

2025

Manual

Funcionalidades de Minecraft Education



Funcionalidades de Minecraft Education

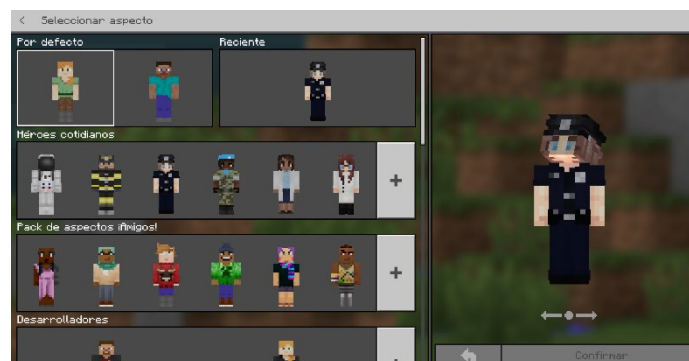
Pantalla Principal de Minecraft Education



Una vez iniciada la sesión, accederemos a la pantalla principal del juego, donde se muestran varios botones, cada uno con funcionalidades específicas que describimos a continuación:

1. Botón de Personalización (ícono de percha):

- Este botón permite acceder a las diferentes **skins** o aspectos del personaje. A diferencia de la versión estándar de Minecraft, en **Minecraft Education** no es posible añadir nuevas skins personalizadas. Solo se pueden utilizar las opciones predeterminadas que están disponibles por defecto.

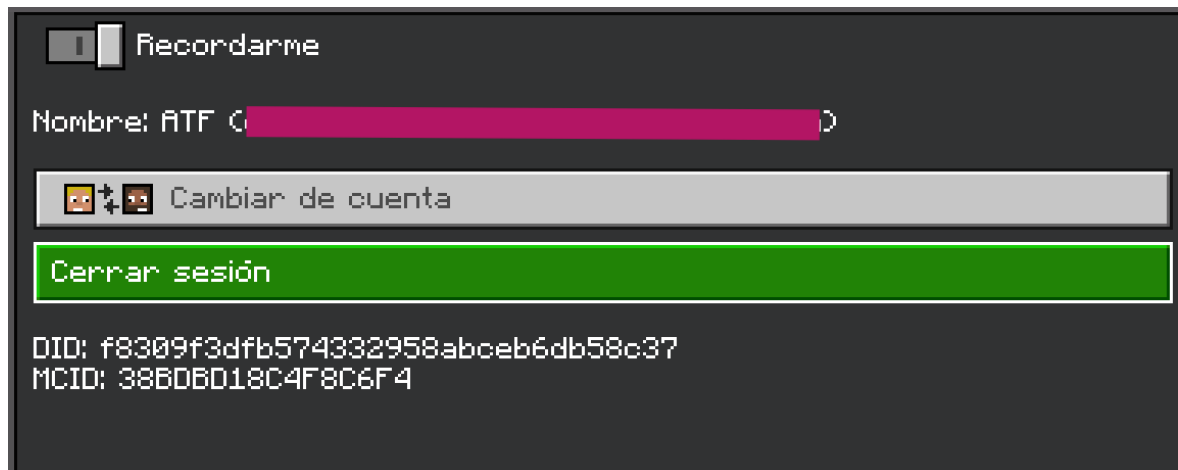




Funcionalidades de Minecraft Education

2. Botón de Gestión de Cuentas:

- Este ícono está destinado a gestionar las cuentas de usuario. Dado que un mismo ordenador puede ser utilizado por diferentes alumnos o profesores, tenemos la opción de **cambiar de cuenta** o **cerrar sesión**. Utilizar esta función es fundamental para garantizar que, si otra persona usa el ordenador, no pueda acceder automáticamente con nuestra cuenta.

