

2025

Manual de Minecraft Education



¿Qué es Minecraft Education?

ESTA APLICACIÓN ES PARA USO EDUCATIVO Y ORGANIZATIVO.

Minecraft Education es una plataforma basada en el juego y que promueve un aprendizaje lúdico, creativo e inclusivo. Explora mundos de bloques en los que descubrirás nuevas formas de abordar cualquier materia o desafío. Sumergíos en temas como la lectura, las matemáticas, la historia y la codificación con lecciones y un plan de estudios estandarizado diseñado para todo tipo de estudiantes, o explorad y construid a la vez en mundos abiertos y creativos.

- **ÚSALO A TU MANERA** Tus estudiantes podrán sacar provecho de Minecraft Education de muchas maneras gracias a los cientos de lecciones prediseñadas, desafíos creativos y mundos de lienzo en blanco. Empezar es facilísimo, no tienes que tener experiencia con los juegos.
- **PREPARA A LOS ESTUDIANTES PARA EL FUTURO** Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades clave, como la resolución de problemas, la colaboración, la ciudadanía digital y el pensamiento crítico, para ayudarlos a prosperar en el presente y en su futuro entorno laboral. Despierta su pasión por CTIM.
- **APRENDIZAJE MEDIANTE JUEGOS** Desata la creatividad y el aprendizaje exhaustivo gracias a los contenidos inmersivos creados en colaboración con BBC Earth, la NASA y el Centro Nobel de la Paz, entre otros. Anima a los estudiantes a involucrarse en temas del mundo real con lecciones y retos de relevancia cultural.
- **CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES**
 - El modo multijugador permite jugar entre plataformas, dispositivos y entornos híbridos.
 - Code Builder permite una codificación basada en bloques, JavaScript y Python con una interfaz y una ejecución en el juego muy intuitivas.
 - El lector inmersivo ayuda a los jugadores a leer y traducir textos
 - Tanto la cámara como el libro y la pluma sirven para registrar y exportar las creaciones de los jugadores
 - La integración con Microsoft Teams y Flipgrid permite la evaluación y la supervisión por parte de los docentes. Es posible adquirir licencias de Minecraft Education con acceso de administrador a una cuenta del centro de administración de Microsoft 365. Ponte en contacto con tu responsable técnico para obtener más información sobre licencias académicas.





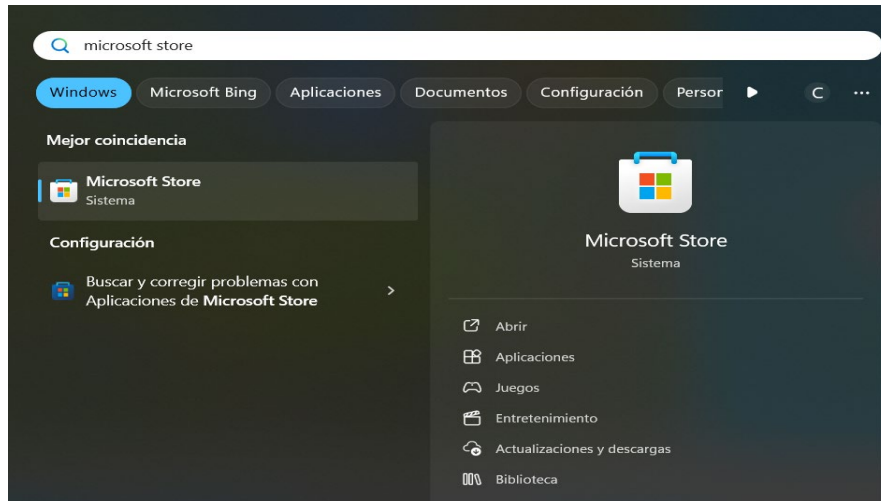
Manual de Minecraft Education

Manual de Instalación de Minecraft Education

Opción 1: Instalación desde Microsoft Store

1. Acceder al Microsoft Store:

- Presione la tecla de **Windows** en su teclado.
- En la barra de búsqueda, escriba "**Microsoft Store**" y seleccione la aplicación correspondiente.



2. Buscar Minecraft Education:

- Una vez dentro de la aplicación Microsoft Store, en la barra de búsqueda ubicada en la parte superior, ingrese "**Minecraft Education**".

3. Instalar el programa:

- Seleccione la opción **Minecraft Education** en los resultados de búsqueda y haga clic en **Instalar**.



4. Abrir Minecraft Education:

- Una vez finalizada la instalación, haga clic en **Abrir** para iniciar el programa.

Opción 2: Instalación desde la página oficial de Minecraft Education





Manual de Minecraft Education

1. Acceder al sitio web de Minecraft Education:

- Dirígete al siguiente enlace en tu navegador: <https://education.minecraft.net/es-es>.

2. Descargar Minecraft Education:

- Una vez en el sitio, haz clic en el botón "Descargar Minecraft".



CÓMO FUNCIONA ▾ ENSEÑAR CON MINECRAFT ▾

Descargar Minecraft ➔

- Selecciona el sistema operativo con el que deseas trabajar (Windows, macOS, Android o iPhone).

PLATAFORMAS DISPONIBLES



3. Acceder a la página de descarga:

- Al seleccionar tu sistema operativo, serás redirigido a la página de descarga correspondiente.



4. Instalar Minecraft Education:

- Una vez completada la descarga, localiza el archivo descargado en la carpeta de destino.
- Haz doble clic en el archivo para ejecutar el instalador y seguir el proceso de instalación.

Iniciar Sesión en Minecraft

Para poder iniciar sesión en Minecraft Education, es necesario contar con una cuenta de correo electrónico adecuada y una licencia válida.





Manual de Minecraft Education

Tipos de Licencias:

- **Licencias de Office 365 (Gratuitas):**
 - **Cuentas A1:** Incluyen 10 accesos por alumno y 25 accesos por profesor de manera gratuita.
- **Cuentas Microsoft A3 y A5:** Estas licencias incluyen acceso sin límite.
- **Opciones de Compra Anual:** Licencias a un costo de **5 USD por usuario**.

Adquisición y Asignación de Licencias:

- **Comprar Licencias:**
 - Para adquirir las licencias, ingresa al siguiente enlace: <https://education.minecraft.net/es-es/licensing>

Aulas y escuelas	Campamentos, clubes y organizaciones
LICENCIAS POR VOLUMEN Las organizaciones educativas calificadas pueden adquirir Minecraft Education mediante Licencias por volumen. Visita la página de opciones de Licencias por volumen para conectar con un socio del canal que pueda ayudarte a encontrar el contrato de licencias que mejor se adapte a tu centro educativo. Más información	COMPRA DIRECTA Los administradores de centros educativos de organizaciones educativas calificadas pueden adquirir suscripciones individuales para sus centros. Se recomienda consultar al departamento de TI antes de realizar una compra. Si tienes Office 365, es posible que ya tengas licencias disponibles. US\$5.04 User/Year (annual commitment) Comprar ahora
	COMPRA DIRECTA Se pueden adquirir licencias individuales para su uso en campamentos, clubes y organizaciones. Esta opción de compra es ideal para cualquier usuario que no encaje en los criterios de una organización educativa calificada. US\$12 User/Year (annual commitment) Comprar ahora

→ Educators: [Check your eligibility or get more help with educational licensing](#)

- **Asignar Licencias:**
 - Inicia sesión con tu cuenta de administrador (**admin tenant**).
 - Una vez adquiridas las licencias, sigue el proceso para asignarlas a los usuarios correspondientes según tus necesidades.
- **Una vez obtenida la licencia ya podemos iniciar sesión e ingresar al juego.**





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:

