MINECRAFT EDUCATION

Descripción

Minecraft es un juego sandbox (un juego de «Lego» en un mundo digital), desarrollado originalmente por un desarrollador sueco y ahora propiedad de Microsoft, que proporciona a los jugadores un gran grado de libertad y creatividad al no haber objetivos predeterminados. Unos años después del lanzamiento del juego, se ha desarrollado una versión específica de Minecraft con fines educativos. Esta versión cuenta ya con 35 millones de usuarios escolares con licencia en todo el mundo, principalmente.

Aunque Minecraft Educación se utiliza a menudo para enseñar habilidades «duras» (Matemáticas, biología, codificación, entre otras), el aspecto más interesante del juego es que permite a niños de todas las edades construir algo juntos. De hecho, este trabajo colaborativo permitirá a los niños adquirir habilidades de gestión de proyectos, a la vez que aprenden a comunicarse mejor y a superar obstáculos. Incluso puede utilizarse como vehículo para el aprendizaje socioemocional, dejando que cada niño exprese su visión en Minecraft y la comparta con los demás niños.

Público objetivo

El público objetivo son niños/adolescentes de 10 a 15 años. La Educación Minecraft está pensada para niños que ya están familiarizados con el uso de un teléfono móvil/tableta/ordenador,

lo que empieza en torno a los 8-10 años. Creemos que por encima de los 15 años, los niños irán encontrando Minecraft menos atractivo, ya que empezarán a jugar a juegos con gráficos e historias más sofisticados. En los estudios de casos proporcionados por Microsoft sobre los usos de Minecraft Education, los niños tienen edades comprendidas entre los 10 y los 15 años (grados 5 a 10 de EE.UU.).

bjetivos

- Utilizar Minecraft de forma innovadora para que los niños desarrollen habilidades interpersonales y se relacionen entre sí.
- Proporcionar a los educadores una herramienta flexible para conectar con los niños y enseñarles temas diversos.

Habilidades desarrolladas

Habilidades duras:

Minecraft Education se ha desarrollado principalmente para enseñar habilidades «duras», ya que las sesiones pueden dirigirse a temas específicos como la codificación, las matemáticas o la composición inglesa.

Habilidades blandas:

Sin embargo, también se pueden desarrollar habilidades blandas, trabajando en colaboración:

Comunicación

Alfabetización en tecnologías de la información y la comunicación

Creatividad

Pensamiento crítico

Resolución de problemas

Por qué es una buena práctica?

Con 738 millones de jugadores en todo el mundo, Minecraft es uno de los juegos más populares del mundo. Por tanto, muchos niños ya estarán familiarizados con el juego, lo que facilitará el proceso de incorporación y aumentará el interés de los niños.

Muchos estudios de casos e investigaciones realizadas en centros escolares avalan las ventajas de utilizar Minecraft Education. En particular, este trabajo demostró que utilizar Minecraft como

herramienta educativa en las clases facilitaba los procesos de aprendizaje colaborativo y permitía desarrollar las habilidades del siglo XXI.

Además, Minecraft Educación es increíblemente versátil. Al ser de código abierto, muchas lecciones ya están disponibles para su reutilización. También existe una comunidad de educadores en la plataforma para intercambiar ideas y buenas prácticas sobre las distintas clases o talleres impartidos.

Además, al ser una herramienta digital, la Educación Minecraft también es algo que los niños pueden continuar fácilmente solos o con amigos. De hecho, durante los cierres de covid, ha habido un pico de uso de Minecraft Educación cuando los niños no podían ir a las aulas.

Equipo

Una persona puede ser suficiente para supervisar de 6 a 8 niños. Esta persona debe estar familiarizada con Minecraft y debe preparar la sesión de antemano (en el propio juego, pero también en los distintos ordenadores para los niños).

Duración propuesta

Lo óptimo es una sesión de 2 a 3 horas:

– 30-45min para explicar cómo funciona Minecraft, qué necesitan, dejar que los niños creen un avatar…

– 1h – 1h30 de trabajo colaborativo para construir juntos lo que necesitan hacer (con un descanso en medio)

– 15min – 30min para concluir la sesión y compartir los resultados, afinar puntos menores y discutir cómo ha ido la colaboración entre todos

Premios / reconocimientos recibidos

La popularidad de Minecraft y su respaldo por parte de prestigiosas organizaciones es una prueba de su reconocimiento. Por ejemplo, recientemente han creado sesiones específicas con el WWF y la organización del premio Nobel para crear lecciones sobre la conservación de los animales y los constructores de la paz en el mundo.

En la actualidad, Minecraft Education es propiedad de Microsoft Corporation y está gestionado por ella.

Un gran número de escuelas ya utilizan Minecraft Education en EE.UU. y también está creciendo rápidamente en Europa. En particular, Minecraft Education se ha asociado con STEM Alliance, la red de 33 Ministerios de Educación europeos, para lanzar un concurso europeo. En Bélgica, también se ha creado una Academia de Educación MINECRAFT en colaboración con el Ministerio de Educación.

El juego inicial se creó en 2016, pero estuvo disponible para iPad a finales de 2018, para tabletas Android en 2020 y para dispositivos móviles en agosto de 2022.

Año inicial

The initial game was originally created in 2016 but it was made available to iPad at the end of 2018, to Android tablets in 2020 and to mobile devices in August 2022.

Links

Useful links:

https://edu-dev.minecraft.net/en-us/homepage

https://education.minecraft.net/en-us/quick-start

https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/22/minecraft-education-edition-why-its-important-for-every-fan-of-the-game

https://thejournal.com/articles/2022/07/20/educators-persistence-led-to-a-student-ambassador-initiative-and-the-most-popular-minecraft-game.aspx

http://www.stemalliance.eu/microsoft-minecraft

https://technocite.be/minecraft-education-academy/