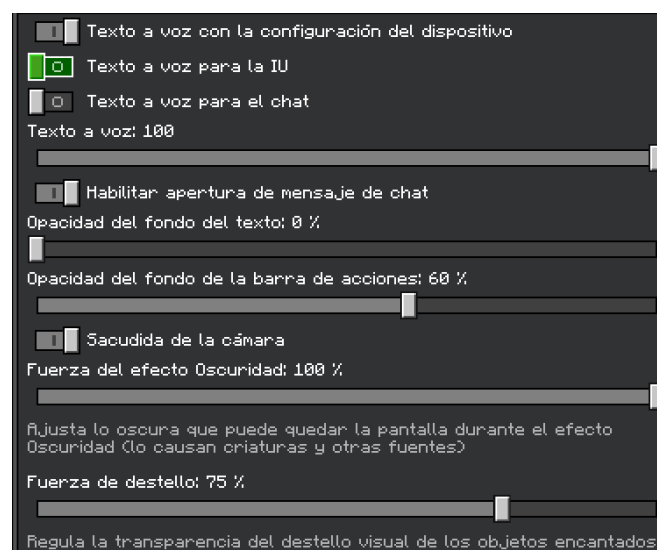


3. Botón de Ajustes:

- Al hacer clic en el botón de **Ajustes**, se abrirá una pantalla donde se podrán configurar diversas opciones del juego. A continuación, describimos las secciones principales disponibles

1. Accesibilidad:

- En esta sección, se pueden activar opciones para mejorar la accesibilidad del juego. Entre las configuraciones disponibles se incluyen la **lectura de pantalla**, **modos de alto contraste**, y opciones para modificar la velocidad y el volumen de los sonidos, ayudando a los jugadores con diversas necesidades.

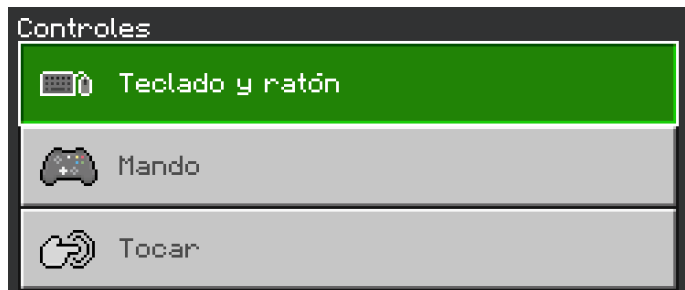




Funcionalidades de Minecraft Education

2. Controles:

- En la sección de **Controles**, los usuarios pueden personalizar la disposición de las teclas y las configuraciones de los dispositivos de entrada, como el teclado, el mando o el tocar para dispositivos móviles o tabletas. Esto permite ajustar la sensibilidad y la velocidad de las acciones del jugador, ofreciendo una experiencia más personalizada.



