Antequera, J., & Pedrera Rodríguez, M. I. (2017). Gamificación con PBLO para una asignatura del grado de maestro de Educación Infantil. In R. S. Contreras Espinosa & J. L. Eguia (Eds.), *Experiencias de gamificación en las aulas* (pp. 21–32). InCom-UAB. [http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias de gamificación en aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias_de_gamificacion_en_aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

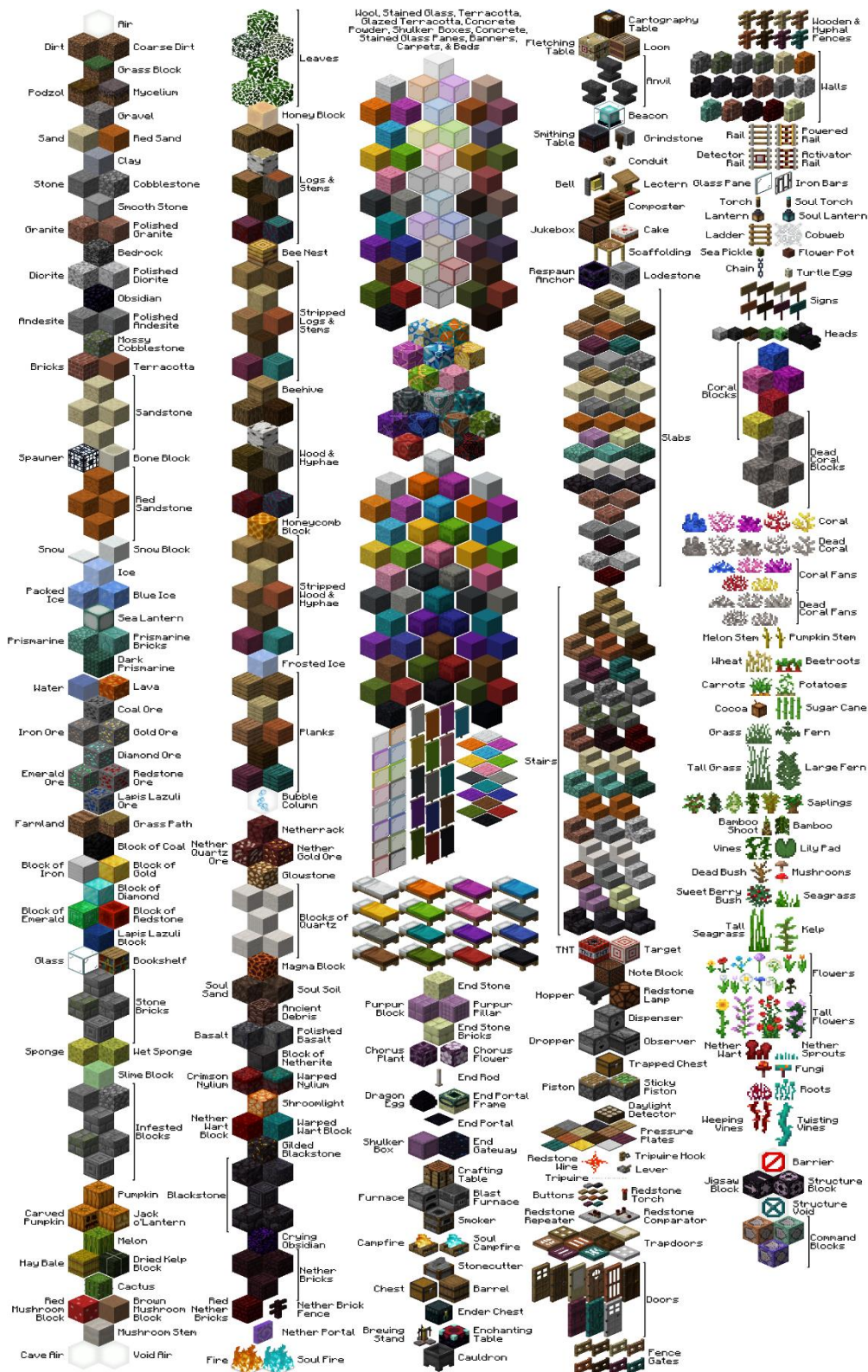
Torres Toukoumidis, A., & Romero Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando: la gamificación en el aula. In R. García Ruíz, A. Rodríguez Pérez, & A. Torres (Eds.), *Educación para los nuevos medios* (pp. 61–72). Abya-Yala. [https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educación para los nuevos medios.pdf#page=62](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion_para_los_nuevos_medios.pdf#page=62)