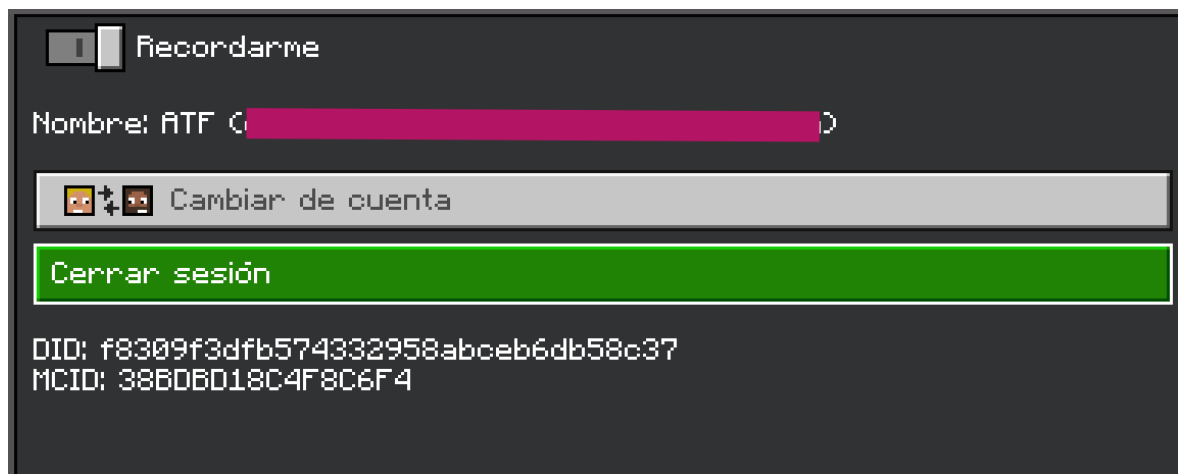
1. Botón de Personalización (ícono de percha):

- 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.



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.



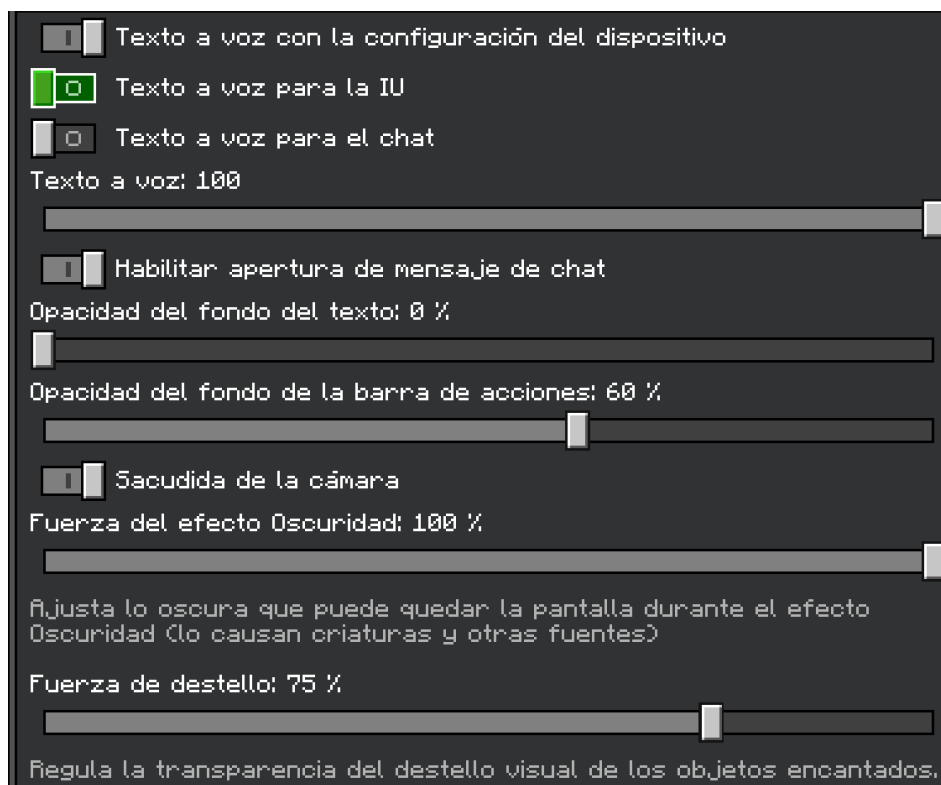
3. Botón de Ajustes:

- 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:



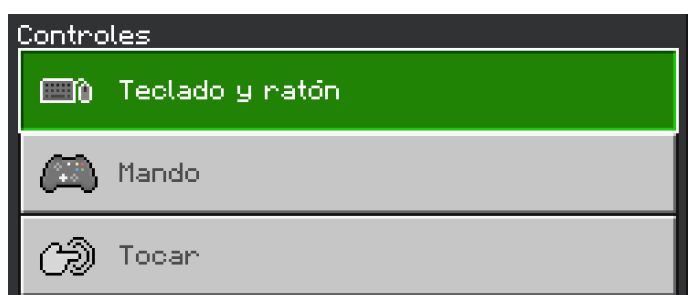
1. Accesibilidad:

- 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.



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:

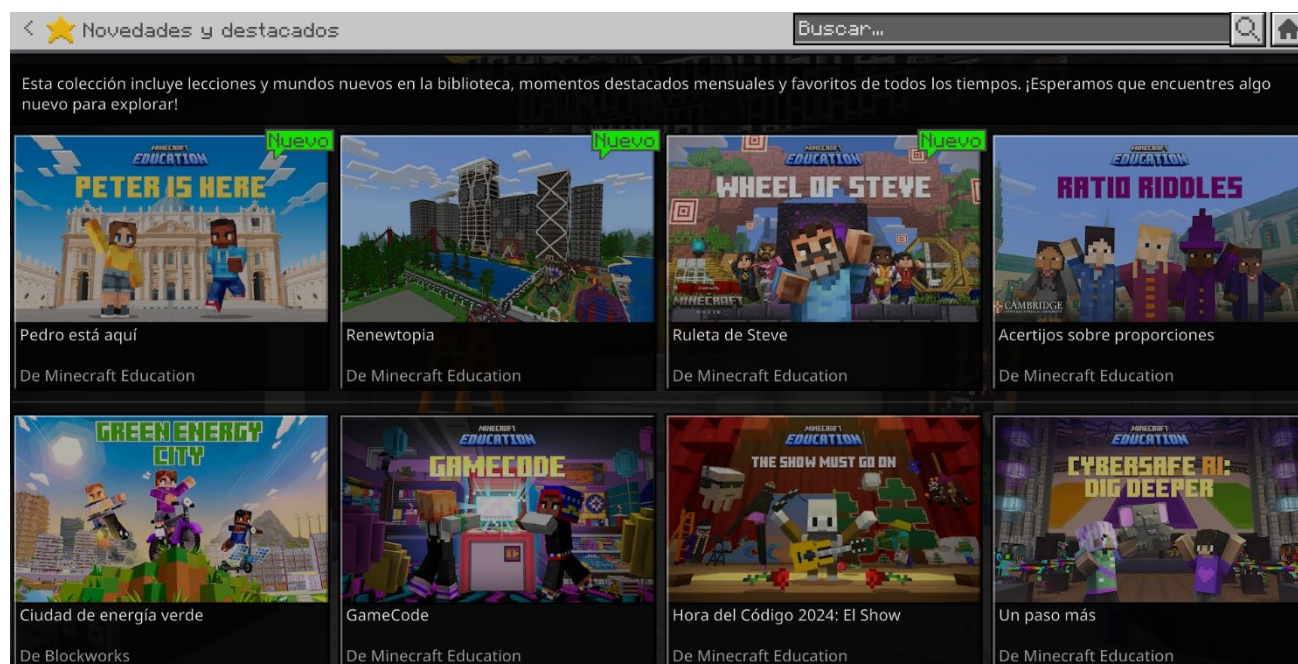
- La sección **General** permite realizar ajustes globales del juego, como modificar el **idioma** del juego, ajustar el **volumen** general y activar o desactivar notificaciones. También se pueden gestionar las configuraciones de la **pantalla completa** o el modo de **ventana** y otros parámetros relacionados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