3. General:

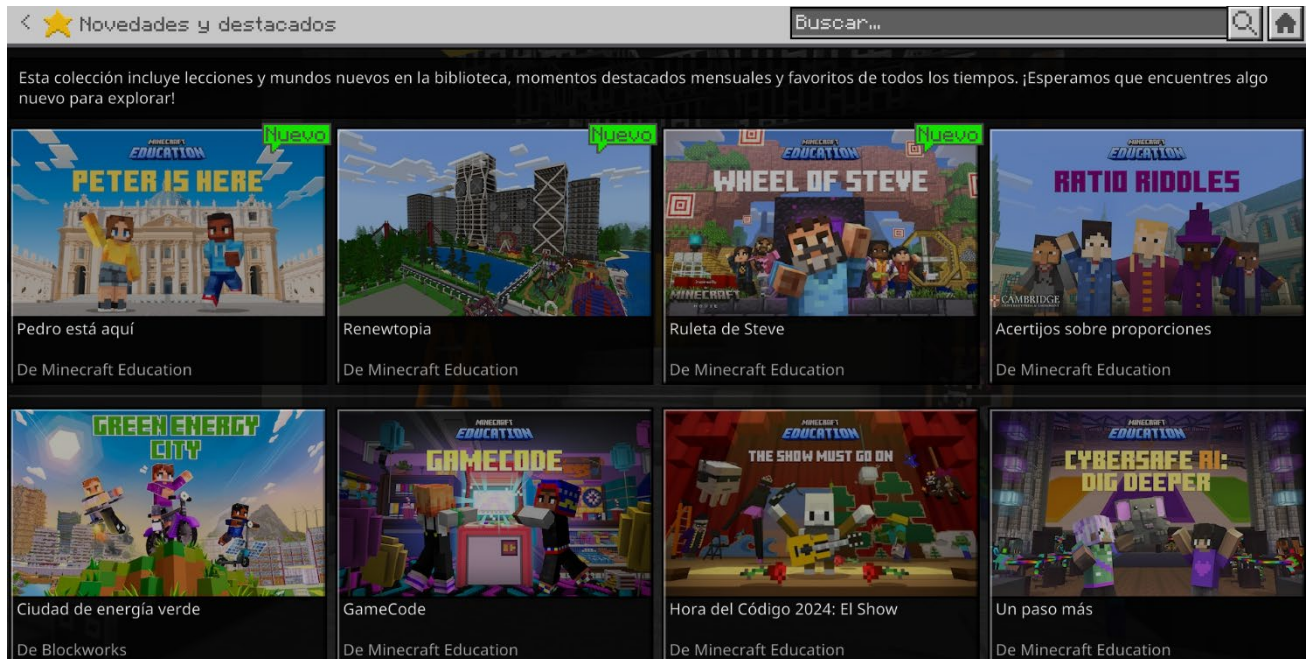
- La sección **General** permite realizar ajustes globales del juego, como modificar el **idioma** del juego, ajustar el **volumen** general y activar o desactivar notificaciones. También se pueden gestionar las configuraciones de la **pantalla completa** o el modo de **ventana** y otros parámetros relacionados con el rendimiento y almacenamiento del juego.





Funcionalidades de Minecraft Education

4. Botón novedades y destacados:



Al hacer clic en el botón de **Novedades y Destacados**, se abrirá una pantalla donde los usuarios podrán acceder a la información más reciente y relevante sobre **Minecraft Education**. Esta sección incluye:

- **Novedades del juego:** Información sobre las actualizaciones más recientes, nuevas características, y cambios importantes implementados en la plataforma.
- **Destacados:** Contenido destacado, como proyectos educativos, actividades recomendadas y recursos que pueden ser de interés para los usuarios, como tutoriales o eventos especiales relacionados con el uso educativo de Minecraft.

Esta sección es útil para estar al tanto de las últimas noticias y para explorar nuevas formas de aprovechar el juego en el ámbito educativo.



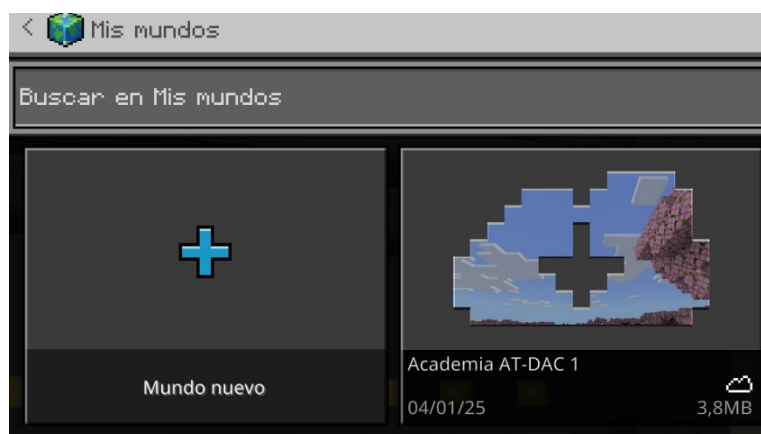
Funcionalidades de Minecraft Education

5. Botón jugar:



Al hacer clic en el botón de **Jugar**, el usuario accede a la opción de comenzar una nueva partida o continuar con una partida existente. Dependiendo de las configuraciones y el progreso del usuario, se pueden realizar las siguientes acciones:

- **Mis Mundos:** Muestra una lista de los mundos previamente guardados, permitiendo al usuario cargar y continuar su partida donde la dejó.