Wildred maplewood. (2020). *Block overview [Fotografía]*. https://minecraft.fandom.com/wiki/File:Block_overview.png?limit=500#filehistory

Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2005). Introducción a La Teoría Del Videojuego. *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, 4, 1–27. http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_arti_esp/wolf_esp_.pdf

8. Anexos

8.1. Anexo 1: Block overview



Nota: Esta imagen es un listado visual de los bloques existentes en Minecraft (Wildred maplewood, 2020)

8.2.Anexo 2: Calendario representado

MARZO (2° CUATRIMESTRE)

LU	MA	MI	JU	VI	SÁ	DO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

ABRIL (3° CUATRIMESTRE)


LU	MA	MI	JU	VI	SÁ	DO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		


MAYO (3° CUATRIMESTRE)

LU	MA	MI	JU	VI	SÁ	DO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	28	30

JUNIO (3° CUATRIMESTRE)

LU	MA	MI	JU	VI	SÁ	DO
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

 Formación previa

 Vacaciones

 Bloque 1

 Bloque 2

 Bloque 3

 Bloque 4


 Bloque 5

 Bloque 6

 Bloque 7

 Bloque 8

 Evaluación

 Días de Ciencias

Sociales y

Ciencias Naturales

8.3.Anexo 3: Rúbrica de evaluación de la profesora

Nombre del alumno:			
Bloque:		Número de la sesión:	
Puntuación del alumno	Ponderación de C	Ponderación de B	Ponderación de A
	Participa activamente durante menos de la mitad de la sesión o no participa.	Participa activamente durante más de la mitad de la sesión.	Participa activamente durante todo el tiempo de la sesión.
	Respeto a los compañeros y profesores con más de una llamada de atención o no respeta.	Respeto a los compañeros y profesores a excepción de una llamada de atención.	Respeto a los compañeros y profesores en todo momento.
	No cuida de los materiales ni del ordenador.	Cuida el ordenador y los materiales, pero no se interesa de su mantenimiento.	Cuida el ordenador y los materiales, así como se interesa de su mantenimiento.
	No respeta las creaciones de los grupos ni escucha activamente sus explicaciones.	Respeto las creaciones de los grupos o escucha activamente sus explicaciones.	Respeto las creaciones de los grupos y escucha activamente sus explicaciones.
	No ayudan a los compañeros con mayor dificultad en ningún momento.	Ayudan a compañeros con mayor dificultad en momentos puntuales.	Ayuda a compañeros con mayor dificultad siempre que lo requiere/necesitan.

8.4.Anexo 4: Cuestionario para el alumnado.

Nombre:

¡Bienvenido/a aventurer@ de Minecraft! Espero que os lo hayáis pasado genial es esta experiencia y hayáis aprendido mucho.

Responde a estas preguntas con tu opinión y gracias por participar en la aventura.

1. ¿Te ha gustado aprender con Minecraft?
2. ¿Por qué?
3. Dime la clase con Minecraft que más te haya gustado
4. Dime por qué es la clase con Minecraft que más te ha gustado
5. ¿Cambiarías algo de las clases con Minecraft?
6. Si la anterior respuesta es un sí, di qué cambiarías y por qué
7. ¿Te gustaría seguir haciendo el siguiente curso actividades con Minecraft?
8. ¿Por qué?
9. Di aquí tus videojuegos favoritos