Manual de Minecraft Education

4. Botón novedades y destacados:



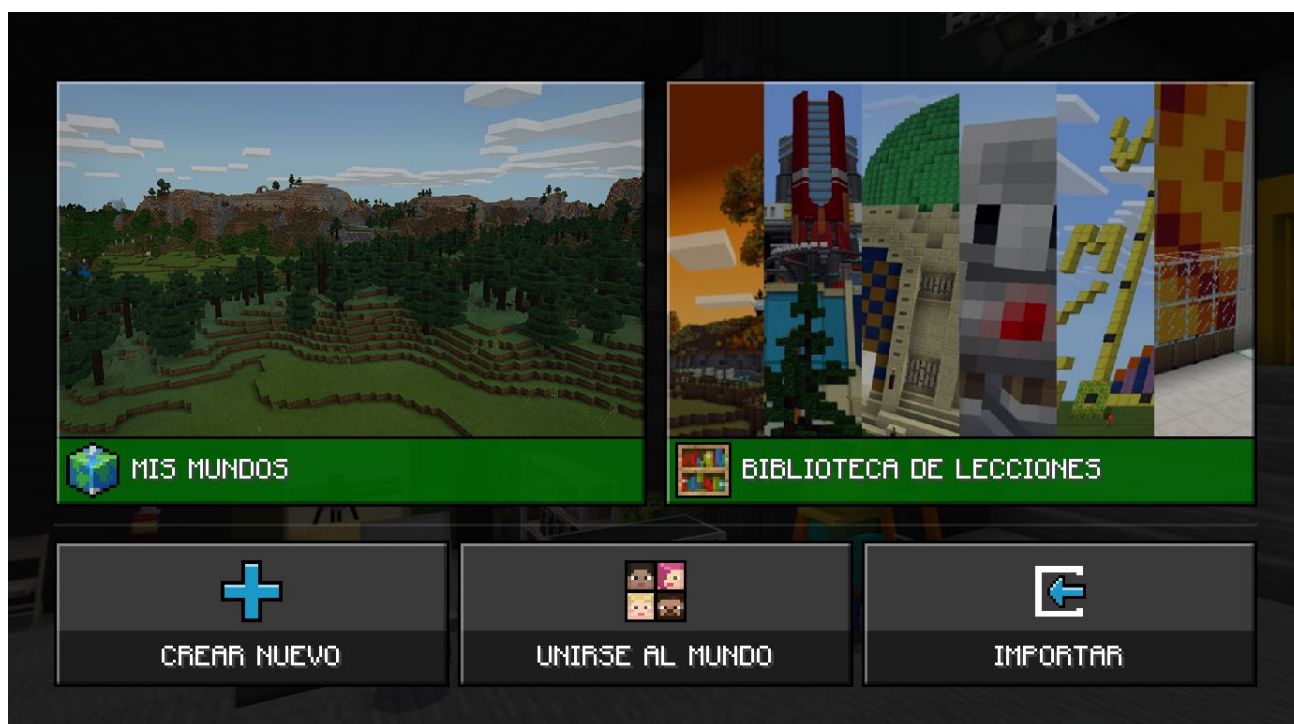
Al hacer clic en el botón de **Novedades y Destacados**, se abrirá una pantalla donde los usuarios podrán acceder a la información más reciente y relevante sobre **Minecraft Education**. Esta sección incluye:

- **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.

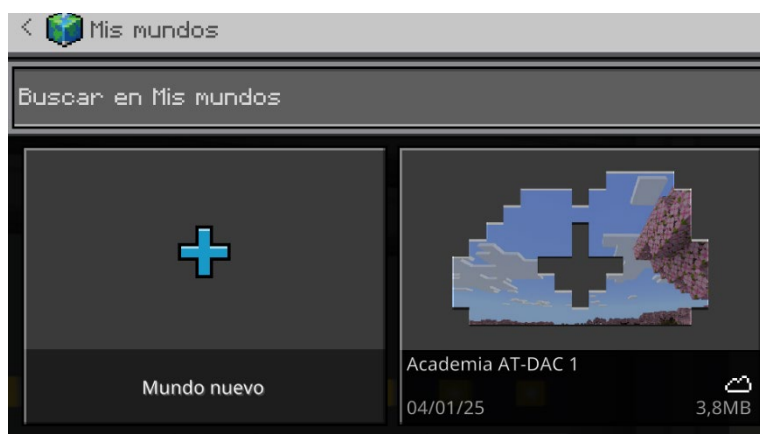


5. Botón jugar:



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.



¿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.





Manual 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.



Manual 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.



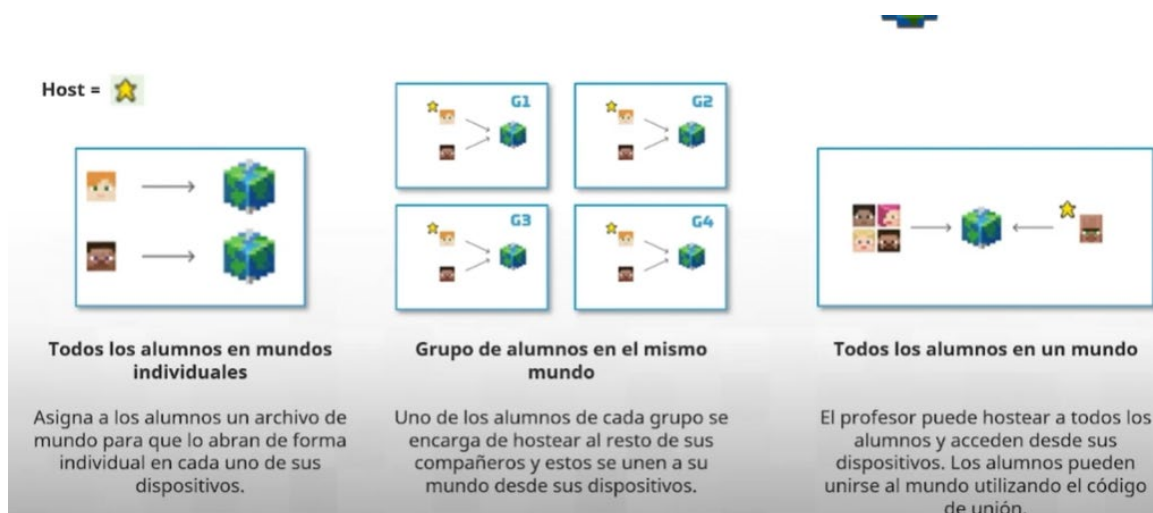
- **Nuevo Mundo:** Permite crear un nuevo mundo de juego, seleccionando las opciones de generación y configuración previamente definidas (modo de juego, dificultad, etc.).



- **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.



- **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.





Manual de Minecraft Education

Requisitos mínimos para conectar:

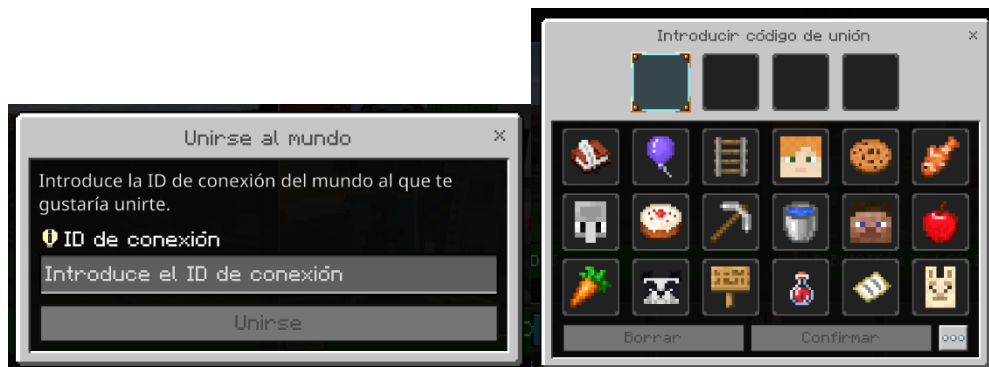
- Tener todos los jugadores la misma versión de M:EE
- Estar en el mismo entorno Office 365

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:





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:





Manual 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:



Como evaluar en minecraft: Formularios y Rúbricas

1. Formularios en Minecraft: ¡Haciendo Preguntas con los NPCs!

Imagina que estás creando una aventura en Minecraft sobre historia antigua. Quieres asegurarte de que los jugadores están entendiendo los conceptos clave mientras exploran una pirámide que has construido. Una forma genial de hacerlo es poner un **NPC** (un personaje no jugador) dentro de la pirámide. Cuando un jugador hable con este NPC, el personaje podría hacerle una pregunta o, mejor aún, ¡darle acceso a un pequeño cuestionario online!