- **Biblioteca de lecciones:** Esta opción puede redirigir a los jugadores a explorar mundos educativos, donde se pueden encontrar proyectos predefinidos o actividades diseñadas para el entorno educativo.



Funcionalidades de Minecraft Education



¿Que veremos en este apartado?

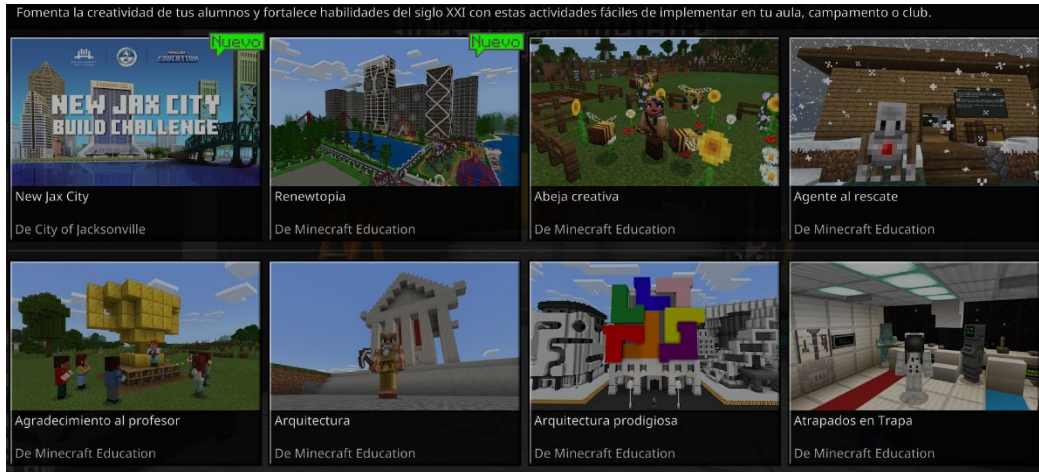
- **Kits temáticos:** en esta sección, los usuarios pueden acceder a diferentes kits educativos basados en temas específicos. Cada kit temático contiene lecciones, actividades y proyectos que permiten a los estudiantes explorar conceptos académicos a través del juego. Estos kits suelen estar organizados por asignaturas como matemáticas, ciencias, historia, entre otros.





Funcionalidades de Minecraft Education

- **Desafíos de construcción mensuales:** son actividades mensuales que proponen retos creativos y constructivos para los jugadores. Cada mes, se presenta un nuevo desafío que invita a los estudiantes a resolver problemas de diseño y colaboración, fomentando la creatividad y el trabajo en equipo.



- **Mundos iniciales:** son mundos preconfigurados que los usuarios pueden utilizar para comenzar sus lecciones o actividades educativas. Estos mundos están diseñados para introducir a los estudiantes en diferentes conceptos, ofreciendo entornos controlados y escenarios prácticos que facilitan la comprensión de temas específicos. Pueden ser usados como punto de partida para proyectos o exploraciones más profundas.



- **Como se juega:** En esta sección se proporcionan guías y tutoriales que explican cómo jugar Minecraft Education. Esto incluye instrucciones sobre las mecánicas del juego, cómo interactuar con los objetos, realizar construcciones, y utilizar las herramientas educativas disponibles dentro de la plataforma.



Funcionalidades de Minecraft Education

Estos mundos y actividades se han creado como una experiencia introductoria para aprender a usar Minecraft Education en el aula, el campamento o el club.



- **Nuevo Mundo:** Permite crear un nuevo mundo de juego, seleccionando las opciones de generación y configuración previamente definidas (modo de juego, dificultad, etc.).