Recordatorio Rápido: ¿Qué es un NPC?

- **NPC** significa "Non-Player Character" o **Personaje No Jugador**. Son como "actores" que puedes colocar en tu mundo de Minecraft.
 - **Tú los controlas (como creador)**: Puedes elegir su aspecto (¡hay muchos diseños!), ponerles nombre y escribir lo que dicen (su diálogo).
 - **Sirven para mucho**: Pueden dar la bienvenida, contar historias, dar pistas, instrucciones o, como vamos a ver ahora, ¡actuar como puertas a otras herramientas como formularios online!
- [Aquí mas adelante enlazaremos un vídeo explicando como configurar los npc´s]

La Magia de los Formularios Online (Microsoft Forms)

Para crear esos cuestionarios que nuestros NPCs ofrecerán, vamos a usar una herramienta externa llamada **Microsoft Forms**.

- **¿Qué es Microsoft Forms?** Es una aplicación online (generalmente incluida con las cuentas de Microsoft 365/Office 365 para educación) que te permite crear encuestas, cuestionarios y formularios muy fácilmente.
- **¿Por qué usar Forms con Minecraft?** Porque nos permite hacer preguntas a los jugadores y **recoger sus respuestas automáticamente**. Podemos ver qué contestaron, si acertaron (si es un cuestionario con respuestas correctas) e incluso cuánto tardaron.

Paso a Paso: Creando tu Formulario o Cuestionario en Microsoft Forms

Antes de conectar nada a nuestro NPC, necesitamos tener listo el formulario. ¡Es muy sencillo!

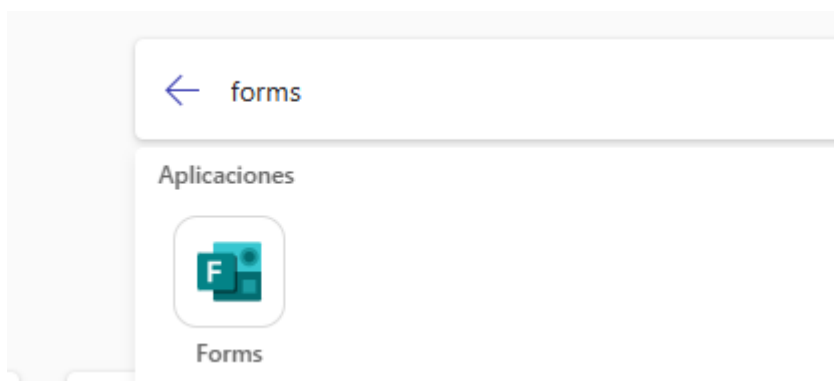
1. Accede a Microsoft Forms:

- Ve a la página web de Office/Microsoft 365 (como www.office.com) e inicia sesión con tu cuenta de profe.



Manual de Minecraft Education

- Busca el icono de **Forms** (suele ser verde con una F) y haz clic en él. O puedes ir directamente a forms.microsoft.com.

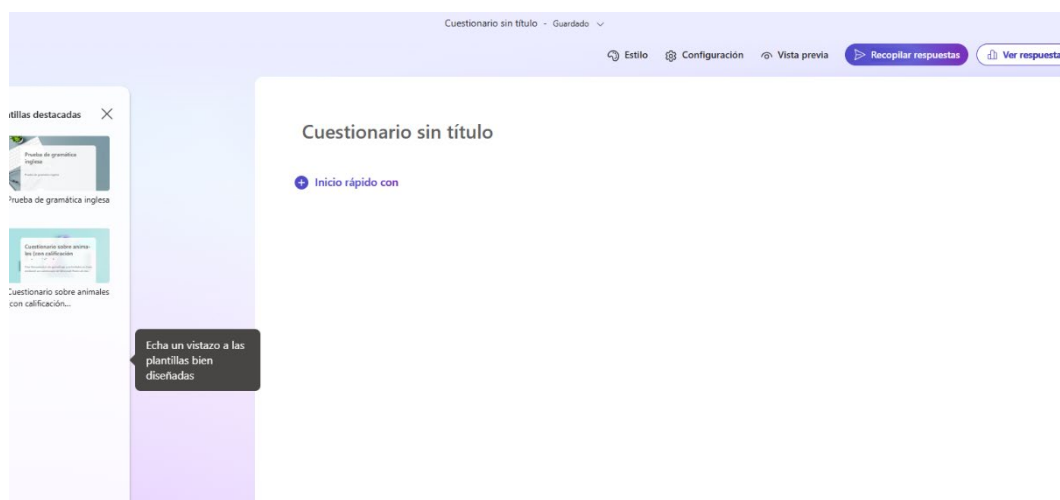


2. Nuevo Formulario o Cuestionario:

- Le darás a "Nuevo cuestionario".



3. **Ponle Título:** Haz clic en "Cuestionario sin título" y escribe un nombre claro para tu actividad (ej: "Preguntas Pirámide Egipcia", "Checkpoint 1 - Laberinto"). Puedes añadir una descripción si quieres.





Preguntas sobre matematicas

Matematicas

[+ Inicio rápido con](#)

4. **Añade Preguntas:** Haz clic en el botón “inicio rápido”. Te saldrán varios tipos de preguntas:

Preguntas sobre matematicas

Matematicas

[+ Inicio rápido con](#)

☒ Opción

☐ Texto

☐ Calificación

☐ Fecha

☐ Clasificación

☐ Likert

☐ Cargar archivo

☐ Net Promoter Score®

☐ Sección

- **Opción:** Preguntas de opción múltiple. Escribes la pregunta y las posibles respuestas. ¡Importante! Si es un cuestionario, marca la **casilla de verificación (✓)** al lado de la respuesta correcta. También puedes asignar puntos a la pregunta.
- **Texto:** Para respuestas cortas o largas escritas por el jugador. Puedes elegir si la respuesta debe ser un número.
- **Clasificación:** Para ordenar elementos.
- **Fecha:** Si necesitas que indiquen una fecha.
- **Likert:** Escalas de opinión (ej: De acuerdo / En desacuerdo).

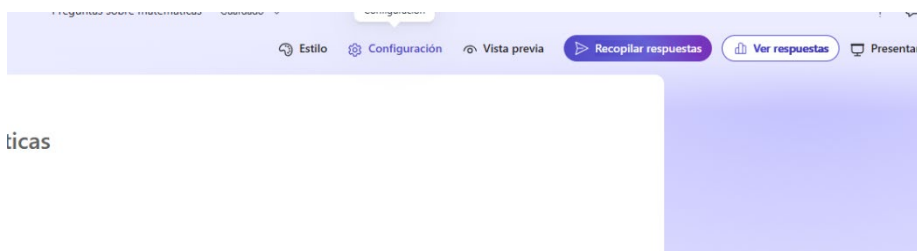


Manual de Minecraft Education

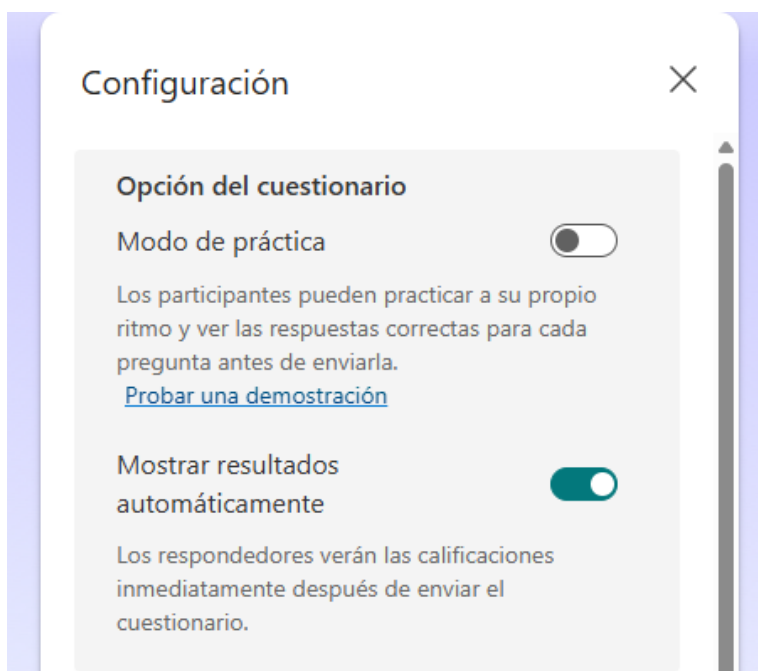
- **Carga de archivos:** ¡Interesante! Podrías pedirles que suban una captura de pantalla de Minecraft aquí mismo.
- **Net Promoter Score:** Otra escala de valoración.
- **Sección:** Para organizar tu cuestionario en partes.
- **Consejo:** Para los "checkpoints" donde necesitas dar una contraseña o pista, usa una pregunta de **Opción** o **Texto** al final.
- **¡No olvides marcar como "Obligatoria"** las preguntas que sí o sí deben responder!

5. Configura Mensajes y Opciones (¡Importante para Checkpoints!):

- Haz clic en la esquina superior derecha del formulario y selecciona **"Configuración"**.



- **Para Cuestionarios:** Puedes activar **"Mostrar resultados automáticamente"** para que los alumnos vean su puntuación y las respuestas correctas al terminar.



- **¡Clave para pistas/contraseñas!** En la sección de configuración, busca algo como "Personalizar mensaje de agradecimiento. Aquí puedes escribir el mensaje que verán al enviar el formulario. ¡Es el lugar perfecto para poner la contraseña secreta, el código o la pista que necesitan para seguir en Minecraft! (Ej: "¡Gracias! La palabra mágica es ÁBRETE SÉSAMO",



"¡Correcto! El código es 0A3RRI2BA", "Pista: Para encontrar al rey, busca el pico").

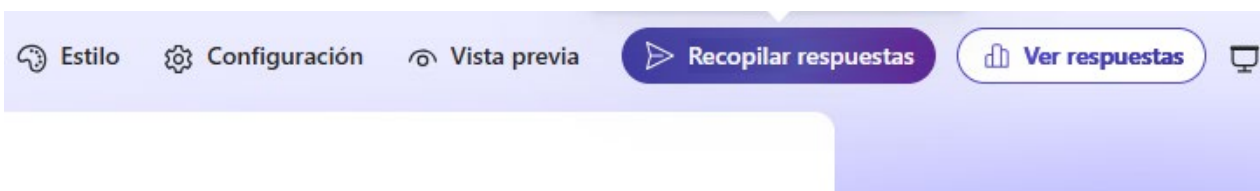
Opciones para respuestas

- ☒ Aceptar respuestas
- ☐ Fecha de inicio
- ☐ Fecha de finalización
- ☐ Establecer duración de tiempo ⓘ
- ☐ Ordenar preguntas aleatoriamente
- ☐ Deshabilitar el número de pregunta para quien responda
- ☐ Mostrar una barra de progreso ⓘ
- ☒ Ocultar **Enviar otra respuesta**
- ☒ Personalizar mensaje de agradecimiento

Las respuestas se han enviado correctamente.
- ☒ Permitir a los encuestados guardar sus respuestas
 - ☐ Permitir que los interesados editen sus respuestas

6. Configura Quién Puede Responder y Obtén el Enlace:

- Vuelve a la pestaña principal de tu cuestionario y haz clic en el botón **"Recopilar respuestas"** (o "Compartir").



- Aquí verás opciones importantes sobre quién puede rellenar el formulario:
 - "Cualquiera puede responder"**: Útil si juegas con gente fuera de tu cole o si no necesitas saber exactamente quién respondió (aunque puedes añadir una pregunta de "Nombre").



Manual de Minecraft Education

- **"Solo las personas de mi organización pueden responder"**: ¡La mejor opción para clase! Así, Forms registrará automáticamente el nombre y correo del alumno que responde.
- **"Personas específicas de mi organización pueden responder"**: Para limitar a ciertos alumnos.

Enviar y recopilar respuestas

- ☐ Cualquier persona puede responder
- ☒ Solo lo pueden ver las personas de Formate Editorial S.L.U
- Inicio de sesión necesario para validar el acceso en Formate Editorial S.L.U
- ☒ Registrar nombre
- ☒ Una respuesta por usuario
- ☐ Personas específicas de Formate Editorial S.L.U pueden responder

- Una vez elegida la opción, asegúrate de que estás en la opción de **copiar el enlace (URL)**. Haz clic en el botón **"Copiar vínculo"**. ¡Ya tienes el enlace listo para tu NPC!



Manual de Minecraft Education

↳ <https://forms.office.com/P...> ☐ Acortar URL **Copiar vínculo**

Para: Nombre de personas, grupo de Teams o canal...

Se le ha invitado a realizar este formulario:
Preguntas sobre matematicas

El Preguntas sobre matematicas de cuestionario ya está disponible y tardará 2 minutos en completarse. Asegúrate de enviarlo antes de 1 may 2025.
Gracias

Iniciar el cuestionario

☒ Outlook ☐ Teams (Solo mensaje)

La invitación se enviará a través de Outlook

Enviar

Paso a Paso: Conectando el Formulario al NPC en Minecraft

¡Ahora volvemos a Minecraft!

1. **Entra en Modo Edición:** Asegúrate de tener permisos de operador o estar en modo creativo para poder editar el mundo.
2. **Selecciona tu NPC:** Acércate al NPC que quieres que tenga el formulario y haz clic derecho sobre él. Se abrirá su ventana de edición.
3. **Ajustes Avanzados:** Busca y haz clic en el botón "**Ajustes avanzados**".
4. **Añadir URL:** Dentro de los Ajustes Avanzados, verás dos botones principales. Haz clic en el que dice "**Añadir URL**".
5. **Configura el Botón del NPC:** Aparecerá una nueva ventanita con dos campos:
 - **Nombre del botón:** Escribe aquí el texto que quieres que el jugador vea en el botón que aparecerá en el diálogo del NPC. Sé claro y llamativo. Ejemplos: "Responder Preguntas", "Empezar Prueba", "Palabras Mágicas", "¡Necesito el Código!".
 - **URL:** ¡Este es el momento clave! Pega aquí (Ctrl + V o clic derecho > Pegar) el enlace (URL) que copiaste desde Microsoft Forms en el paso 6 anterior.



Manual de Minecraft Education

6. **Guarda los Cambios:** Haz clic en el botón de guardar o en la flecha hacia atrás para confirmar y cerrar la ventana de "Añadir URL". Luego cierra también la ventana principal de edición del NPC.
7. **¡A Probarlo!** Sal del modo edición (si es necesario) y ahora interactúa con el NPC como lo haría un jugador (clic izquierdo o derecho según tu configuración). ¡Deberías ver el diálogo normal y, debajo, el botón que acabas de crear con el texto que elegiste!
8. **La Acción:** Cuando el jugador haga clic en ese botón personalizado... ¡Tachan! Se abrirá automáticamente el navegador web que tenga configurado en su ordenador, cargando directamente el formulario o cuestionario de Microsoft Forms que enlazaste.

Usando Formularios como "Checkpoints" (Puntos de Control)

Esta técnica es fantástica para crear actividades más estructuradas, como si fueran misiones o escape rooms dentro de Minecraft.

- **Formulario de Inicio:** Un NPC en la entrada puede tener un formulario para registrar quién empieza la actividad o con unas preguntas iniciales para "desbloquear" el acceso.
- **Formularios Intermedios:** Coloca NPCs en puntos clave del recorrido. Para poder pasar a la siguiente zona (abrir una puerta, recibir un objeto...), el jugador debe hablar con el NPC, ir al formulario, responder correctamente y obtener una **contraseña, código o pista** (que pusiste en el mensaje final del Form). Luego, vuelve al juego e interactúa de nuevo con el NPC (o con otro) para usar esa información.
- **Formulario Final:** Al terminar la actividad, un NPC puede tener un formulario final para recoger impresiones, hacer un resumen o simplemente confirmar que ha completado el reto.