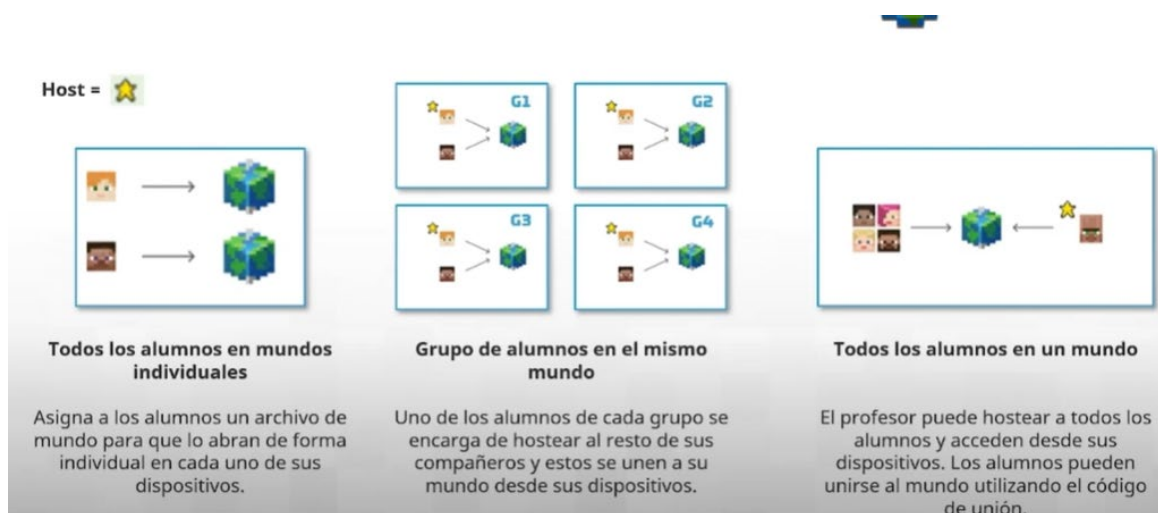


- **Referencias del mundo:** Como puedes ver, aquí podemos configurar:
 - **Nivel de permisos:** permite a los educadores o administradores controlar lo que los jugadores pueden o no pueden hacer dentro del juego) visitante, miembro u operador.
 - **Tipo de Mundo:** Puedes elegir entre diferentes tipos de mundos, como un mundo plano, infinito (un mundo en 3D lleno de montañas, ríos y bosques) o antiguo. Esta opción determina la apariencia general del entorno.
 - Si quieres aparecer con un **mapa inicial** del entorno o con un **cofre con recursos**.
 - **Opciones del Mundo:** Fuego amigo (si quieres que los miembros se puedan golpear entre ellos), mostrar coordenadas, el fuego se propaga, etc.
 - **Trucos:** Son comandos que te permiten cambiar el entorno, como por ejemplo cambiar del día a la noche y viceversa, cambiar el clima, generar criaturas, etc.



Funcionalidades de Minecraft Education

- **Modo de Juego:**
 - o **Supervivencia:** En este modo, tendrás que sobrevivir recolectando recursos, construyendo refugios y protegiéndote de criaturas como zombis o esqueletos. Es un modo donde el jugador debe gestionar su salud, alimentos y otros recursos,
 - o **Creativo:** En este modo, tienes acceso ilimitado a todos los bloques y herramientas del juego, lo que te permite construir y explorar sin limitaciones. Es ideal para experimentar con nuevas ideas o construir estructuras grandes y complejas.
- **Dificultad:** Aquí puedes seleccionar cuán fácil o difícil será el juego. Las opciones varían entre:
 - o **Pacífico:** No hay enemigos en el juego.
 - o **Fácil:** Los enemigos son menos agresivos, y tu salud es más fácil de gestionar.
 - o **Normal:** La dificultad estándar del juego, con un equilibrio entre desafíos y jugabilidad.
 - o **Difícil:** Los enemigos son más fuertes y difíciles de vencer, y se presentan más retos en cuanto a recursos y supervivencia.
- **Opciones Adicionales:** También puedes elegir otras opciones como activar o desactivar las **reglas de experiencia** (por ejemplo, si deseas que el jugador gane experiencia al realizar ciertas tareas) o configurar la **duración del día y la noche** dentro del juego.
- **Unirse al mundo:** los usuarios pueden acceder a mundos creados por otros jugadores o mundos educativos compartidos ya sea mediante un código de símbolos con una id.