Ventajas Clave de Usar Forms Integrados:

- **Evaluación Discreta:** La evaluación se siente como parte natural del juego.
- **Recogida de Datos Fácil:** Todas las respuestas quedan guardadas en tu cuenta de Forms. Puedes verlas individualmente o exportarlas a Excel.
- **Feedback Inmediato:** Los jugadores pueden saber al instante si han acertado (si configuras el cuestionario así).
- **Control del Progreso:** Puedes asegurarte de que los jugadores pasan por ciertos puntos o entienden conceptos antes de avanzar.
- **Ahorro de Tiempo:** Mucho más rápido que corregir pruebas en papel.

2. Rúbricas: ¡Valorando las Grandes Creaciones!

No todo en Minecraft se puede evaluar con preguntas de sí/no o respuestas cortas. ¿Cómo valoramos una impresionante catedral gótica que han construido los alumnos? ¿O un diseño de ciudad sostenible? Aquí es donde entran en juego las **Rúbricas**.





¿Qué es Exactamente una Rúbrica?

Piensa en una rúbrica como una **parrilla de evaluación súper detallada**. Es una tabla que te ayuda a valorar un trabajo complejo de forma justa y clara. Funciona así:

1. **Define Criterios:** Desglosas el trabajo en las partes o aspectos importantes que quieres evaluar (Ej: Diseño, Creatividad, Uso de materiales, Trabajo en equipo, Explicación...).
2. **Establece Niveles de Desempeño:** Para cada criterio, describes cómo sería un trabajo en diferentes niveles (Ej: Excelente/Experto (4 puntos), Bien/Avanzado (3 puntos), Regular/Aprendiz (2 puntos), Necesita Mejorar/Básico (1 punto)).
3. **Describe cada Nivel:** Lo más importante es escribir qué significa exactamente cada nivel para cada criterio. (Ej: Para "Creatividad - Excelente": El diseño es único, original y va más allá de las instrucciones. Para "Creatividad - Regular": El diseño sigue las instrucciones, pero no aporta elementos originales).

¿Por qué usar Rúbricas para Evaluar Proyectos de Minecraft?

- **Objetividad:** Ayudan al profe a evaluar a todos los alumnos con los mismos criterios, de forma más justa.
- **Claridad para Alumnos:** Los alumnos saben exactamente qué se espera de ellos y cómo pueden conseguir una buena puntuación. ¡Pueden usar la rúbrica como guía mientras trabajan!
- **Evaluación Completa:** Permiten valorar aspectos complejos que no caben en un formulario (calidad de la construcción, originalidad, colaboración...).
- **Feedback Específico:** Puedes decirle al alumno exactamente en qué criterios ha destacado y en cuáles necesita mejorar.

¿Cómo Integramos las Rúbricas en Nuestro Flujo de Trabajo?

Las rúbricas no se meten *dentro* de Minecraft como los enlaces de Forms, pero las usamos *junto* a Minecraft, preferiblemente con **Microsoft Teams**.

Paso a Paso: Usando Rúbricas con Tareas de Microsoft Teams

Teams es el compañero perfecto para organizar la evaluación con rúbricas de proyectos hechos en Minecraft.

1. **Ve a Microsoft Teams:** Abre la aplicación de Teams o la versión web y entra en el Equipo de tu clase.
2. **Ve a la Pestaña "Tareas":** Busca la pestaña de "Tareas" en el canal General (o donde gestionas las tareas).





Manual de Minecraft Education



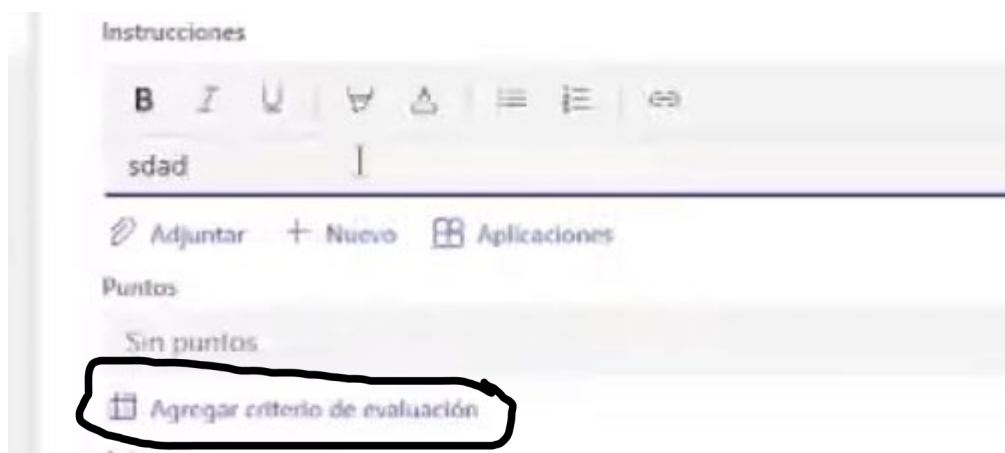
3. **Crea una Nueva Tarea:** Haz clic en "Crear" y selecciona "Tarea".

4. **Configura la Tarea:**

- **Título:** Pon un nombre claro (ej: "Proyecto Construcción Sostenible en Minecraft").
- **Instrucciones:** Explica detalladamente qué tienen que hacer los alumnos en Minecraft y qué tienen que entregar (ej: "Construye una casa sostenible en Minecraft siguiendo los criterios. Entrega 5 capturas de pantalla y un vídeo corto explicando tu diseño usando Flipgrid").
- **Puntos:** Asigna una puntuación máxima a la tarea (ej: 100 puntos, o los que correspondan según tu sistema).
- **Asignar a:** Elige a qué alumnos va dirigida.
- **Fecha de vencimiento:** Establece la fecha límite.

5. **¡Añadir la Rúbrica!** Aquí está la clave. Busca un botón que diga "+ Agregar criterio de evaluación" o "+ Rúbrica".





6. **Crear o Cargar Rúbrica:** Te dará opciones:

- **+ Nueva rúbrica:** ¡Puedes crearla directamente aquí! Te saldrá una interfaz para ponerle título, descripción, definir los Criterios (filas) y los Niveles de Desempeño (columnas, ej: Excelente, Bueno, Suficiente, Insuficiente), y escribir las descripciones detalladas en cada casilla. Puedes asignar porcentajes o puntos a cada criterio.
- **Cargar rúbrica:** Si ya tienes una rúbrica hecha (quizás en formato .csv o una que usaste antes en Teams), puedes subirla.

7. **Adjunta la Rúbrica:** Una vez creada o cargada, haz clic en "Adjuntar". Verás que la rúbrica aparece ahora como parte de la tarea. ¡Los alumnos también la verán al recibir la tarea!

8. **Asigna la Tarea:** Cuando esté todo listo, haz clic en "Asignar".

El Proceso de Evaluación con Rúbrica en Teams:

1. **Los Alumnos Trabajan:** Crean su proyecto en Minecraft.
2. **Los Alumnos Entregan:** Van a la tarea en Teams y adjuntan lo que les pediste (capturas, enlace al mundo...). Hacen clic en "Entregar".
3. **Tú Evalúas:** Vas a la sección de "Tareas" en Teams, abres la tarea y ves las entregas de los alumnos. Al revisar la entrega de un alumno, haz clic en la **rúbrica adjunta**.
4. **Califica con la Rúbrica:** Se abrirá la rúbrica. Para cada criterio, simplemente haz clic en el nivel que mejor describe el trabajo del alumno. Teams calculará la puntuación automáticamente (si la configuraste así). Puedes añadir comentarios específicos para cada criterio o comentarios generales.
5. **Devuelve la Tarea:** Una vez evaluado, haz clic en "Devolver". El alumno recibirá su nota y podrá ver la rúbrica con tus comentarios y la puntuación de cada criterio. ¡Un feedback súper útil!

3. Flipgrid: ¡Grabando las Evidencias en Vídeo!

A veces, una foto de la construcción no es suficiente para entender todo el trabajo o el proceso de pensamiento del alumno. ¿Y si pudieran **explicar su creación con su propia voz mientras muestran su pantalla de Minecraft?** ¡Eso es exactamente lo que permite **Flipgrid**!





¿Qué es Flipgrid?

Flipgrid es una herramienta de vídeo social para educación (también de Microsoft, ¡y gratuita!). Permite a los profes lanzar temas de debate ("Topics") y a los alumnos responder grabando vídeos cortos con su cámara web o, ¡muy importante para nosotros!, **grabando su pantalla**.

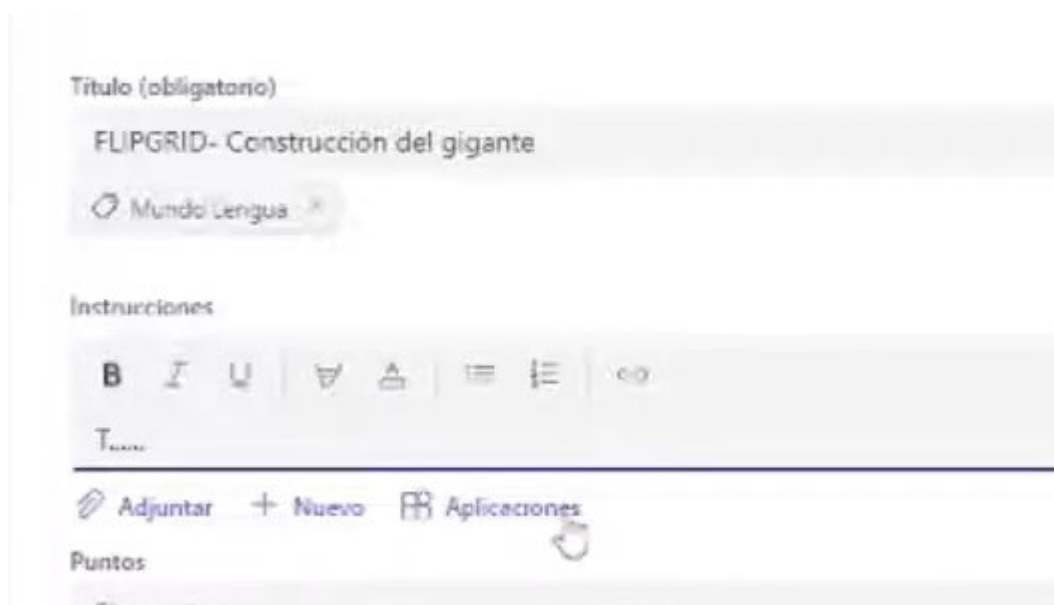
¿Por qué usar Flipgrid con Minecraft?

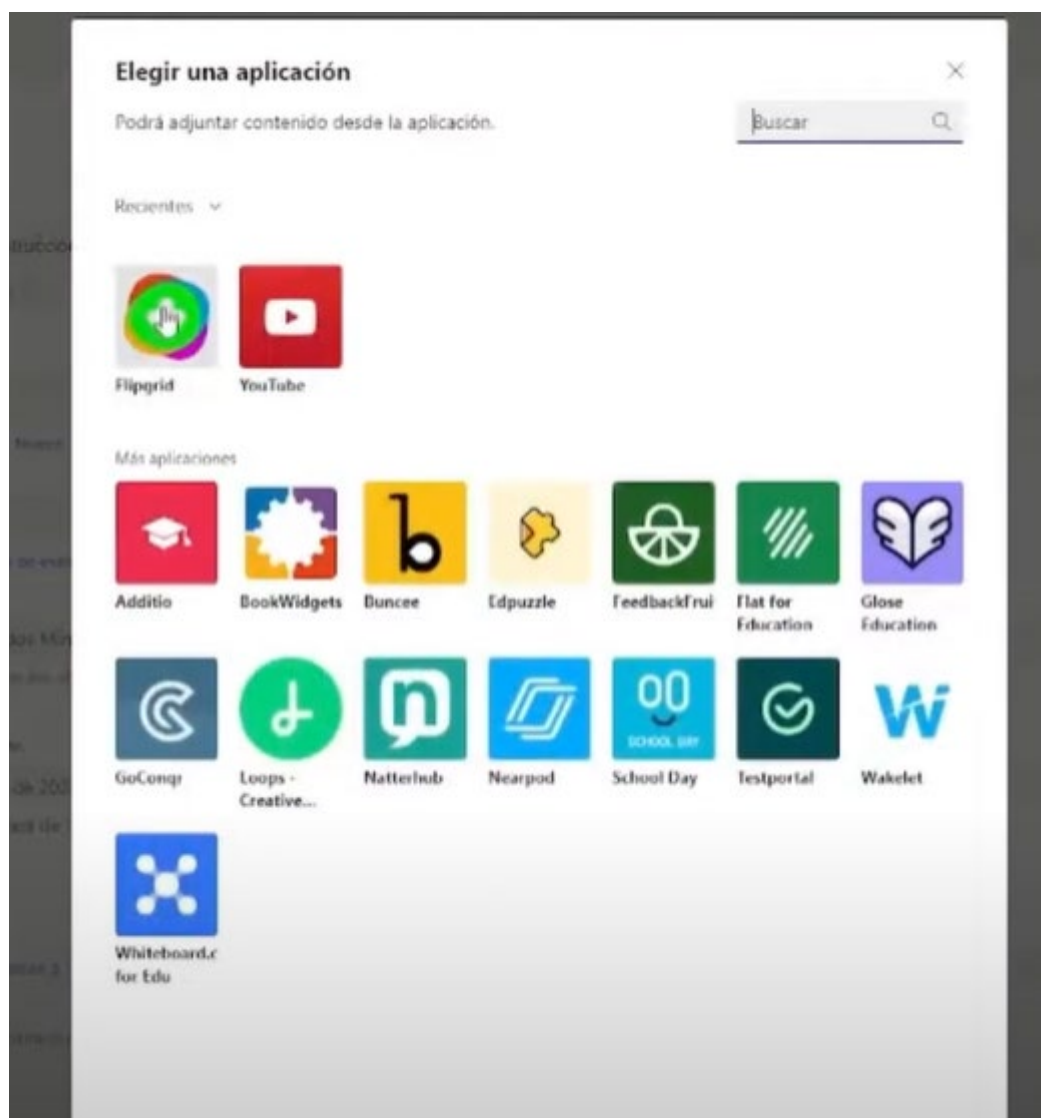
- **Explicaciones Detalladas:** Los alumnos pueden mostrar su mundo de Minecraft y explicar verbalmente cómo lo construyeron, por qué tomaron ciertas decisiones, cómo funciona un mecanismo, etc.
- **Evaluación de la Comunicación Oral:** Permite evaluar cómo se expresan los alumnos.
- **Evidencia Dinámica:** Muestra el proyecto "en acción", no solo una imagen estática.
- **Fácil de Usar:** Tanto para profes como para alumnos, la interfaz es muy intuitiva.

Paso a Paso: Usando Flipgrid para Recoger Evidencias de Minecraft (Integrado en Teams)

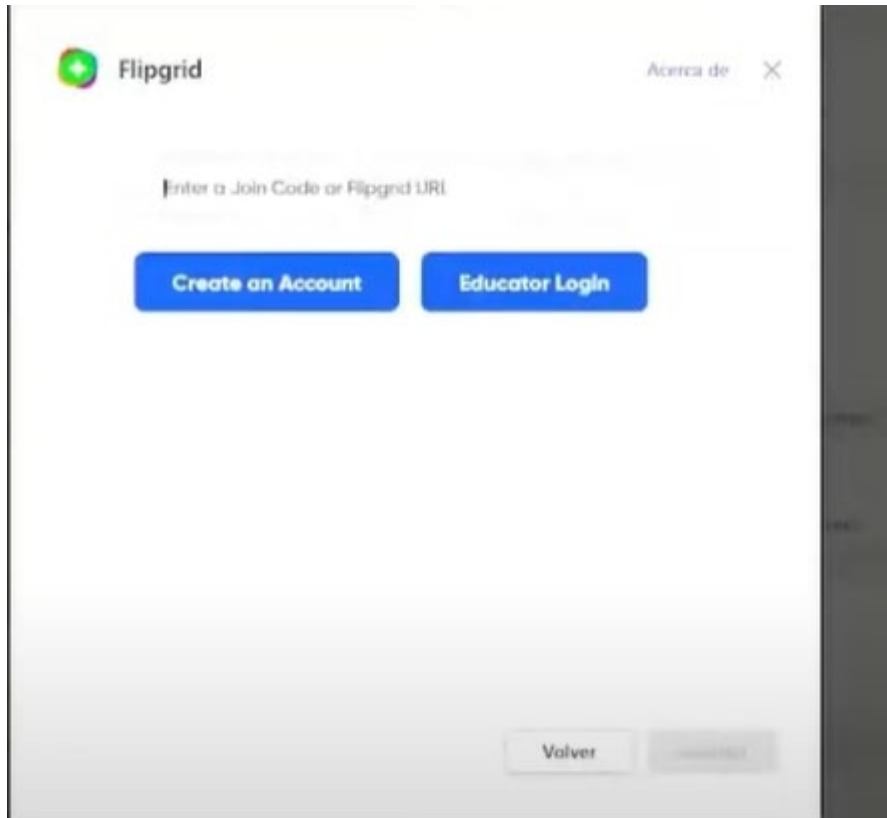
La forma más cómoda es integrar Flipgrid directamente en una Tarea de Teams.

1. **Prepara tu Topic en Flipgrid (Opción 1):** Puedes ir a Flipgrid (flipgrid.com), crear un Grupo para tu clase y dentro un Topic específico para la tarea (ej: "Tour por mi Casa Sostenible"). Copia el enlace para compartir ese Topic.
2. **Crea la Tarea en Teams (Como en la sección de Rúbricas):** Sigue los pasos 1 a 4 de la sección anterior para crear la tarea en Teams (Título, Instrucciones...).
3. **Añade Flipgrid como Aplicación:** En las instrucciones de la tarea, o como un recurso adjunto, haz clic en el botón **"+ Agregar"** (o "+ Nuevo" > "Aplicaciones"). Busca **Flipgrid** en la lista de aplicaciones y selecciónala.





4. **Enlaza tu Topic:** Te pedirá que introduzcas el enlace o el código del Topic de Flipgrid que preparaste antes (o te dará opción de crear uno nuevo desde aquí). Pégalo y confírmalo.



5. **Termina de Configurar y Asigna:** Añade la rúbrica si quieres (¡puedes evaluar el vídeo con una rúbrica!), la fecha de entrega, etc., y haz clic en "Asignar".

¿Cómo lo Ven y Usan los Alumnos?

1. **Abren la Tarea en Teams:** Verán las instrucciones y un enlace o una pestaña incrustada de Flipgrid.
2. **Entran a Flipgrid:** Hacen clic en el enlace/pestaña. Les llevará al Topic que creaste.
3. **Añaden Respuesta:** Hacen clic en el botón grande que dice **"Add response"** (o similar).
4. **¡Grabar Pantalla!** Se abrirá la cámara de Flipgrid. Aquí está el truco:
 - Buscan el botón de **"Options" (...)** (Opciones).



Manual de Minecraft Education

- Seleccionan **"Record screen"** (Grabar pantalla).

Actividades Minecraft / Lengua y literatura - Experiencia

March 16, 2022

Lengua y literatura - Experiencia

En este topic plantearemos las actividades con Flipgrid relacionadas con el mundo de lengua y literatura.

Los alumnos tendrán que subir un video resumiendo en un máximo de 2 minutos su experiencia durante la actividad de Minecraft.

[Add Response](#)

[View](#)

com/manage/topics/31245254

https://edu.twitter.c... Escuelas Católicas Trello DeepL Translate - Bl... Nueva pestaña andreade7 - Twitch Logical Increments Part Menor Reus... RANDOM ORG - fr... Iconos Vectoriales y... My HotChar

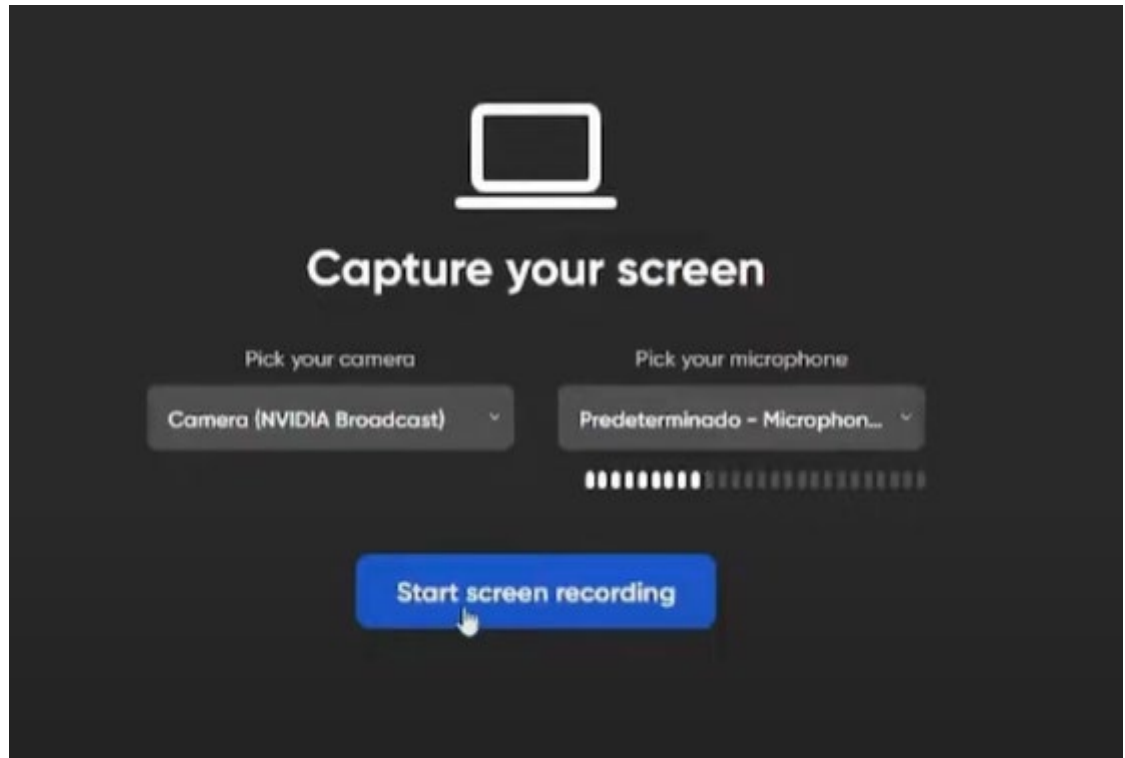
Lengua y literatura - Experiencia

2:00

Options

Upload clip Mic only Mirror screen Mute Record screen Device settings

- El navegador les pedirá permiso para grabar la pantalla y elegirán qué pantalla o ventana quieren grabar (¡la de Minecraft!). También pueden activar el micrófono para grabar su voz.



5. **Graban su Explicación:** Inician la grabación. Ahora pueden cambiar a la ventana de Minecraft y empezar a moverse por su mundo, construir, mostrar mecanismos... ¡mientras explican lo que hacen! Flipgrid grabará todo lo que se ve en la pantalla y lo que dicen por el micro.
6. **Edita y Suben:** Cuando terminan, pueden revisar el vídeo, cortarlo un poco si es necesario, añadirle algún efecto simple y ponerle un título.
7. **Entregan:** Suben el vídeo a Flipgrid. Si la tarea estaba en Teams, la entrega del vídeo de Flipgrid se vincula automáticamente a la Tarea de Teams.

¡Ahora tú puedes ver sus creaciones explicadas por ellos mismos y evaluarlas usando tu rúbrica en Teams!

Mundo de DAC Education

Montar mundo descarga dac/minecraft.