Funcionalidades de Minecraft Education

Requisitos mínimos para conectar:

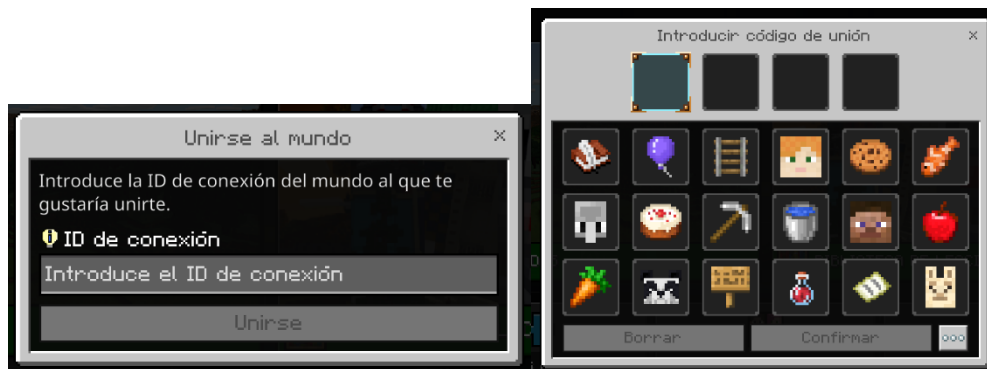
- Tener todos los jugadores la misma versión de M:EE
- Estar en el mismo entorno Office 365

Antes de empezar tienes que saber...

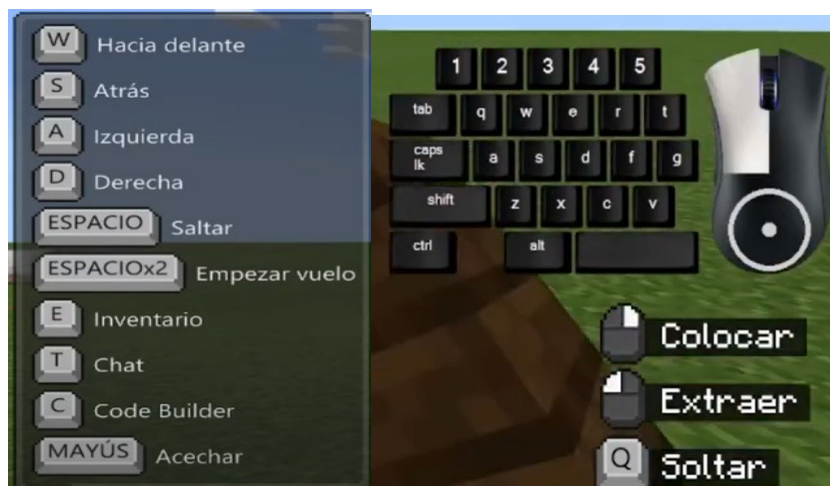
- Se pueden conectar desde diferentes lugares de conexión
- Máximo 30 jugadores en el mismo mundo
- Conexión a internet estable

LOS 3 PASOS DEL MULTIJUGADOR:

1. El anfitrión inicia el multijugador en el mundo creado.
2. Comparte los 4 códigos o enlace con sus compañeros.
3. Sus compañeros se unen a su mundo.



- **Importar:** permite a los usuarios cargar contenidos adicionales en su juego, como mapas, mundos o recursos previamente descargados o creados.
- **Comandos básicos:** Los comandos principales que se usan en minecraft son los siguientes:





Funcionalidades de Minecraft Education

Elementos educativos

Los elementos educativos son aquellos que permiten a los docentes plantear escenarios de aprendizaje. Para acceder a estos elementos solo tendremos que pulsar la letra e ir buscando uno por uno o pulsar la lupa y buscar directamente por nombre. Para acceder a estos elementos directamente solo podremos hacerlo en la modalidad de juego creativo. Alguno de estos elementos es:



- **Cámara:** con ella en la mano podemos ir tomando fotos del entorno, pero también tenemos la posibilidad de posándola en el suelo pulsando clic derecho y volviéndole a dar a clic derecho podemos tomarnos una foto, en ella aparecerá nuestro personaje con nuestro nombre.
- **Portafolio:** Al darle click derecho con el portafolio en la mano se nos abrirá un libro con todas las fotos que hayamos sacado con la cámara, A cada foto se le puede poner una leyenda que básicamente es un texto identificativo para la imagen. El portafolio se puede exportar, es decir te lo puedes descargar en tu ordenador, simplemente una vez esté abierto el portafolio le damos click al botón de exportar Portafolio.
- **Libro y Pluma:** Esto es como un libro, Al darle click derecho se te abre un libro, en él se puede escribir, Abajo de cada página aparece un lápiz, si le pinchas te aparecen varias opciones, en ellas se pueden añadir nuevas páginas, mover las páginas y añadir imágenes. Una vez escribes todo lo que quieras en el libro hay que darle al botón señal, te pedirá que le pongas un título al libro. Una vez hecho esto ese libro se puede exportar también, se pincha en exportar y te lo guardas en tu ordenador.

Otra novedad nueva sobre el portafolio es que podemos poner las fotos que hemos sacado dentro del mundo, para ello necesitaremos un marco y lo podremos en el sitio en el que queramos poner la foto, una vez puesto abrimos el portafolio, dentro de él buscamos la foto que queramos y abajo nos aparecerá un botón nuevo que sirve para ponernos la foto en la mano, una vez la tenemos en la mano nos acercamos al marco que hemos puesto y con la foto en la mano le damos click derecho al marco, esto pondrá la foto.

Otros elementos educativos serían las pizarras:

- **Pizarra:** Todos tienen la misma función son pizarras que se pueden poner a la pared o al suelo y se puede escribir en ellas, estas se suelen usar para dar instrucciones a los alumnos o ponerles contenido para leer, por ejemplo, el contenido de un tema etc. Esta pizarra es la más pequeña ocupa lo mismo que un bloque.
- **Pizarrón:** Está tiene la misma función, pero es bastante más grande.
- **Poster:** Está es como la pizarra normal de un bloque de alto, pero es más larga. Las únicas diferencias son los tamaños.

Existen también los bloques educativos, Para poder utilizar estos bloques educativos hay que tener los permisos de creador de mundo activado, para activarlos hay que hacer lo siguiente:





Funcionalidades de Minecraft Education

Una vez estamos dentro del mundo pulsamos la tecla t, está nos abrirá el chat del juego, en el vamos a escribir lo siguiente: /web. Una vez escrito esto le damos click y con esto ahora si podremos colocar y usar estos bloques educativos.

- **Bloque de borde:** Este es como una especie de valla de color rojo, su utilidad es limitar que los alumnos se muevan fuera de los límites que tú quieras, por ejemplo, en una actividad puedes rodear la zona con los bloques de borde así cuando un alumno quiera salir de esa zona no podrá, tendrá como una pared invisible.
- **Bloques de permitir y rechazar:** Estos bloques (Los cuales son dos distintos) pueden o evitar que el usuario construya y rompa o permitir que el usuario construya y rompa. Por ejemplo, el bloque de rechazar lo que hace es impedir que el usuario rompa o construya encima de ese bloque, estos bloques se pueden poner a la altura que tú quieras, por ejemplo, debajo de la tierra y esto hará que todos los bloques que estén encima de estos no se puedan romper, también evitará que el alumno construya encima de estos



Y los bloques permitir hacen lo contrario, permiten que el usuario construya y destruya encima de estos bloques, excepto los propios bloques de permitir estos no los puede romper, Con estos bloques puedes dejar un área preparada para que el alumno pueda construir lo que quiera



Tareas de Teams con Minecraft

Os dejamos por aquí un enlace a nuestro vídeo que explica todo sobre las tareas de Teams con Minecraft: