



EPITOME

---

# HANDBOOK

---

**Preparado por :** TARAN CONSULTING / HEARTHANDS SOLUTIONS

**Título del Proyecto:** EXPLORANDO EL POTENCIAL DE MINECRAFT EN LOS PLANES DE ESTUDIO BASADOS EN PROBLEMAS

**Acrónimo :** EPÍTOME

**Número de proyecto:** 2020-1-ES01-KA226-HE-094536

**Entregable [Número/Indicador]**

abril 2023

*Este proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea.*

*La información y las opiniones expuestas en esta publicación pertenecen al autor o autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y órganos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre serán responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.*

*Se autoriza la reproducción siempre que se cite la fuente.*

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

**Entregable:** No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME **Versión:** 1

Título del documento: Plan de Garantía y Evaluación de la Calidad

**Fecha de asunto:** 30/07/2021

## Revisión histórica

Versión	Fecha	Autor	Descripción	Acción	Páginas
[1]	01/04/2023	Consultoría Taran / Manos del corazón soluciones	manual epitome para profesores y formadores	[C]	[52 páginas]

(\*): Acción: C = Creación, I = Insertar, U = Actualizar, R = Reemplazar, D = Eliminar

## documentos de referencia

IDENTIFICACIÓN	Referencia	Título
1	2020-1-ES01-KA226-HE-094536	Propuesta Epitome
2		

## Documentos aplicables

IDENTIFICACIÓN	Referencia	Título
1	2020-1-ES01-KA226-HE-09453	[Propuesta EPITOME - Borrador de control de calidad]

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de epitome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## Contenido

1.	Introducción.....	7
1	epítome.....	7
1.1	El alcance del proyecto.....	7
1.2	Grupos destinatarios.....	7
1.3	El alcance de este producto.....	7
2	Cómo jugar.....	8
2.1	¿Minecraft?.....	8
2.2	Presentación de las diferentes versiones de Minecraft, especialmente Minecraft Education Edition.....	8
2.3	Descripción de un grupo típico y los diferentes objetivos, según el modo seleccionado (supervivencia, creativo).....	9
2.4	Combinaciones de teclas.....	9
3	Cómo usar Minecraft en el salón de clases/habilidades técnicas.....	11
4	Metodología.....	dieciséis
4.1	Cómo crear un mundo basado en un mapa.....	19
4.1.1	Introducción.....	19
4.1.2	Opciones avanzadas.....	20
4.1.2.1	Fuentes.....	20
4.1.2.2	Temas.....	20
4.1.2.3	Geográfico.....	20
4.1.3	Validación.....	21
	A continuación, haga clic en "jugar con el mundo seleccionado".....	21
4.2	Tutorial de Minecraft: Creando un NPC desde cero.....	22
4.3	Configuración de ajustes.....	23
4.4	Crear y jugar un mundo nuevo.....	25
4.5	Cada opción tiene un propósito diferente:.....	26
4.6	Creación y edición de un NPC en el juego.....	29
4.7	Más sobre los comandos.....	38
4.8	Exportando tu mundo.....	40
5	Metodología de validación.....	41
5.1	Métricas.....	41
5.1.1	¿Qué es una métrica?.....	41
5.1.2	Ejemplos de medidas estadísticas que se pueden utilizar en Epítome.....	41
5.2	Proceso de validación.....	42
6	Lista de control.....	43
	Esquema de la sesión.....	44
7	Solución de problemas.....	47
8	Consejos.....	49
8.1	Accesibilidad.....	49
8.2	Qué hacer cuando estás atrapado en un mundo de Minecraft.....	49
8.3	Cómo convertir mundos de Minecraft.....	49
9	Ejemplos.....	50
9.1	Todos Deberían Jugar.....	50
9.2	Desafío de flotabilidad.....	50

---

9.3 Misterio del idioma inglés CO-OP.....	50
9.4 Descubrir trabajo. ....	50
9.5 Estudiando Cristales. ....	51
9.6 Instrucciones de aprendizaje. ....	51
9.7 Descubre Londres. ....	51
9.8 ¿Reconstruir a lo idéntico a la manera antigua (o no)? ;-). ....	51
10 FAQ - Preguntas más frecuentes.....	52
11 Recursos.....	54

# 1. Introducción

## 1 epítome

### 1.1 El alcance del proyecto

El proyecto tiene como objetivo apoyar el uso de espacios de aprendizaje digital por parte de los educadores europeos como un medio para ayudarlos a continuar brindando a través de aulas virtuales actividades de aprendizaje basado en problemas que hasta ahora solo se ofrecían a través de la colaboración física en las aulas. Al ayudar a las instituciones de educación superior con departamentos pedagógicos a ampliar sus currículos académicos con enfoques prácticos hacia el ABP remoto en combinación con el aprendizaje basado en juegos, EPITOME tiene como objetivo mejorar la situación actual con respecto a la capacidad del docente para impartir de forma remota, a través de aulas virtuales, la misma calidad de educación que impartían en aulas físicas hasta ahora.

### 1.2 Grupos objetivo

Los grupos objetivo son el personal académico de los establecimientos de ES que tienen departamentos pedagógicos y que pueden utilizar los resultados para ampliar su enseñanza a fin de equipar a los educadores del mañana con el conocimiento y las habilidades para brindar experiencias de ABP de forma remota a sus estudiantes a través de sus aulas virtuales. El grupo objetivo también es la comunidad escolar que necesita desesperadamente recursos integrales que los maestros puedan utilizar de inmediato para facilitar la resolución de problemas en colaboración de forma remota. El grupo objetivo adicional son los centros STEAM que también deben estar en condiciones de operar de forma remota y desde una perspectiva más amplia,

### 1.3 El alcance de este producto

El propósito de este manual es proporcionar a los docentes los elementos técnicos prácticos que les permitan utilizar los recursos de Epítome y crear sus propios caminos de aprendizaje utilizando Minecraft. También proporciona herramientas para validar los itinerarios de aprendizaje con el fin de medir la evolución y el compromiso de los alumnos, así como su propia evolución en el uso de la pedagogía del ABP en el aula.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de epítome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## 2 Cómo jugar

### 2.1 Minecraft?

Minecraft es un juego sandbox que fue lanzado a principios de la década de 2010 por los estudios Mojang. Es el videojuego más popular de la historia, donde tiene más *activos* usuarios de lo que cualquier otro juego tiene *total* usuarios. En el juego original, el jugador tiene la tarea de vagar libremente y explorar sus entornos. Sigue la premisa simple de: "Tú extraes cosas para fabricarlas y creas cosas para extraerlas". Con eso, se pueden crear muchos materiales y edificios diferentes dentro del juego, algo que se está aprovechando en Minecraft: Education Edition.

En Minecraft, los jugadores exploran un mundo 3D en bloques generado por procedimientos con un terreno virtualmente infinito y pueden descubrir y extraer materias primas, crear herramientas y artículos, y construir estructuras, movimientos de tierra y máquinas simples. Según el modo de juego elegido, los jugadores pueden luchar contra turbas hostiles, así como cooperar o competir contra otros jugadores en el mismo mundo. Los modos de juego incluyen un modo de supervivencia (en el que los jugadores deben adquirir recursos para construir en el mundo y mantener la salud) y un modo creativo (donde los jugadores tienen recursos ilimitados y acceso al vuelo). También hay una amplia variedad de contenido generado por los usuarios, como modificaciones, servidores, máscaras, paquetes de texturas y mapas personalizados, que agregan nuevas mecánicas y posibilidades de juego.

Minecraft: Education Edition, es una herramienta educativa, construida sobre el motor Minecraft BEDROCK. Al utilizar el aspecto familiar y los controles de Minecraft, los estudiantes pueden explorar una amplia biblioteca de lecciones que tienen lugar en el juego.

### 2.2 Presentación de las diferentes versiones de Minecraft, especialmente Minecraft Education Edition

Minecraft se ha lanzado en muchas versiones diferentes a lo largo de los años. La versión principal, que es la primera en recibir actualizaciones y nuevas funciones, es Minecraft: Java Edition. Se llama edición Java porque fue desarrollado usando Java. Después de que Microsoft compró Minecraft, lanzó una versión llamada: Minecraft: BEDROCK Edition, que es el motor que se ejecuta en todas las consolas, tabletas, teléfonos y algunas PC. Además, es la versión sobre la que se construyó Minecraft: Education Edition. La mayoría de las versiones están sincronizadas, en estos días, por lo que todo lo que se discutió hasta ahora se aplica a todos estos, con diferencias menores como recetas de elementos específicos y la forma en que el juego carga datos.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

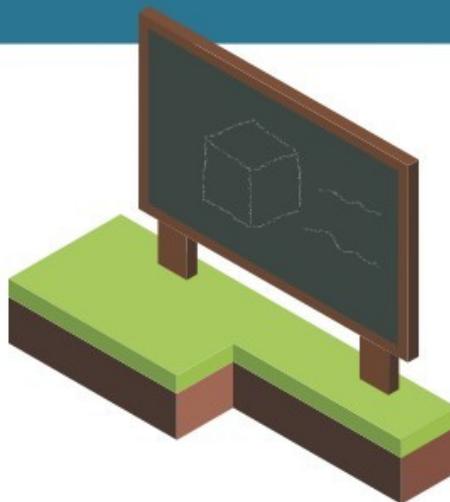
EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## WHAT IS MINECRAFT: EDUCATION EDITION?

- Game-based learning **that students love**
- Drives social-emotional and STEM learning
- Security, multiplayer, and assessment features
- Immersive, standards-aligned, and engaging content across subjects
- Available for Windows, Mac, iPad, and Chromebook via O365 Education and M365



14

Minecraft: Education Edition es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que desarrolla habilidades, da rienda suelta a la creatividad e involucra a los estudiantes en la colaboración y la resolución de problemas. Existen diferencias básicas entre M:EE y sus predecesores, como por ejemplo que el evento de "créditos finales" no se puede generar automáticamente en M:EE, y M:EE tiene herramientas que son completamente nuevas o modificadas para adaptarse a la educación. material que los educadores proporcionarán.

Los educadores de K-12 y educación superior usan Minecraft: Education Edition para enseñar una variedad de materias, que incluyen lectura, artes del lenguaje, escritura, historia, química, informática y matemáticas. Minecraft puede asignar lecciones a resultados de aprendizaje impulsados por estándares curriculares.

### 2.3 Descripción de un grupo típico y los diferentes objetivos, según el modo seleccionado (supervivencia, creativo)

En el modo de supervivencia, el jugador es libre de vagar por el mundo, pero tiene un movimiento limitado y debe reunir sus propios recursos para garantizar su supervivencia.

En el modo creativo, el jugador es libre de vagar e incluso volar, tiene recursos ilimitados e invencibilidad.

En el modo aventura, el jugador está un poco más limitado que en la supervivencia, pero este modo está creado para guiar al jugador a través de una historia, sin que pueda interactuar demasiado con el entorno, tanto que lo destruiría.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

**Entregable:**No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

 EPITOME **Versión:**1

Título del documento: Manual de építome

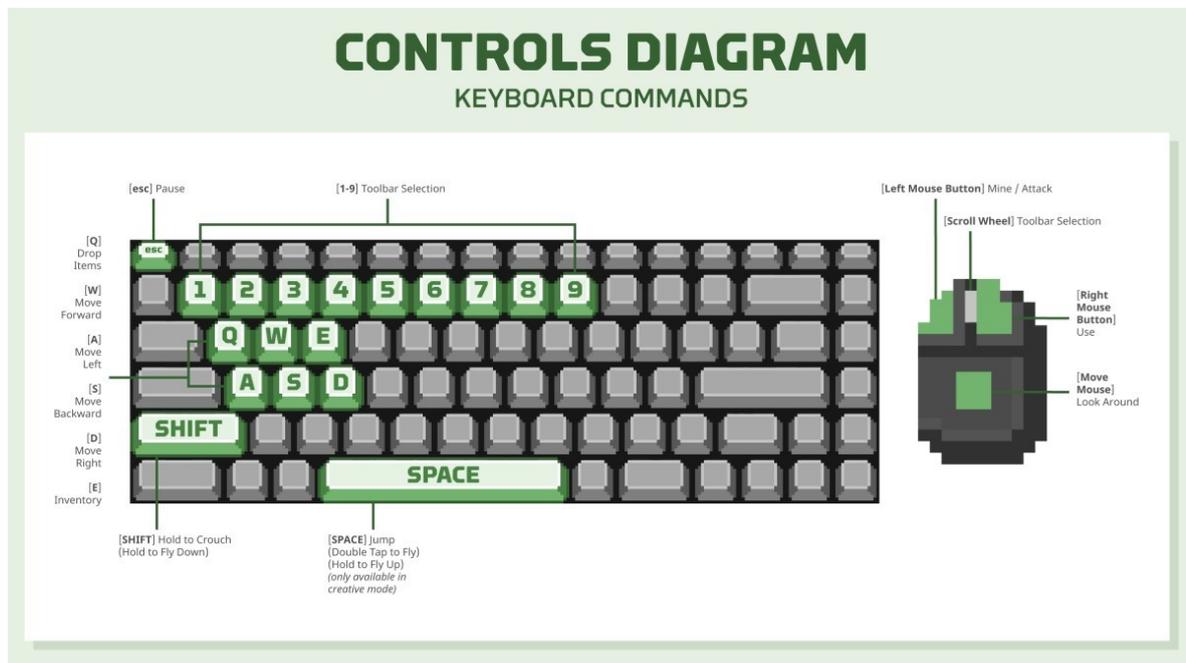
**Fecha de asunto:**01/04/2023

## 2.4 Combinaciones de teclas

Una vez que hayas abierto el mundo, deberás navegar por el juego. La navegación es posible utilizando el teclado y el ratón. Los botones del teclado a utilizar son:

LLAVE	USO	LLAVE	USO
W	Avanzar	mi	Abrir el inventario
A	Mover hacia la izquierda	q	Lanzar objeto seleccionado
S	Mover hacia atrás	T	abre el chat
D	Mover a la derecha	C	Generador de código abierto
ESPACIO	Saltar (doble ESPACIO para volar cuando se ejecuta en el modo creativo)	/	Abra el chat y agregue automáticamente el primer carácter como "/"

También puede señalar la dirección moviendo el mouse.



PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## 3 Cómo usar Minecraft en el aula / habilidades técnicas

Para que alguien pueda crear sus propios desafíos y caminos de aprendizaje usando Minecraft: Education Edition, necesitará conocimientos que variarán según la complejidad del mundo en sí. Lo más básico que cualquier persona debe exigir es sentirse cómodo usando Minecraft. Los controles en el modo creativo son generalmente fáciles de entender. Aunque existen herramientas más complejas que se utilizan para construir la infraestructura del juego, no son necesarias (ver: [Mundo de Minecraft](#) , [voxelfrancotirador](#)). Para implementar NPC con más de 1 cuadro de texto cada uno, el usuario debe estar familiarizado con JavaScript básico, o al menos comprender el mínimo de programación para replicar archivos de plantilla que se pueden encontrar en línea o extraer de ya. proyectos existentes. Opcionalmente, el usuario puede insertar entidades a la medida, con el uso de [banco de bloques](#). Eso significa que requerirán las habilidades necesarias para crear un modelo 3D, aunque Blockbench tiene una interfaz de usuario muy fácil de usar.

Descripción de las herramientas utilizadas en Minecraft para registrar el trabajo (paso a paso).

### diario de aprendizaje

La plataforma Minecraft: Education Edition (M:EE) proporciona una serie de herramientas diferentes que el alumno puede utilizar como diario de aprendizaje. Estas herramientas son:

- Book and Quill [disponible en la pestaña Elementos o mediante el comando de barra inclinada: /dar @s writable\_book]:  
The Book and Quill es bueno para documentar historias. Es una herramienta esencial para llevar un diario de la experiencia de aprendizaje. Los alumnos pueden usarlo para tomar notas, registrar resultados, almacenar fotos y, por supuesto, exportarlas fuera de M:EE para estudiarlas más tarde o dárselas a un profesor para que las revise. Los jugadores pueden usarlo para agregar imágenes tomadas con la cámara en un libro de cartera y editar el texto del libro. Después de editar su libro, los jugadores pueden hacer clic en Firmar para personalizar la portada y firmar para bloquear su libro. Después del bloqueo, incluso el autor no puede cambiar el contenido y el libro aparecerá en color púrpura en el inventario. Al hacer clic en el libro del inventario, se abrirá para exportar. El nombre de archivo predeterminado para la exportación es <Título del libro> <Nombre del autor> y, de forma predeterminada, se guarda en la carpeta de documentos. El libro exportado será un archivo ZIP.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

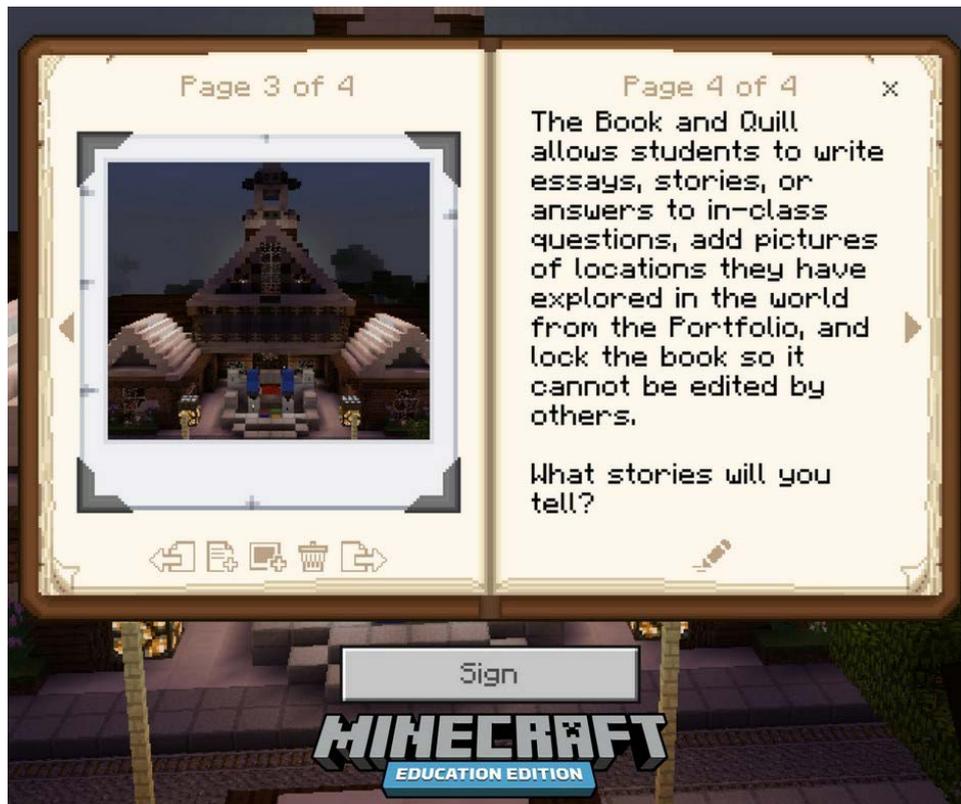
Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023



- Portafolio [los portafolios se pueden obtener en el inventario creativo o a través de [/dar dominio](#)]:

El portafolio es una herramienta como Book and Quill, que básicamente se usa únicamente para registrar las imágenes que el alumno ha capturado en el mundo M:EE. El portafolios es un espacio de almacenamiento donde se almacenan todas las fotografías tomadas. Al igual que el libro y la pluma, también se puede exportar a un archivo diferente para su custodia o revisión. Las capturas se guardan allí automáticamente, por lo que es más fácil de usar y más conveniente. Si bien esto no puede actuar como un registro detallado del viaje de uno, como lo puede hacer Book and Quill, puede servir como un rápido "carrete destacado" de la lección, o de todas las lecciones que el estudiante ha tomado hasta ahora o del mismo curso.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023



- Cámara [se puede obtener en el inventario creativo en Education Edition]: La cámara es la herramienta que los usuarios de Minecraft pueden utilizar para capturar imágenes y almacenarlas en los dos contenedores mencionados anteriormente. Proporciona una versión más lúdica de simplemente tomar una captura de pantalla de su progreso cada vez que sea necesario y también requiere un procedimiento menor (apuntar la cámara y configurarla), que hace que el proceso de tomar notas sea menos tedioso y más divertido. El uso de una cámara del inventario captura una captura de pantalla en primera persona. También se puede colocar creando así una entidad de cámara que puede rastrear al jugador y tomar fotografías desde la perspectiva de la cámara. Se pueden tomar instantáneas de primer plano de un elemento en el suelo manteniendo presionada la tecla Mayús mientras hace clic con el botón derecho.

-Bloque de estructura [disponible usando [/establecer bloque](#), [/llenar](#), o [/darcommands](#)]: Los bloques de estructura son una de las pocas cosas en Minecraft que no se generan de forma natural pero se pueden obtener mediante comandos. El bloque de estructura es un bloque que se usa para guardar un área de tu Minecraft World y exportarlo como un objeto 3D (archivo .obj). Con eso, los alumnos pueden guardar su progreso o enviarlo para su revisión, sin estar limitados por las 2 dimensiones de una imagen. Además, producir objetos 3D como tarea o usarlos para estudiar les parece más interesante a los estudiantes porque es diferente a lo que estaban acostumbrados.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

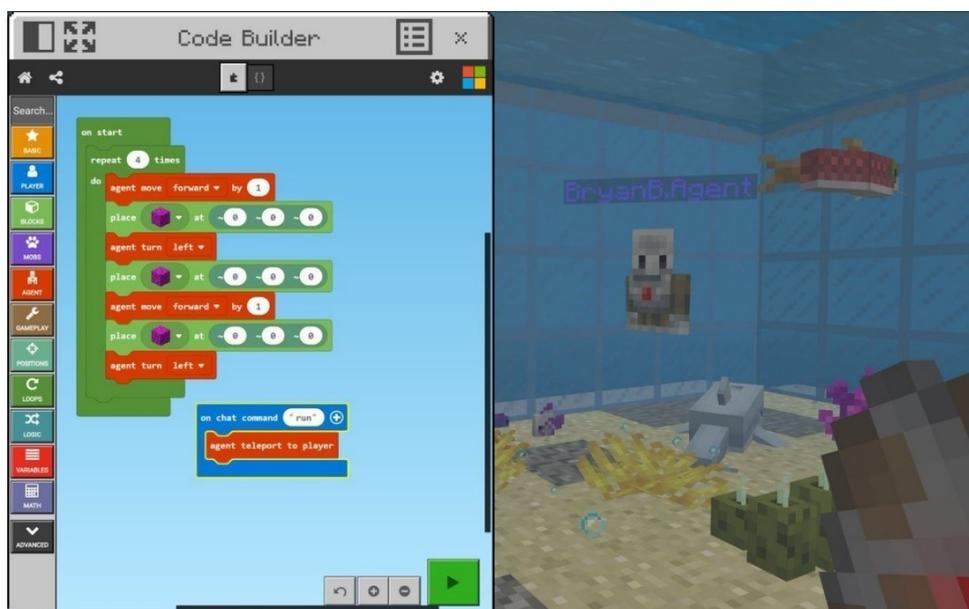
Fecha de asunto: 01/04/2023

-Bloques de comando.



En todas las versiones de Minecraft, hay un cierto tipo de bloques, que se denominan bloques de comando. Esos básicamente ejecutan comandos que tal vez el jugador no podría haber hecho por sí solo, o tan rápido. Al comienzo de la lección, se pueden habilitar bloques de comandos, que básicamente funcionarán como ruedas de entrenamiento para los jugadores. Una vez que los jugadores entienden la esencia de la tarea que tienen entre manos, los bloques de comandos se pueden apagar o deshabilitar, para que los jugadores puedan repetir la tarea sin las ruedas de entrenamiento o continuar con la misma tarea pero terminarla sin ninguna ayuda. Los ejemplos de lo que los bloques de comando pueden permitir al jugador incluyen: la capacidad de volar, la capacidad de colocar bloques, dar más bloques al jugador, más salud, más recursos, mayor velocidad, impulso de salto, visión nocturna, etc.

-Generador de código.



Code Builder es una característica exclusiva de la plataforma M:EE. Con el uso de Code Builder, los jugadores pueden configurar comandos que básicamente les dan el efecto de bloques de comandos. El generador de código puede ser configurado por el profesor o por los propios estudiantes. El constructor de código

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

tiene más potencial que se discutirá en métodos posteriores. En lo que respecta al andamiaje, el generador de código puede hacer cosas similares a los bloques de comando, lo único que es diferente es la forma en que se configuran y convocan. Por ejemplo, puede haber una configuración en la que solo tenga un número limitado de usos de los bloques de comando, o el generador de código se puede usar infinitamente, desde cualquier parte del mundo.

- Funcionalidad multijugador.

M:EE proporciona un servidor multijugador fácil de usar. A través de esta funcionalidad, el profesor puede demostrar de primera mano a los estudiantes cómo completar ciertas tareas, dar retroalimentación inmediata, responder preguntas, habilitar o deshabilitar bloques de comandos, configurar el generador de código, etc. La funcionalidad multijugador se discutirá más adelante.

- piedra roja



Una parte vital de Minecraft es redstone. Básicamente, redstone y sus componentes son la implementación de circuitos básicos en Minecraft. Con esos puedes alterar el juego, con menos impacto que los bloques de comando. Sin embargo, los circuitos básicos como una cerradura de combinación, compuertas AND, compuertas OR, etc. pueden implementarse y usarse para el propósito de cada juego. El artilugio de piedra roja puede ejecutarse en segundo plano o estar expuesto, ya que proporciona un agradable efecto visual para los estudiantes.

## 4 Metodología

La metodología de aprendizaje digital depende en gran medida del equipamiento que tenga el docente en el aula. El caso más cómodo es el de la clase pupitre donde cada alumno tiene acceso a un ordenador de forma independiente. Pero otros caminos son posibles con equipos más limitados.

En el caso de la sala pupitre, cada alumno dispone de un ordenador particular según las modalidades definidas por la escuela (cuenta personal, supervisión de la sala y de las pantallas...). Antes de la sesión, es recomendable comprobar que todos disponen de todos los elementos necesarios para la actividad.

Es posible dejar que cada alumno realice la actividad en un mundo de Minecraft en solitario, pero es mucho más interesante desarrollar la colaboración a través de un mundo de Minecraft compartido gracias a un servidor. Sin embargo, esto requiere definir reglas de uso muy específicas, o incluso asegurarse de que los estudiantes solo tengan acceso al mundo de Minecraft desde la red de su escuela o en horarios específicos. Por ejemplo, una experiencia anterior nos mostró que los logros obtenidos por la mañana en un mundo de Minecraft eran objeto de una "guerra de clanes" durante el almuerzo o por la noche, una vez que los estudiantes se iban a casa. Un recordatorio de las reglas y algunas restricciones de software resolvieron el problema.

Respecto a los aspectos técnicos del servidor, el docente deberá contactar al administrador del sistema de su escuela. Más información está disponible en esta dirección:

- Inglés: <https://education.minecraft.net/en-us/get-started>

- Francés: <https://education.minecraft.net/fr-fr/get-started>

Cuando solo hay una computadora disponible en el salón de clases. Es importante privilegiar un trabajo colaborativo con una visión completa de la pantalla para todos al mismo tiempo. Es por esto que un proyector de video es esencial.

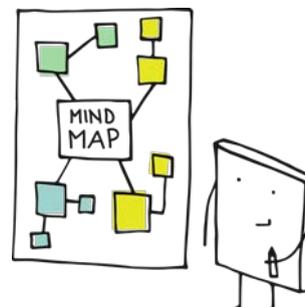
Además, las acciones a realizar deben dividirse en grupos, con pequeños grupos de estudiantes que deben pensar cada uno sobre los diferentes problemas que plantea el universo Minecraft utilizado. Se pueden aplicar métodos de codiseño que sean accesibles para los niños, como la lluvia de ideas, el dibujo, la creación de escenas, etc.



*Créditos: Andros (Pixabay)*

La lluvia de ideas es una técnica que utiliza la inteligencia colectiva para producir tantas ideas nuevas como sea posible sobre un tema determinado. En pequeños grupos de un máximo de 8 participantes, cada uno se turna para hablar y dar una idea sobre el tema dado, sobre el problema expuesto. Esto también se puede hacer de una manera muy rápida diciendo todo lo que se te ocurra. A menudo, las ideas más inusuales son las mejores. La lluvia de ideas te permite despejarte y generar nuevas ideas, a veces rebotando en las propuestas de otros. No se emite ningún juicio sobre las propuestas, pero la lluvia de ideas permite explorar rápidamente los datos sobre un tema, sus aspectos positivos y negativos y las soluciones que se pueden encontrar.

Para los estudiantes que son tímidos o tienen miedo de ser juzgados cuando hacen sus propuestas, es posible utilizar la escritura o el dibujo pidiéndoles que verbalicen o dibujen todo lo que les venga a la mente sobre el tema dado. El resultado suele ser muy interesante. Cuando se utilizan palabras y expresiones, es posible utilizar un mapa mental, pero los estudiantes deben haber sido conscientes y entrenados en esta práctica con anterioridad.



*Créditos: Manfred Steger (Pixabay)*

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

**Entregable:**No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME **Versión:**1

Título del documento: Manual de epitome

**Fecha de asunto:**01/04/2023

Cuando la lluvia de ideas se hace a través de dibujos, la idea es compartir las diferentes ideas propuestas en pequeños grupos. Esto se puede hacer de la siguiente manera:

- Pida a los estudiantes que voten qué dibujo representa mejor la idea compartida por los grupos.
- discutir y agregar elementos de los otros dibujos para completar la idea para que todos puedan contribuir,
- hacer que los estudiantes voten regularmente para validar el dibujo: mientras los participantes piensen que hay cosas que agregar, el dibujo no se valida.

Este método permite que todos los alumnos participen de una propuesta común que luego se transcribe en el mundo de Minecraft en acciones a realizar. En este caso, se designa un reportero para cada grupo, y este reportero se cambia regularmente para que todos puedan participar. La idea es no dejar que un estudiante monopolice la acción.

Estos métodos también se pueden aplicar en modo "una computadora/niño" para hacerlos pensar en sus acciones y evitar que sean solo instantáneos. Permiten planificar las acciones, desarrollar el curso de acción y las consecuencias, como una estrategia que uno construiría para un juego como el ajedrez.

A través de estos diferentes métodos se pretende fomentar la reflexión y el intercambio entre los alumnos de forma colaborativa. No buscamos una solución propuesta por un alumno y validada por los demás, sino una solución creada de forma colaborativa y potenciada por las aportaciones de todos. También puede haber varias soluciones para el mismo problema, como el eslogan del lenguaje Perl "Hay más de una forma de hacerlo". Las ventajas y desventajas de cada solución se analizarán en clase.

La representación y presentación de cada solución, ya sea en un salón de clases o en una clase con una o pocas computadoras, también debe ser lo más participativa posible para evitar una representación "similar a la televisión".

Minecraft Education Edition también existe en una tableta, así como en una versión clásica. Tendremos en cuenta las diferencias de manejo entre la combinación ratón/teclado y la pantalla táctil sola, que pueden dificultar la realización de algunas acciones.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

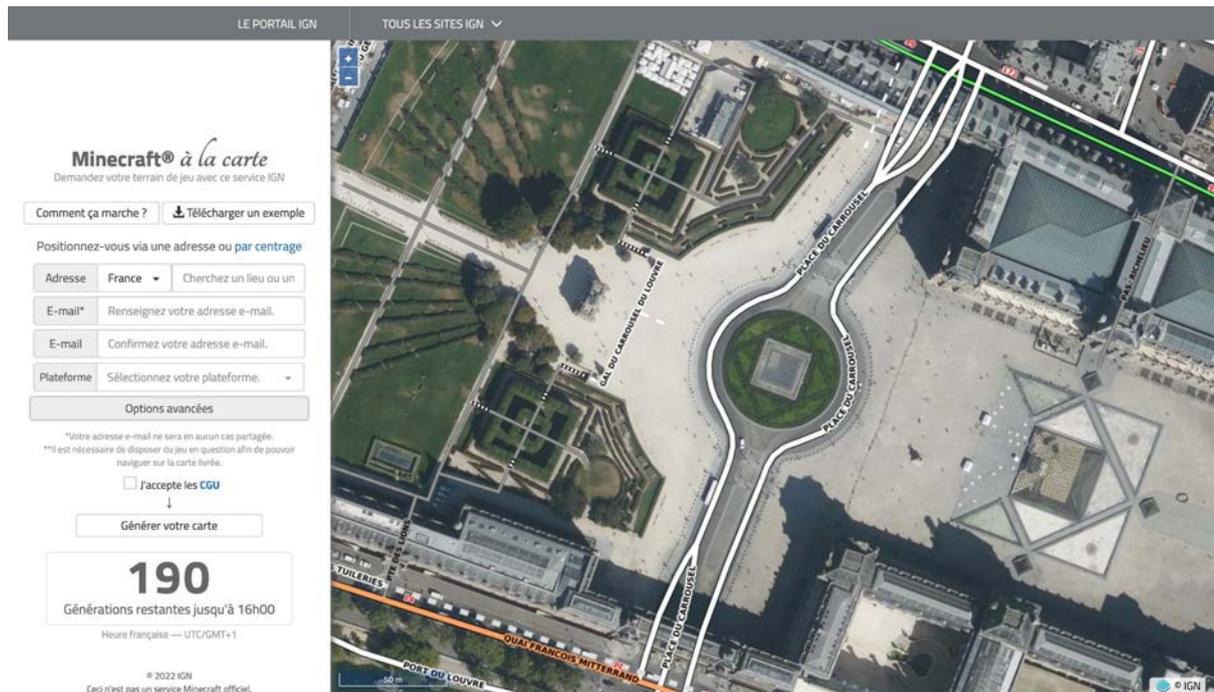
Fecha de asunto: 01/04/2023

## 4.1 Cómo crear un mundo basado en un mapa

### 4.1.1 Introducción

El Instituto Geográfico Nacional Francés (IGN) ofrece un servicio en línea gratuito, llamado "Minecraft a la carta", para generar un mundo de Minecraft a partir de un mapa existente, accesible en esta dirección: <https://www.ign.fr/minecraft/>

Sin embargo, el servicio solo está disponible en francés.



Puede elegir un área geográfica particular a través del formulario y la vista de satélite y luego definir sus características, así como las de la plataforma utilizada para jugar, para recuperar un archivo que contiene el mapa.

El enlace de descarga se envía por correo electrónico, por lo que debe completar el formulario para recibir toda la información necesaria.

Es posible elegir una ubicación en cualquier parte del mundo. Luego puede especificar los contornos moviendo el cuadrado negro con el mouse a la derecha, como en el ejemplo a continuación sobre la colina de Montmartre en París.

Complete su dirección de correo electrónico y el sistema operativo que utiliza.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de épitome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## 4.1.2 Opciones avanzadas

La parte de "opciones avanzadas" ofrece algunas posibilidades adicionales para configurar tu mapa, divididas en tres pestañas: fuentes, temática y geográfica.

### 4.1.2.1 Fuentes

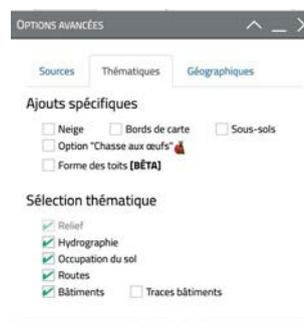
Las fuentes se refieren a las bases de datos geográficas utilizadas para modelar los mapas y su impacto en el relieve, algunas bases de datos no incluyen información sobre el relieve o no superan una cierta altura, o sobre la topografía, es decir, la representación de los detalles del mapa.



### 4.1.2.2 Temáticas

Las opciones temáticas se refieren a los elementos que se incluirán en el mundo de Minecraft generado, incluidos:

1. la presencia de nieve,
2. la creación o no de sótanos,
3. la integración de un modo de "búsqueda de huevos", famoso en el universo de Minecraft,
4. la creación del tejido hidrográfico (ríos, mares...),
5. la presencia de carreteras y edificios,
6. etc.

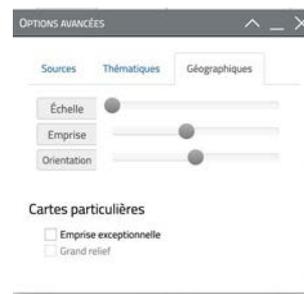


### 4.1.2.3 Geográfico

La escala ("Échelle") le permite definir el tamaño de los cubos. Por defecto, un cubo es de 1 metro cuadrado.

El área ("Emprise") le permite definir el tamaño del área, por defecto un cuadrado de 2,5 kilómetros.

La orientación ofrece la posibilidad de girar la escuadra según un ángulo definido.



El derecho de paso excepcional ("EmpriseExceptionnelle") es para mapas muy grandes y le permite exceder los límites de derecho de paso predeterminados. Esta opción debe usarse con moderación porque la generación de los mapas requiere mucha potencia informática y varios días. El derecho de paso predeterminado es suficiente para la mayoría de los proyectos.

Finalmente, la opción de "gran relieve" solo se refiere a Minetest, una versión gratuita y de código abierto de Minecraft.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

### 4.1.3 Validación

Para recibir su tarjeta, debe aceptar los "Términos y condiciones" haciendo clic en la casilla "J'accepte les CGU".

Una vez que haya hecho todo eso, haga clic en el botón "Generar su mapa".

Luego debe resolver el CAPTCHA copiando las letras y números que aparecen en la pantalla en el formulario. Tenga cuidado con las letras mayúsculas y minúsculas. También debe aceptar el procesamiento de datos personales al validar la casilla que solicita su edad y luego validar los otros elementos propuestos. IGN realmente no recopila ningún dato personal, pero necesita su consentimiento para usar su dirección de correo electrónico y enviarle la información diferente. Luego haz clic en el botón "Validar" una vez resuelto el CAPTCHA.

Luego recibirá un correo electrónico de confirmación, indicando que su solicitud ha sido procesada.

#### Integración en Minecraft

Una vez que el IGN haya generado el mapa, recibirá un correo electrónico indicándole el enlace para descargar los archivos. El mundo de Minecraft recibido está en formato "zip", un formato de compresión clásico que facilita la transferencia de archivos. Debe descomprimirse antes de poder utilizarse. Consulte las instrucciones de su sistema operativo para esto.

En Windows, simplemente haga clic derecho en el archivo y elija la opción "Extraer todo". En Mac OS X, debe abrir el archivo y se descomprimirá automáticamente. En Gnu/Linux, dependiendo de tu distribución (Ubuntu, Mint, Debian, Arch...), se puede utilizar uno de los dos métodos anteriores.

Le recomendamos que cambie el nombre de la carpeta resultante dándole un nombre explícito, por ejemplo aquí "Montmartre", nombre del distrito de París recuperado en el mapa.

Esta carpeta debe colocarse en la carpeta "Guardar" de tu carpeta de Minecraft. Esta carpeta se encuentra en un lugar diferente según el sistema operativo que utilice. Consulte las instrucciones de Minecraft sobre este tema.

El mundo creado ahora aparece en la lista de mundos disponibles. Tenga en cuenta que puede llevar algún tiempo cargar el mundo.

Luego haz clic en "jugar con el mundo seleccionado".

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## 4.2 Tutorial de Minecraft: Creando un NPC desde cero

Minecraft: Education Edition es una plataforma educativa que se basa en el motor de Minecraft: BEDROCK Edition. Antes de comenzar, debe descargar el paquete Minecraft Education Edition de acuerdo con los requisitos de su dispositivo.

Si su computadora se ejecuta en el modo Microsoft Windows S, debe desactivar el modo S para poder descargar Minecraft Education Edition.

### Cómo desactivar el modo S de Microsoft.

Con el modo Microsoft S, el usuario solo tiene acceso a las aplicaciones que se pueden descargar de la tienda de aplicaciones de Microsoft. Para desactivar el modo S, necesitas:

- Para crear una nueva cuenta de Microsoft que no tenga licencia de trabajo o escuela
- Conecte esta cuenta de Microsoft a la computadora portátil
- Luego, en su PC con Windows 10 en modo S, abra Configuración > Actualización y seguridad > Activación.
- Busque la sección Cambiar a Windows 10 Home o Cambiar a Windows 10 Pro, luego seleccione el enlace Ir a la tienda.
- Nota: no seleccione el enlace en Actualice su edición de Windows. Ese es un proceso diferente que lo mantendrá en modo S.
- En la página que aparece en Microsoft Store (Salir del modo S o una página similar), seleccione el botón Obtener. Después de confirmar esta acción, podrá instalar aplicaciones desde fuera de Microsoft Store.

Para comenzar a usar el juego, debe adquirir una licencia de educación de Minecraft. Hay 2 tipos de licencias a adquirir, académicas y comerciales.

Para crear cursos en M:EE, primero se debe aprender a navegar por el software M:EE. Tenga en cuenta que para ediciones más avanzadas del mundo, se requiere codificación de back-end, sin embargo, esto Después de que se abra el juego, se le pedirá al usuario que inicie sesión con sus credenciales. Busca el [información de licencias](#), para averiguar para qué programa es elegible su institución. Independientemente, siempre puede usar su dirección de correo electrónico personal y comenzar una prueba gratuita del juego, lo que le brinda intentos limitados en los mundos de Minecraft. Por supuesto, se recomienda comprar una licencia, ya que para algunas de las configuraciones, a menudo es necesario cerrar el juego y volver a encenderlo.

Cuando abres el juego:





Esta es la pantalla de título. Dependiendo de la versión en la que estés jugando, el fondo puede cambiar. Puedes encontrar la versión de tu juego mirando la esquina inferior derecha de la pantalla. Cada uno de los botones que aparecen en pantalla cumplen una función diferente:

- **Jugar** : navega hasta el menú donde podrás jugar , crear o unirse a un mundo de Minecraft.
- **Nuevo y destacado** : Abre una biblioteca con material promocionado que se actualiza de vez en cuando.
- **Ajustes** : abre un menú donde le permite configurar los ajustes (más información en la sección "Configurar ajustes")
- **Cambiar cuentas** : Abre la ventana de inicio de sesión donde puede cambiar su información de inicio de sesión.
- **"Icono de suspensión"** : Cambia tu apariencia
- **?** : te redirige a la [Centro comunitario de Minecraft: Education Edition](#).

### 4.3 Configurar ajustes

El menú "Configuración" tiene muchas funciones que pueden ayudarlo a personalizar su experiencia de juego. Incluso incluye funciones de accesibilidad. Para este tutorial, solo nos centraremos en configurar los controles básicos que un maestro podría necesitar modificar para navegar dentro del juego.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

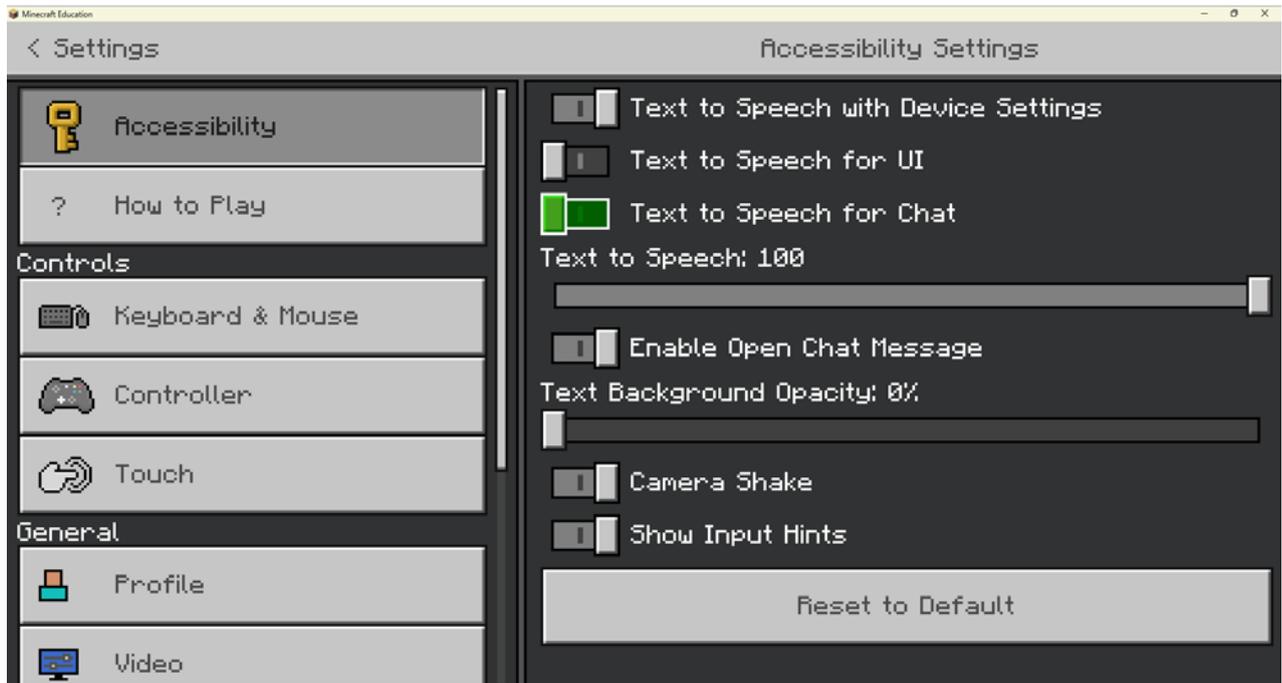
Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

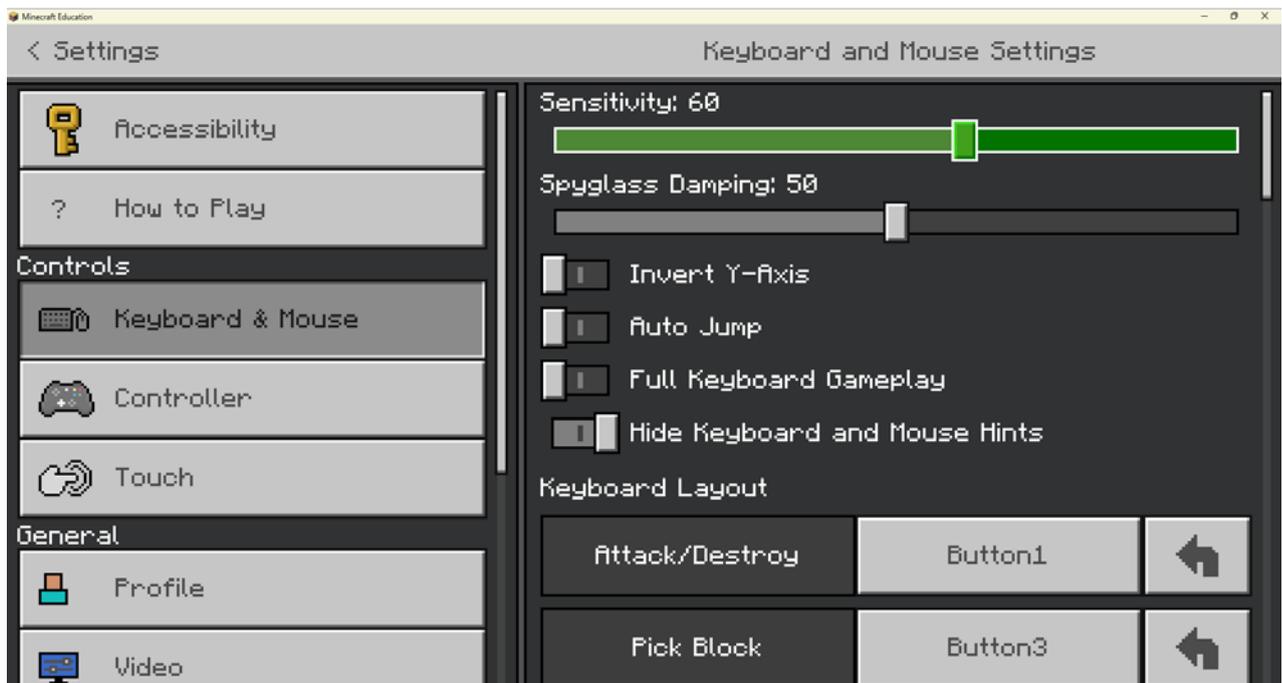
EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023



Esta es la interfaz del menú de configuración principal. Está separado en dos secciones (izquierda y derecha), en las que la sección izquierda indica la categoría en la que se encuentra y la sección derecha indica los contenidos de la categoría que eligió. La categoría en la que más nos centraremos será la categoría "Teclado y ratón".



En la categoría "Teclado y Ratón" podemos alterar los controles del juego a nuestro gusto. La configuración predeterminada generalmente está bien para la mayoría de las personas, pero las personas que no se han acostumbrado a los videojuegos de punto de vista en primera persona, pueden querer ajustar la sensibilidad del mouse a algo un

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

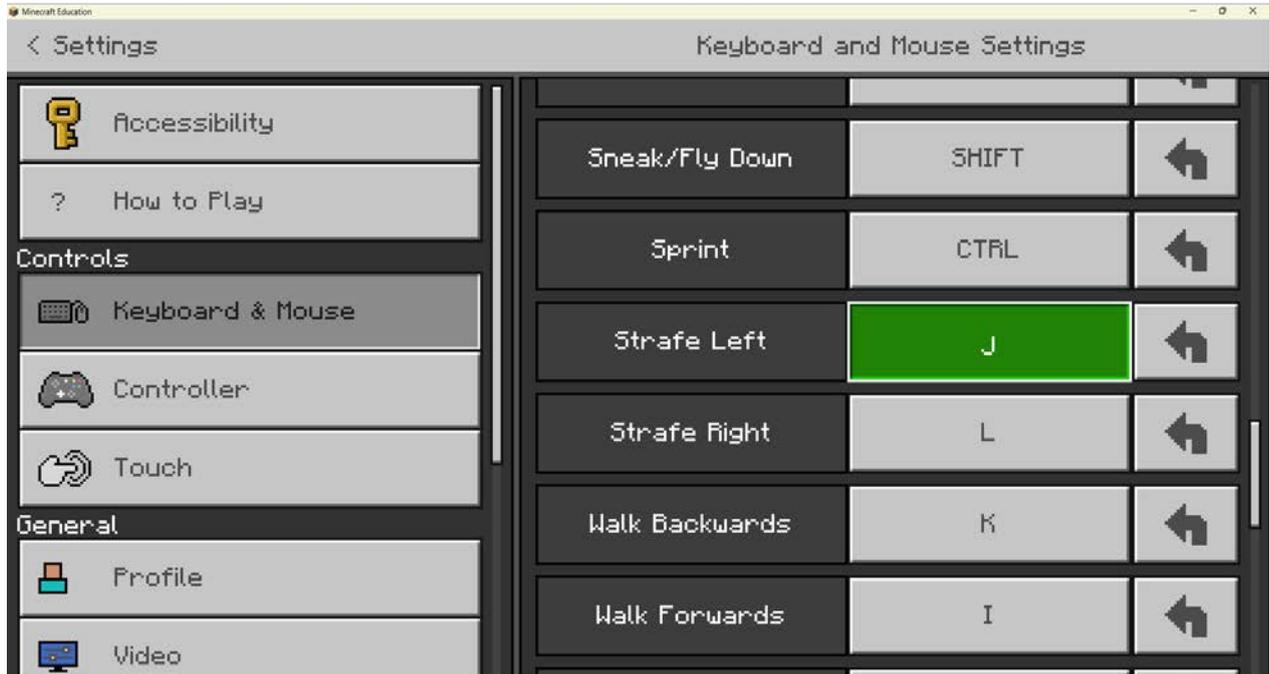
Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

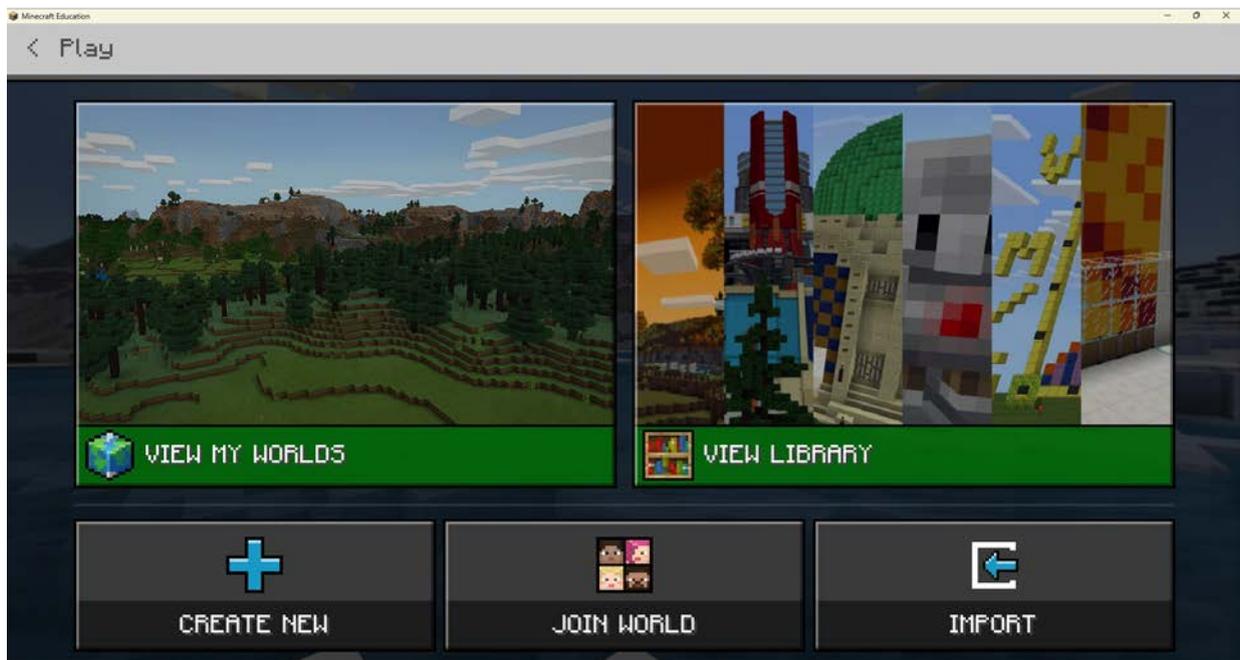
Fecha de asunto: 01/04/2023

bajo valor. Además, los controles están hechos para adaptarse a las personas diestras, sin embargo, cada tecla puede vincularse a otra cosa, para ayudar a las personas zurdas o con discapacidades. A continuación se muestran algunas combinaciones de teclas recomendadas para personas zurdas.



#### 4.4 Crear y jugar un mundo nuevo

Después de seleccionar la opción "Reproducir" en la pantalla de título, así es como debería verse su pantalla:



PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto:01/04/2023

## 4.5 Cada opción tiene un propósito diferente:

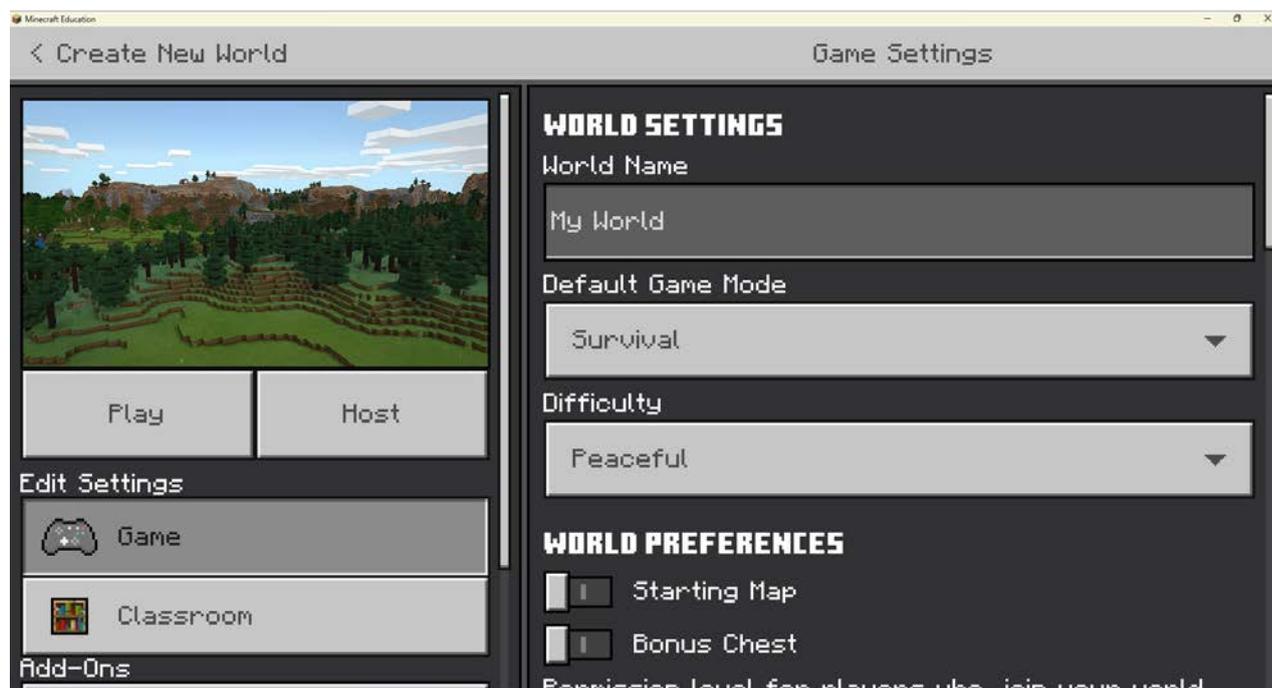
**Ver mis mundos:** Juega mundos que ya están guardados en tu juego.

**Ver Librería:** Navega y descarga mundos subidos por la comunidad. **Crear nuevo:** crea un nuevo mundo desde cero o a partir de una plantilla.

**Unirse a la palabra:** Usa un código para unirte a otros jugadores en línea. Solo puedes jugar en cursos multijugador junto con personas que comparten el mismo dominio de correo electrónico.

**Importar:** Importe mundos o plantillas desde un archivo diferente en su dispositivo.

Crearemos un nuevo mundo desde cero y mostraremos las partes iniciales de la creación de un NPC. Al seleccionar la opción "Crear Nuevo", este debería aparecer en nuestra pantalla.



Similar al menú "Configuración", esta interfaz también está separada en dos columnas diferentes.

Inmediatamente puede crear un nuevo mundo y comenzar a jugar con la configuración predeterminada, que es lo que este tutorial asumirá que hizo.

Para futuras referencias, estas son algunas variables que deberías considerar modificar al crear un nuevo mundo:

- **Nombre mundial:** Nombra el mundo como algo indicativo de la lección que estás creando. Esto reducirá la fricción en el aula al cambiar de la enseñanza tradicional al mundo de Minecraft. Además, esta podría ser la primera impresión que sus alumnos tendrán del mundo. Trate de hacer que sea interesante para involucrar a sus estudiantes.
- **Tipo de mundo:** "Infinito" se refiere al tipo de mundo predeterminado de Minecraft, lo que significa que hay un paisaje que se genera infinitamente. Esto podría ayudarte durante la creación del mundo.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

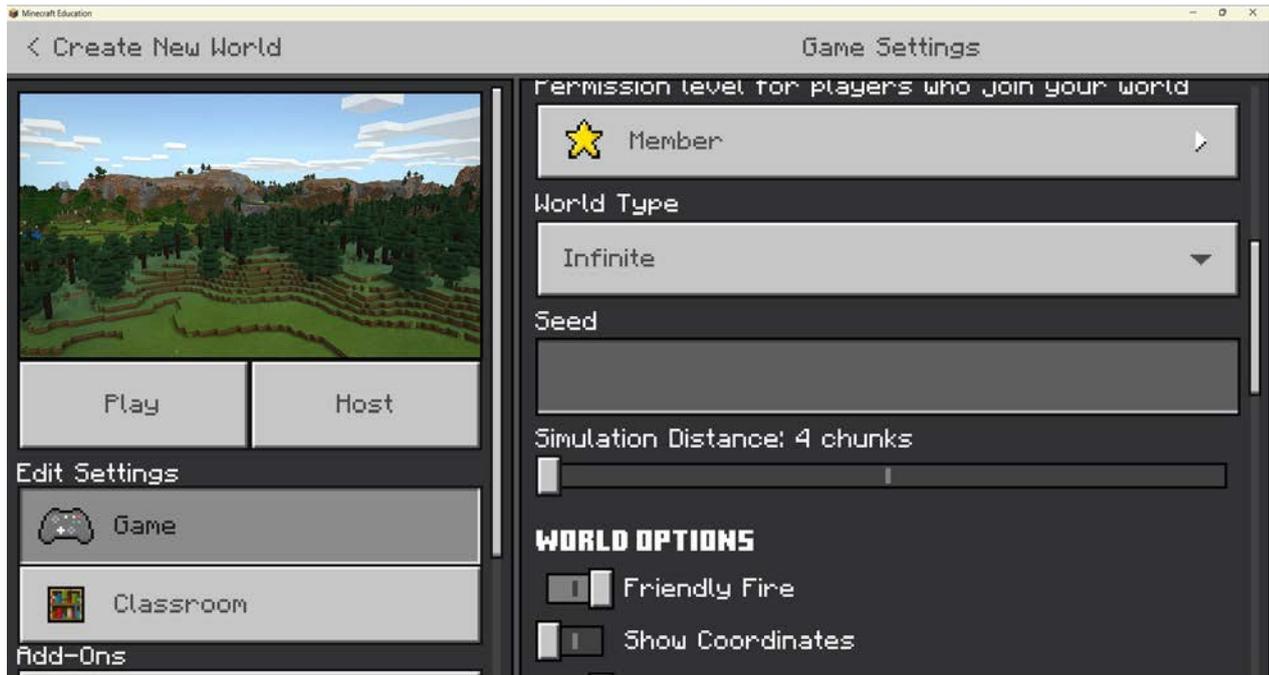
EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

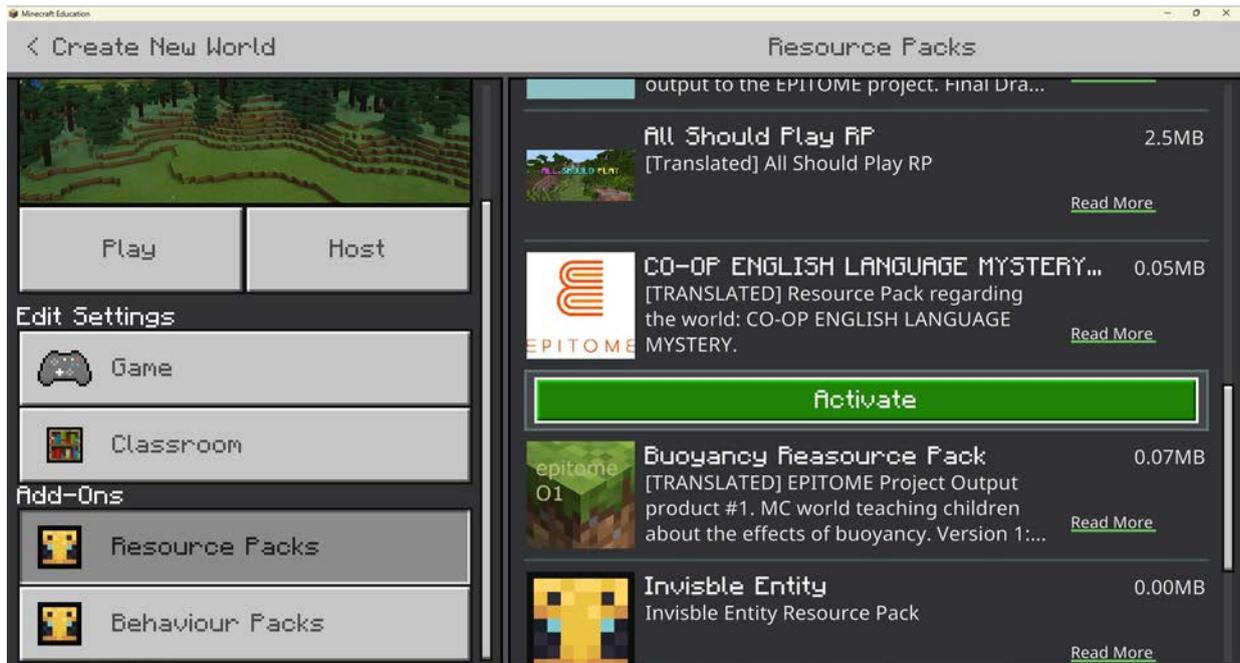
Fecha de asunto: 01/04/2023

- **Opciones mundiales:** Hay varias casillas para marcar en esto, que se explican por sí mismas. El "Fuego amigo" permite que los jugadores se lastimen entre sí cuando están en el modo multijugador, por lo que recomendaría apagarlo para que no interfiera con el flujo de la lección.

Mostrar coordenadas es el cuadro más importante que debe estar activado al crear un mundo, ya que los eventos tienen lugar según la ubicación de ciertos jugadores y bloques.



Si se desplaza hacia abajo en la columna de la izquierda y mira la sección "Complementos", puede ver todos los paquetes de comportamiento y recursos guardados. Esto se refiere a configuraciones más avanzadas, sin embargo, para algunas características de Minecraft: Education Edition, son vitales. Si activa más de un paquete de recursos/comportamiento, en la sección superior de la columna derecha puede ajustar su orden. El paquete predeterminado va en último lugar de forma predeterminada, mientras que todos los demás paquetes van por encima. Si dos recursos son idénticos entre dos paquetes, el que aparecerá en el juego será del paquete de recursos que aparece en la parte superior de la lista.



PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## 4.6 Crear y editar un NPC en el juego.

Después de que creamos un nuevo mundo y presionemos "Jugar", aparecerás en un terreno generado aleatoriamente. El entorno de las siguientes imágenes puede variar de su experiencia; sin embargo, las funcionalidades principales serán idénticas. Este tutorial asume que ha iniciado sesión dentro del mundo usando la configuración "Predeterminada" para crear un mundo. Si ha modificado la configuración de alguna manera, es posible que deba omitir algunos de estos pasos.

Cuando inicie sesión, estará en "Modo de supervivencia". Esto se indica con los corazones y los trozos de carne en la parte inferior de la pantalla. Toda esta área se llama la "barra caliente". Siéntase libre de correr y probar los controles del juego.



PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## NAVIGATING BASICS

**WE DO**

Here's all the items you see on your screen and what they mean.

## CONTROLS DIAGRAM

### KEYBOARD COMMANDS

Después de que creas que lo dominas, intenta entrar en el "Modo creativo". Esto se puede hacer desde el menú o en el juego. Simplemente presione T en el teclado y aparecerá el menú "Chat and Commands". Inserte el comando:

```
/modo de juego c
```

Esto te ayudará a pasar al modo creativo. En el modo creativo eres invencible y puedes volar y seleccionar libremente cualquier bloque que quieras del juego.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

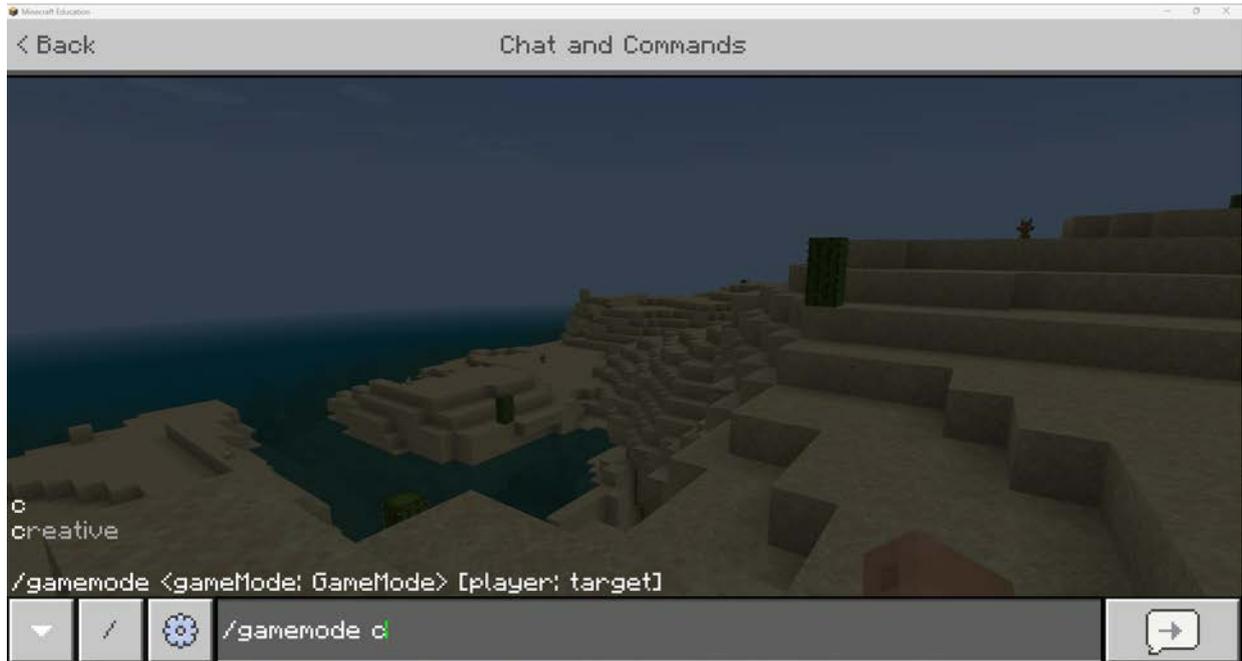
Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

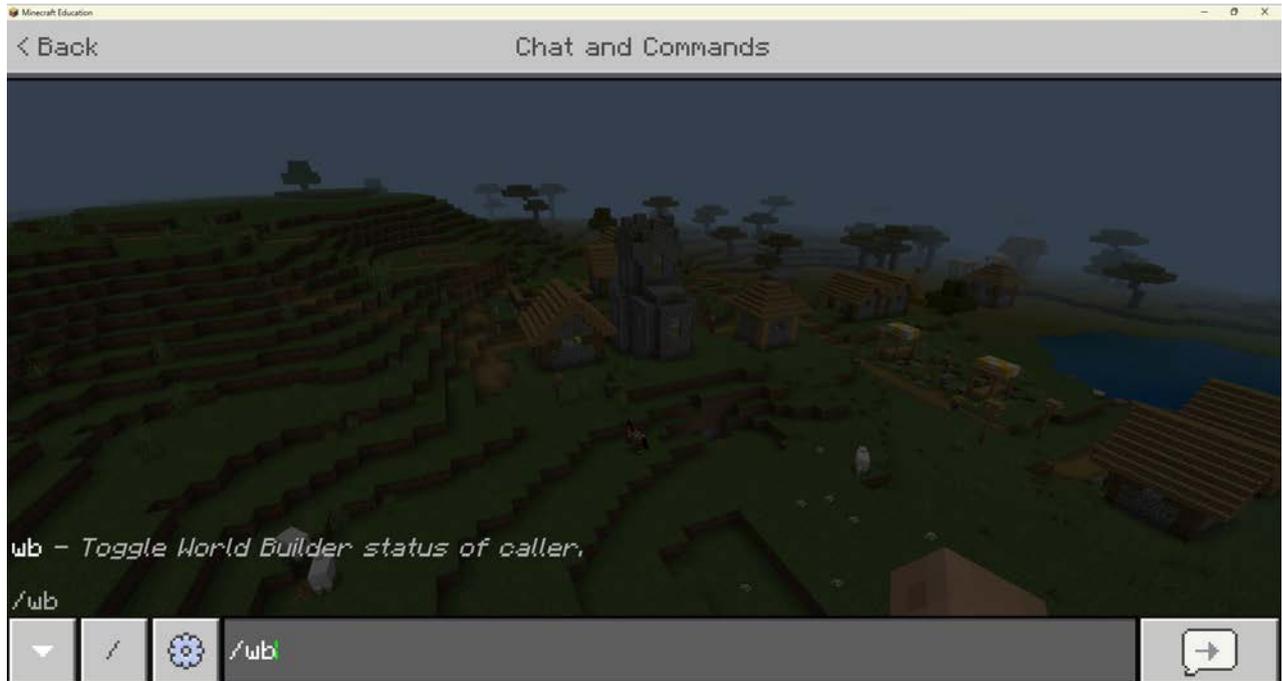
Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto:01/04/2023



El siguiente comando que debes insertar en el juego y es el primer paso con el que la mayoría de los usuarios luchan es el comando "World Builder". Al igual que la última vez, escriba T en el teclado e inserte el comando:

```
/wb
```



Las diferencias entre tener el creador de mundos habilitado o deshabilitado se muestran convenientemente en el siguiente gráfico:



**301**

**MOVING INTO  
BEING A TEACHER  
WORLDBUILDER**



**201**



**101**

### EDUCATOR GUIDE: WORLD BUILDER MODES

**WB ON** \*NOTE: TYPE /WB TO TOGGLE WORLD BUILDER ON OR OFF

<b>FEATURES</b>	 <small>CREATING CONTENT</small>	 <small>SPAWN AND EDIT NPC</small>	 <small>MODIFY, DESTROY, UNLOCK, LOCK CHALKBOARD</small>	 <small>PLACE, DESTROY, &amp; IGNORE RULES OF ALLOW/DENY/BORDER BLOCKS</small>
-----------------	--	--	--	--

**WB OFF** \*NOTE: WORLD BUILDER OFF IS THE DEFAULT BEHAVIOR

<b>FEATURES</b>	 <small>CONSUMING CONTENT</small>	 <small>INTERACT WITH NPC</small>	 <small>CREATE CHALKBOARD</small>	 <small>EFFECTS OF ALLOW/DENY/WORDED BLOCKS APPLY</small>
-----------------	---	---	---	---

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de epítome

Fecha de asunto: 01/04/2023

Presione E en el teclado y esto cambiará al menú de inventario. El menú de inventario creativo es muy diferente del menú de supervivencia, por eso tuvimos que cambiar al modo creativo.

**Este es el mismo lugar al que uno iría para encontrar señales y tableros.**



Escriba en la barra de búsqueda: NPC, y esto filtrará todos los demás elementos. Ahora tendrás el huevo de desove de NPC a tu disposición. Simplemente arrástrelo y suéltelo desde el menú a su barra de acceso rápido, para que pueda usarlo en el juego.



PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

Presiona escape para salir del menú y encontrar un buen lugar para colocar tu NPC. Mire un bloque en el suelo y presione [Clic derecho]. Aquí es cuando debería aparecer un NPC en su pantalla, como lo que sucede en la captura de pantalla a continuación.



Si hace clic con el botón derecho en el NPC, debería aparecer este menú:



PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

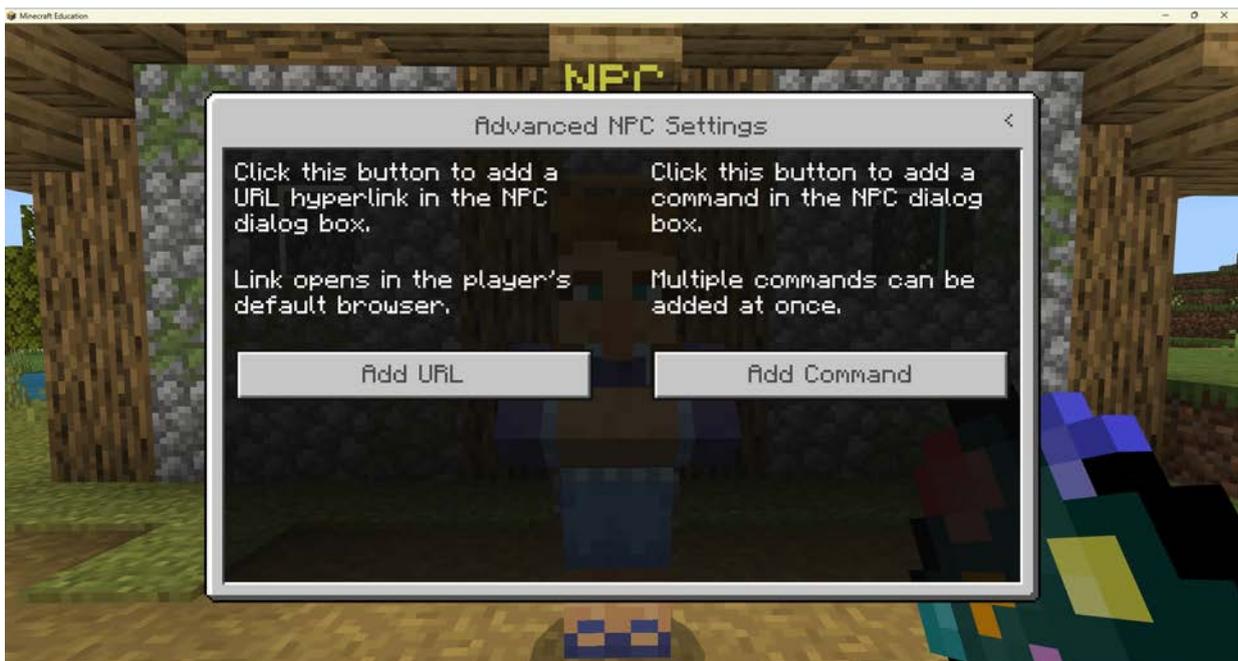
La sección "Nombre" te permite editar el nombre de tu NPC.

La opción "Editar diálogo" abre esta ventana:



En esta ventana puedes escribir libremente el texto principal que aparecerá en tu NPC cuando interactúes con él. **modo constructor de mundo exterior**.

La configuración avanzada de NPC abre la siguiente ventana:



PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

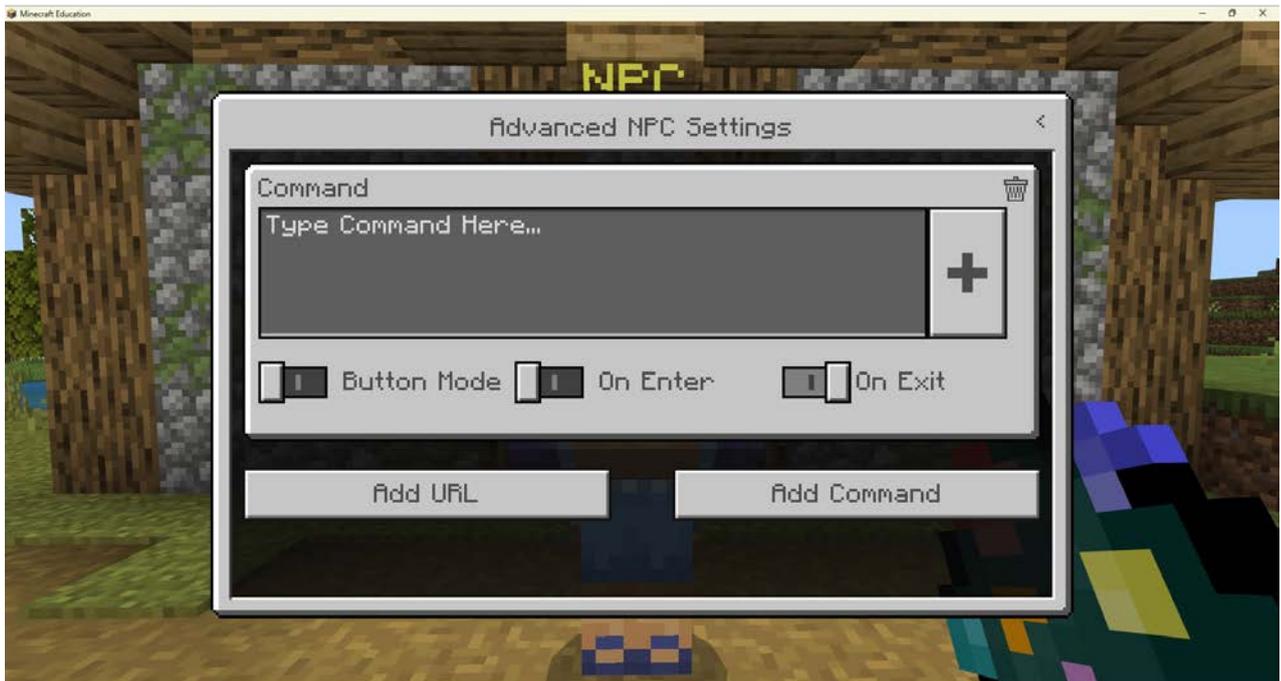
Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

Si presiona cualquiera, lo llevará al mismo menú, pero con el cuadro de comando o el cuadro de URL habilitado. Si presiona la opción "Agregar comando":



Esto le permite agregar comandos en el juego para activar acciones específicas en su mundo. Debajo de estos comandos, hay tres interruptores: [Modo de botón, Al entrar y Al salir]. Si desea que su NPC tenga botones donde los jugadores tendrán que elegir diferentes opciones, debe activar el modo de botón. Después de activar el modo de botón, habrá un cuadro diferente que le dará la posibilidad de nombrar su botón. No agregue el nombre del botón en la sección "Escriba el comando aquí". La sección "+" le permite hacer crecer la sección del cuadro de texto de la sección "Escriba el comando aquí".

Al entrar y al salir se refiere a si desea que los comandos se activen cuando el jugador comienza a interactuar con el NPC o cuando cierra la ventana de texto.

Puede agregar varios comandos, botones y URL mediante las opciones "Agregar URL" y "Agregar comando".

#### 4.7 Más sobre los comandos

Esta es una introducción más avanzada sobre qué comandos puede usar para ayudarlo con los NPC. Si va a tratar con más de un NPC, es vital que agregue una etiqueta a cada uno para diferenciarlos entre sí.

Un método infalible para hacerlo es entrar en un NPC (tan cerca como puedas) y escribir el comando (escribiendo T en el teclado)

```
/tag @e[tipo=!jugador,r=1] agregar uno
```

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

**Entregable:**No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

 EPITOME **Versión:**1

Título del documento: Manual de építome

**Fecha de asunto:**01/04/2023

Este comando etiqueta una entidad que no es un jugador, en un radio de 1 metro. El nombre de la etiqueta que da es "uno". Las etiquetas distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Cada NPC debe tener una etiqueta diferente para que esto funcione.

Supongamos que ha creado tres NPC, cada uno con su propia etiqueta (uno, dos y tres respectivamente). ¿Cómo haríamos para que cada vez que interactúas con un NPC, te dé la opción de abrir el cuadro de diálogo de los otros dos NPC?

El NPC con la etiqueta "uno" debe tener dos botones, con los comandos: (Para abrir el NPC "dos")

```
/diálogo abierto @e[etiqueta=dos] @a
```

(Para abrir el NPC "tres")

```
/diálogo abierto @e[tag=tres] @a
```

El NPC con la etiqueta "dos" debe tener dos botones, con los comandos: (Para abrir el NPC "uno")

```
/diálogo abierto @e[etiqueta=uno] @a
```

(Para abrir el NPC "tres")

```
/diálogo abierto @e[tag=tres] @a
```

Por último, el NPC con la etiqueta "tres" debe tener dos botones, con los comandos: (Para abrir el NPC "uno")

```
/diálogo abierto @e[etiqueta=uno] @a
```

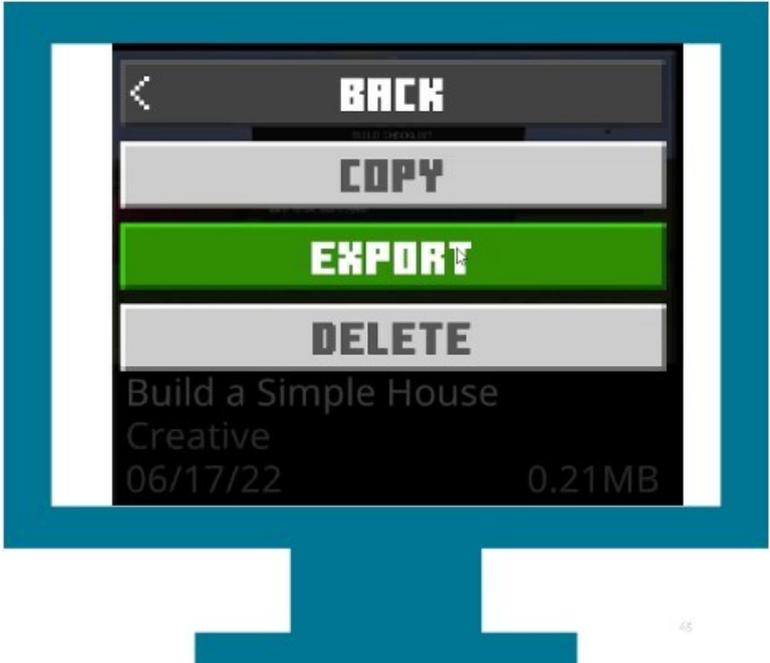
(Para abrir el NPC "tres")

```
/diálogo abierto @e[etiqueta=dos] @a
```

Esta lógica se puede extender más. Por ejemplo, podrías tener NPC de apariencia idéntica escondidos alrededor del mapa. En el cuadro de diálogo, parecería que el mismo NPC está hablando, pero con un texto diferente.

Hay una forma más fácil y "liviana" de hacerlo, que es creando un paquete de comportamiento y recursos dedicado para su mundo. Sin embargo, esto requiere un conocimiento previo de la programación front-end y no se ajustaría a la naturaleza de este tutorial.

## 4.8 Exportando tu mundo



**EXPORT YOUR WORLD**

**WE DO**

Go to escape, then Save World, then go back and find it in My Worlds, go to Settings, and then Export.



46

## 5 Metodología de validación

### 5.1 Métricas

#### 5.1.1 ¿Qué es una métrica?

Una medida estadística es un valor que nos permite evaluar un proceso o un concepto. Se define en función de los objetivos deseados.

Debido a la gran diversidad de proyectos educativos que se pueden iniciar en el marco de Epitome, no podemos definir medidas estándar sistemáticas. Estas medidas deben adaptarse al proyecto.

Sin embargo, el proyecto Epitome se ocupa principalmente de las métricas de impacto.

Las métricas de impacto se basan en cuatro criterios principales: específicos (una información por métrica), medibles o no (cualitativos o cuantitativos), aceptables (ambiciosos y aceptables para todos), realistas (desafiantes y no desvinculantes), limitados en el tiempo (definidos en un período específico).



*Créditos: Tumisu (Pixabay)*

Las medidas estadísticas deben poder evaluarse correctamente después, es decir, deben:

1. ser nombrado: una medida debe ser claramente identificable,
2. ser parte de un conjunto: una sola medida es inutilizable porque no se puede comparar con otras,
3. tener un estándar, una referencia: esto permite establecer el método de estimación.

Una medida estadística puede ser cuantitativa (medida por números) o cualitativa (medida por un sentimiento, por ejemplo). En el caso de una medida cualitativa, se puede utilizar un sistema de emoticonos bien conocido por la mayoría de la gente, teniendo cuidado de incluir un valor neutral.

#### 5.1.2 Ejemplos de medidas estadísticas que se pueden utilizar en Epitome

##### En el aula

- Compromiso/motivación de los estudiantes
- Desarrollo de habilidades sociales
  - trabajar juntos (construcción de equipo/comunidad en el aula, asumir la responsabilidad de ayudar)
  - concentración imaginación / curiosidad /
  - creatividad / ingenio
  - organización / planificación
  - confianza en sí mismo

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

- comportamiento de resolución de problemas
- evolución de los resultados del estudiante en la(s) materia(s) cubiertas por Epite y más globalmente en su carrera escolar
- evolución de la media de la clase

#### En un territorio, un grupo de escuelas

- Número de estudiantes afectados por el proyecto distribuidos por edad, sexo y nivel educativo
- Número de escuelas ubicadas en zonas difíciles
- Tipo de escuelas: urbanas, rurales, ubicadas en una zona educativa prioritaria...
- Nivel de compromiso de los docentes y las escuelas (número y horas) y crecimiento del aprendizaje propio
- Inclusión de las niñas en los procesos tecnológicos
- ...

## 5.2 Proceso de validación

La metodología EPITOME incluye un proceso de evaluación que analiza la tasa de éxito del usuario en cada actividad, centrándose en aspectos como la facilidad de uso, la calidad, la experiencia y la jugabilidad.

El uso de actividades lúdicas con fines educativos ha estado presente a lo largo de la historia, y la creciente importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación actual ha hecho que el uso de los videojuegos como herramienta didáctica sea cada vez más relevante. El potencial educativo de los videojuegos radica en su capacidad para crear un entorno de aprendizaje inmersivo, en el que el jugador adquiere e interioriza nueva información sin darse cuenta.

Para implementar EPITOME en el aula, los educadores necesitan conocimientos técnicos de Minecraft, creatividad, conocimiento de la materia, habilidades de resolución de problemas, habilidades de trabajo en equipo, capacidad para involucrar a los estudiantes, conocimiento de la seguridad en línea y conocimiento de la metodología de aprendizaje basada en problemas.

El proceso de validación de Epite valida cada uno de estos elementos a través de una tabla de evaluación y una lista de verificación fáciles de usar.

El proceso para validar los desafíos, las actividades y las sesiones de taller de Epite se describe completamente en el documento "Epite on tour". Le remitimos al documento más completo que indica todos los pasos y elementos necesarios.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## 6 Lista de verificación

Este modelo de checklist nos permite verificar todos los elementos necesarios para la realización de las actividades. Debe adaptarse de acuerdo a los escenarios pedagógicos. Esta lista de verificación es específicamente para el uso del maestro y los involucrados en la organización.

### Plan de sesión de formación / Plan de sesión de aprendizaje electrónico

Artículo	Descripción (si es necesario)
Título	Es recomendable resaltar los conceptos que se aprenderán o movilizarán durante la sesión.
Conocimiento requerido y habilidades	Proporcionar esta información a los estudiantes les permite revisar los conceptos necesarios para completar la actividad y puede servir como base para el seguimiento.
Día, fecha y hora, hora requerida	
Objetivo grupo y número de personas	
Objetivos de el sesión	¿Qué espera de esta sesión en términos de progreso de los estudiantes?
Metodología	Sesión paso a paso (con tiempo y responsabilidades)
Espacio necesario	Requerimientos de espacio y tipo de clase
Materiales necesitados	Folletos y otros materiales de capacitación
Resultados concretos de La sesión	¿Qué resultados a corto y largo plazo espera de este ejercicio?
Preguntas informativas	¿Cómo evaluar el progreso práctico y técnico de la sesión?
Evaluación	Método de evaluación con los estudiantes en términos de competencias adquiridas o confirmadas
Hacer un seguimiento	Seguimiento a largo plazo del proyecto.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

## Ejemplo con el desafío Epítome "Todos deberían jugar"

"All Should Play" es un mundo de Minecraft que promueve la inclusión. En este desafío, tienes la tarea de recolectar firmas de todos los residentes de tu ciudad para construir un parque en la plaza central.

### SESIÓN O ESQUEMA

<b>TÍTULO</b>	<b>TODOS DEBEN JUGAR</b>
<b>PERSONA RESPONSABLE</b>	profesor o formador
<b>DURACIÓN Y HORA</b>	90 minutos de duración
<b>TIPO DE PARTICIPANTES</b>	12+ años Máximo 20 participantes por grupo
Requisitos de espacio	Aula
Antecedentes/ Descripción	Aprender sobre los estereotipos y prejuicios es importante en el mundo actual sabiendo todos los desafíos que enfrentamos. Si no se entienden adecuadamente, pueden dar lugar a prácticas discriminatorias que no son deseadas en las sociedades democráticas.
<b>SESIÓN O OBJETIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lucha contra estereotipos y prejuicios, empatía, tolerancia, educación para la democracia</li> <li>▪ Los estudiantes desarrollarán una comprensión analítica de los estereotipos y prejuicios.</li> <li>▪ Los estudiantes experimentarán por sí mismos los obstáculos que muchos de sus compañeros encuentran en su camino y así aprenderán sobre la empatía.</li> <li>▪ Los estudiantes desarrollarán sus competencias para la participación en los procesos democráticos</li> </ul>
<b>MÉTODOS O METODOLOGÍA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Actividad de trabajo en equipo con enfoque en prácticas discriminatorias</li> <li>▪ Desafío de minecraft</li> </ul>
<b>PLAN DE LA SESIÓN PASO A PASO (CON TIEMPO Y RESPONSABILIDADES)</b>	<p><b>Paso 01 Sopla el viento (20 min)</b></p> <p>Al inicio de la actividad realice el energizante "El viento sopla..." con sus alumnos. En este ejercicio, todos los que coincidan con su declaración deben levantarse de sus sillas para encontrar su nuevo lugar para sentarse. Las sillas se colocan en forma de círculo y hay una silla menos en comparación con el número de participantes. El que no tiene silla debe pararse en el medio y dar la tarea a los demás. Las tareas deben ser como las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El viento sopla para todas las personas con ojos marrones.</li> <li>2. El viento sopla para todos los que viven en el centro</li> <li>3. El viento sopla para todos los que tocan un instrumento.</li> <li>4. El viento sopla para todos con B en física</li> <li>5. Etc</li> </ol> <p><u>Interrogación:</u></p>

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión: 1

Título del documento: Manual de epítome

Fecha de asunto: 01/04/2023

Pregunte a sus alumnos cómo se sintieron durante este ejercicio.

1. ¿Cómo te sentiste durante la actividad?
2. ¿Qué pasó durante el juego, cuáles fueron los momentos interesantes?
3. ¿Siempre fue agradable ser para quien soplabla el viento?
4. ¿Cambiaron de opinión sobre sus amigos cuando se enteraron de nuevos detalles sobre ellos gracias a la actividad?
5. ¿Cuánto influyen nuestras características físicas y capacidades en nuestra identidad?
6. ¿En qué medida las circunstancias en las que vivimos presentan quiénes somos realmente?
7. ¿Es más fácil para nosotros tener estereotipos y cuándo se vuelve un desafío tenerlos?

#### **Paso 02- Todos deben jugar Desafío (60 min)**

Los estudiantes están mirando este paso en el entorno de Minecraft, almorzando el desafío "Todos deberían jugar".

*(Abra el archivo llamado All Should Play.mcworld> Ingrese las credenciales personales> Espere a que se cargue el mundo> Ingrese al mundo y explore)*

Debes ofrecer tres opciones a tus alumnos. Deberían poder elegir hacer:

- parque infantil urbano
- Patio de recreo en el desierto
- Parque infantil exclusivamente educativo

El patio de recreo debe ser un lugar al aire libre en la superficie del tamaño de la mitad de un campo de baloncesto. Debe ofrecerles muebles y ambientes estándar para el patio de recreo, como columpios, balancines, bancos, escaleras, etc., pero animelos a que también inventen otros nuevos. Al principio, el patio de recreo se coloca en un espacio no tan accesible, por lo que los estudiantes también deben organizar el entorno para que sea más fácil de usar.

Sugiera a sus alumnos que coloquen guías sonoras en el patio de recreo, explicaciones visuales, etc. para que la experiencia de aprendizaje y juego de sus compañeros sea más cómoda.

Tarea 1: Dígalos a sus estudiantes que la tarea esconstruye lo inclusivo patio de juegos. Deles instrucciones claras y demuestre algunas posibles soluciones para ayudarlos a aprender sobre el tema y continuar con ideas originales. Deben pensar en las soluciones para involucrar a los niños con cualquier tipo de desafío físico o mental para jugar activamente con sus compañeros en este patio de recreo. El patio de recreo también debe tener algunos componentes educativos y, si eligen la opción 3, debe estar hecho solo para este propósito.

Tarea 2: Pida a sus alumnos que preparen una presentación y un vídeo sobre el parque infantil que han inventado. También deberían proponer nuevos juegos que se puedan jugar allí. Opcional: Dígalos a sus alumnos que hagan el desafío con un ojo cerrado, con la mano que no usan de manera dominante para experimentar al menos de esta manera la posición de los alumnos con desafíos físicos y poder brindarles empatía de esta manera al "ponerse en sus zapatos". .

*(Los estudiantes registran el progreso con los recursos que se le han dado > Cuando hayan terminado, deben exportarlos y compartirlos con la clase >)*

#### **Paso 03 – Informe(20 minutos):**

Dirija la discusión con los participantes después del ejercicio. Haz preguntas como las siguientes.

8. ¿Cómo se sintió al hacer la tarea sin el uso de una mano o la vista completa?
9. ¿Tienes ahora más comprensión de los desafíos que tus amigos con obstáculos físicos y mentales enfrentan en sus vidas?
10. ¿Pueden participar personas con menos oportunidades y obstáculos físicos?

PÚBLICO/BORRADOR

	<p>por igual en las actividades cotidianas?</p> <p>11. ¿Cómo podemos cambiar las reglas del juego para incluir a más personas en otros segmentos de la sociedad?</p> <p><b>Paso 04 (10 minutos)</b> Explicar a los alumnos qué es la empatía. Entrégueles el folleto sobre la tolerancia y la empatía y permítales discutirlo en plenaria buscando ejemplos de la vida real.</p>
<b>METROMATERIALES REQUERIDOS</b>	<p>12. Bolígrafos y creyones</p> <p>13. Laptop/tablet por grupo</p> <p>14. Microsoft Minecraft instalado en la computadora portátil por grupo</p>
Folleto y otros materiales de capacitación	15. Folleto sobre prejuicios y estereotipos
<b>SRESULTADOS DE LA SESIÓN</b>	<p>Los participantes aprenderán sobre:</p> <p>16. Prejuicios y estereotipos</p> <p>17. Inclusión</p> <p>18. Trabajo en equipo y colaboración</p>
<b>mIVALUACIÓN</b>	<p>Elaborar el cuestionario de evaluación de la actividad.</p> <p>Pregunte sobre su nivel de satisfacción con la actividad y cuánto han aprendido a través de ella.</p>
<b>FSIGUE-ARRIBA</b>	Anime a sus participantes a hacer algún proyecto conjunto como continuación de la actividad. Bríndeles el apoyo necesario para esto y esté disponible para posibles preguntas de su parte.

## 7 Resolución de problemas

Una vez que descargue Minecraft Education Edition, debe tener los mundos que son archivos "McWorld". Una vez que haga doble clic en estos archivos, se abrirá automáticamente el sistema Minecraft Education. Le solicitará que inicie sesión con su cuenta para la que adquirió una licencia de Microsoft para Minecraft Education. Los mundos requieren la última versión de Minecraft Education para funcionar correctamente.

Para las Organizaciones Educativas, existen licencias gratuitas que se adquieren siguiendo estos procedimientos. <https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360061371532-Purchasing-Options-for-Minecraft-Education-Edition-Licenses>

Otra opción será importar el mundo manualmente. Al cargar el juego, después de agregar tus credenciales, presiona play y luego verás en la parte inferior derecha el botón "Importar".

¿Tienes algún otro problema al cargar el mundo? Vea si alguna de estas soluciones podría ayudar.

**PROBLEMA:** Descargué los mundos y dice que la importación falló.

**SOLUCIÓN:** Eso podría suceder por varias razones.

Puede intentar importar el mundo manualmente, abriendo el juego, seleccionando jugar y luego seleccionando IMPORTAR en la parte inferior derecha de la pantalla. Luego seleccione el archivo. Si esto falla, consulte los pasos a continuación.

Podría intentar cerrar y volver a abrir la aplicación Minecraft: Education Edition. Tal vez hubo una importación que no terminó correctamente y que provocó que el juego no importara los siguientes mundos. Reiniciar su PC también podría ayudar.

**Solución de último recurso:** Cambiar el nombre de la <nombre del mundo>.mcworldarchivo a <nombre del mundo>.zip. Esto convertirá el archivo en un archivo zip. Descomprima el archivo y ábralo. Vaya al archivo de manifiesto y cambie el UUID usando un [Generador en línea de UUID](#) . Comprima la nueva carpeta y cámbiele el nombre a . mcmundo. Intenta abrir el mundo de nuevo.

Dependiendo de los diferentes mensajes de error, se deben realizar diferentes acciones, por lo que si hay algo específico dirigido a usted, como un código numerado o una explicación sobre por qué falló la importación, no dude en consultar la comunidad de la edición educativa de Minecraft para encontrar soluciones a su problema. problema.

**PROBLEMA:** El mundo no tiene ningún NPC.

**SOLUCIÓN:** Eso significa que el PAQUETE DE COMPORTAMIENTO no se cargó correctamente con el mundo. Sal del mundo (pero no de la aplicación Minecraft). Encuentra el mundo que buscas y

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

seleccione AJUSTES. En el lado izquierdo de la pantalla, intente encontrar la PESTAÑA que dice PAQUETES DE COMPORTAMIENTO. Luego verá dos PESTAÑAS en la pantalla principal. PAQUETES ACTIVOS y MIS PAQUETES. Su paquete de comportamiento debe estar en la pestaña MIS PAQUETES, en la que debe hacer clic y seleccionar activar. Si no está seguro de qué paquete necesita, vaya a los PAQUETES ACTIVOS y uno de ellos debería decir "Falta este paquete". Encuentra el Pack con el mismo nombre en la pestaña MIS PACKS y actívalo.

**PROBLEMA:** El mundo tiene tableros que tienen un texto raro, digamos algo como tablero.acto.1. Los NPC tienen un diálogo extraño. ETC

**SOLUCIÓN:** Eso significa que el PAQUETE DE RECURSOS no se cargó correctamente con el mundo.

Sal del mundo (pero no de la aplicación Minecraft). Encuentra el mundo que estás buscando y selecciona AJUSTES. En el lado izquierdo de la pantalla, intente encontrar la PESTAÑA que dice PAQUETES DE RECURSOS. Luego verá dos PESTAÑAS en la pantalla principal. PAQUETES ACTIVOS y MIS PAQUETES. Su paquete de comportamiento debe estar en la pestaña MIS PAQUETES, en la que debe hacer clic y seleccionar activar. Si no está seguro de qué paquete necesita, vaya a los PAQUETES ACTIVOS y uno de ellos debería decir "Falta este paquete". Encuentra el Pack con el mismo nombre en la pestaña MIS PACKS y actívalo. \*Marque si se enfrenta a estos dos problemas, vaya a estas dos soluciones\*

**PROBLEMA:** El mundo está en otro idioma.

**SOLUCIÓN:** Los mundos han sido traducidos a diferentes idiomas. Tal vez tienes un mundo que está en un idioma diferente al tuyo, encuentra el idioma apropiado y comienza de nuevo. Si esto no funciona, configura el idioma de la aplicación de Minecraft según tus preferencias. En el

La versión en inglés busca la opción en inglés de EE. UU., no en el Reino Unido.

## 8 consejos

### 8.1 Accesibilidad

Los usuarios pueden alterar los controles del juego a su gusto. Incluso pueden usar un controlador si esto es algo con lo que están más familiarizados. Un consejo útil para las personas zurdas es en lugar de los controles WASD, cámbielos a IJKL y refleje los comandos restantes desde allí.

### 8.2 Qué hacer cuando estás atrapado en un mundo de Minecraft

Si alguna vez te quedas atascado, comprueba si el mundo en el que estás jugando tiene comandos habilitados. Si este es el caso, un simple comando: `"/modo de juego c"` puede llevarlo a la versión creativa y ayudarlo a despegarse u obtener los recursos que necesita. Recuerda volver al modo de juego predeterminado con el comando: `"/modo de juego s"` o `"/modo de juego a"` según el mundo en el que estés jugando.

### 8.3 Cómo convertir mundos de Minecraft

Al usar una versión diferente de Minecraft Education Edition u otra versión de Minecraft, es obligatorio convertir los mundos para que sean compatibles. Hay una herramienta en línea que puede ayudarte, Chunker (<https://chunker.app/>). Sin embargo, Chunker no convierte entidades y NPC y esta herramienta solo será adecuada para mundos simples. Corre el riesgo de perder todos los elementos interactivos que ha creado.

## 9 ejemplos

Esta sección proporciona ejemplos de usos y desafíos creados por y para Epiteome. Puede servir como fuente de inspiración para los profesores.

### 9.1 Todos deberían jugar

"All Should Play" es un mundo de Minecraft que promueve la inclusión. En este desafío, tienes la tarea de recolectar firmas de todos los residentes de tu ciudad para construir un parque en la plaza central. Sin embargo, pronto te darás cuenta de que hay personas con discapacidad que tienen necesidades que deben ser atendidas antes que nada. ¡Puedes fotografiar cada sección de tu ciudad que no es amigable para las personas con discapacidades y corregirlas tú mismo! Finalmente, puedes crear tu propio parque que será accesible para todos en la ciudad.

### 9.2 Desafío de flotabilidad

El mundo de Minecraft "Buoyancy Challenge" está diseñado para encajar en el plan de estudios de los niños de 12 a 14 años de edad, que aprenden sobre la flotabilidad en la escuela. Puede ver experimentos simulados y aprender sobre las aplicaciones de su conocimiento recién descubierto. Puede realizar un cuestionario sobre conocimientos generales sobre flotabilidad. Experimente los beneficios del aprendizaje basado en juegos de primera mano, comparando cuánto obtuvo en el cuestionario antes y después de jugar.

### 9.3 Misterio del idioma inglés CO-OP

CO-OP English Language Mystery, es un juego de rol y misterio, ambientado en Minecraft: Education Edition. ¡Colabora con tus amigos para resolver el misterio del paradero de Mr. Elm! Aquí está el truco: las pistas están todas en inglés. Debes completar las oraciones correctamente para obtener cada pista. Es posible que algunos jugadores también tengan que atravesar un laberinto o escapar de su habitación cerrada. Lo único cierto es que cada jugador tiene algo que aportar a esta historia.

### 9.4 Descubrir trabajo

En el desafío "Descubre el trabajo", los jugadores encarnan a personas que solían ejercer profesiones que ahora están extintas. En este desafío, debe asumir los roles de: "The Knocker Upper", "The Switch Board Operator" y "The Sponge Harvester", para arreglar el continuo espacio-tiempo. Los 3 desafíos son diferentes en su naturaleza, ya que toman

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto: 01/04/2023

aprovechar las diferentes capacidades del motor de Minecraft. Este curso tiene como objetivo promover la igualdad de género y proporcionar contextualización para los eventos históricos.

## 9.5 Estudiando Cristales

¡Atraviesa el laboratorio de cristalografía de una universidad, para comprender la estructura de los cristales y crear un diamante! ¡Pase a través del cristal unidimensional hasta los enlaces de cristal tridimensionales! Esto aprovecha la vista en primera persona de Minecraft y el renderizado 3D que proporciona.

## 9.6 Instrucciones de aprendizaje

El objetivo de este reto es ayudar a los niños a orientarse en actividades extraescolares en lugares como la piscina, el polideportivo o el conservatorio de música. Se ha creado un mapa del barrio en Minecraft y los niños aprenden a moverse en el universo virtual localizando lugares conocidos señalados por pequeños carteles hechos previamente. Luego, en pequeños grupos, tienen que sacar tarjetas de itinerario indicando las direcciones a seguir: por ejemplo, girar a la derecha de espaldas a la escuela, luego seguir recto y tomar la tercera calle a la derecha.

## 9.7 Descubre Londres

El objetivo de este desafío es comparar el mapa turístico de Londres con el formato en papel y ubicar los elementos más importantes en el mundo de Minecraft especialmente creado. Esta actividad enseña a los estudiantes a navegar en el espacio, a examinar las características de los edificios clave mediante búsquedas en Internet y plataformas como OpenStreetMap, y a comentar su visita en inglés.

## 9.8 ~~¿Reconstruir a lo idéntico~~ a la manera antigua (o no)? ;-)

El objetivo de esta actividad es estudiar un sitio antiguo real reconstruido en Minecraft y luego pensar en su futuro. ¿Debería reconstruirse de manera idéntica o deberían modernizarse los edificios y las estructuras? Este taller obliga a cuestionar las condiciones de vida de los habitantes de la época estudiada, los métodos de fabricación de los edificios, los riesgos existentes (incendio al construir con madera por ejemplo), al tiempo que confronta la reflexión con cuestiones modernas como la ecología por ejemplo.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto:01/04/2023

## 10 Preguntas Frecuentes - Preguntas Frecuentes

**P: ¿El proyecto Epitome está relacionado con Microsoft?**

R: El proyecto Epitome, aunque está basado en Minecraft, no tiene conexión directa con Microsoft.

**P: ¿Cumple Minecraft Education Edition con RGPD?**

R: Minecraft: Education Edition se toma muy en serio la privacidad de los datos y está diseñado para cumplir con COPPA, CCPA, FERPA y la Declaración de privacidad y el Reglamento general de protección de datos (GDPR) de Microsoft. Minecraft: Education Edition procesa los datos según la Declaración de privacidad de Microsoft y el acuerdo subyacente vigente con la escuela u organización que compró Minecraft: Education Edition para su uso. Para los productos empresariales de Microsoft, incluidos Office 365 Education, Microsoft 365 y Minecraft: Education Edition, Microsoft, como procesador de datos:

- No recopilar ni utilizar datos personales de los estudiantes más allá de lo necesario para fines educativos o escolares autorizados.
- No vender ni alquilar datos personales de los estudiantes,
- No utilizar ni compartir los datos personales de los estudiantes con fines publicitarios o comerciales similares, como la orientación conductual de los anuncios a los estudiantes.
- No crear un perfil personal de un estudiante, que no sea para apoyar fines educativos o escolares autorizados o según lo autorizado por el padre, tutor o estudiante de edad apropiada.
- Requerir que nuestros proveedores con los que se comparten los datos personales de los estudiantes para brindar el servicio educativo, si corresponde, estén obligados a implementar estos mismos compromisos para los datos personales de los estudiantes.

Fuente :[Privacidad del usuario y página web de Minecraft: Education Edition](#)

**P: ¿Dónde puedo jugar a los cursos de Minecraft: Education Edition?**

R: Los dispositivos compatibles con Minecraft: Education Edition son Windows 7, 8.1, 10 y 11, Mac, iPad, Chromebook y Mobile. Consulte Plataformas compatibles con Minecraft: Education Edition para obtener más información sobre las plataformas disponibles.

**P: Nunca he jugado Minecraft. ¿Necesito fuertes habilidades de TI para unirme al proyecto Epitome?**

R: El proyecto Epitome está destinado a ser utilizado por todos y este manual proporciona una guía paso a paso para utilizar los recursos de Epitome y crear sus propios mundos.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto:01/04/2023

**P: ¿Dónde debo colocar los mundos que he creado, por ejemplo con "Minecraft a la carta", para usarlos en el juego?**

R: Las carpetas que contienen todos los archivos relacionados con el mundo creado deben colocarse en la carpeta "Guardar" de tu carpeta de Minecraft. Esta carpeta se encuentra en un lugar diferente según el sistema operativo que utilice. Consulte las instrucciones de Minecraft sobre este tema.

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

**Entregable:**No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME **Versión:**1

Título del documento: Manual de építome

**Fecha de asunto:**01/04/2023

# 11 Recursos

Además de Epitome, puede encontrar aquí una lista de recursos (sitios web, libros...) para ayudar a realizar sus proyectos.

## Sitios web oficiales

- [Sitio web oficial de Minecraft Education Edition](https://educación.minecraft.net/) (https://educación.minecraft.net/)

## Herramientas para crear un curso de Minecraft: Education Edition, como se mencionó

- [Modificar](https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/worldedit) – Herramienta de construcción (https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/worldedit) [voxelfrancotirador](https://dev.bukkit.org/projects/voxelsniper) – Herramienta de infraestructura (https://dev.bukkit.org/projects/voxelsniper) [Generador de UUID](https://www.uuidgenerator.net/) – Útil para manipular los archivos de manifiesto. (https://www.uuidgenerator.net/)
- [Chunker](https://chunker.app/) – Cambiar la versión de Minecraft con la que un mundo es compatible. (https://chunker.app/)
- [banco de bloques](#) – Cree modelos 3D e impleméntelos directamente en Minecraft.
- Recursos comunitarios, información, foros. (https://www.blockbench.net/) [Minecraft Wiki](#) (https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft\_Wiki)
- [Comunidad de Minecraft: edición educativa](https://educommunity.minecraft.net/hc/enus) . (https://educommunity.minecraft.net/hc/enus)

## Ayuda para maestros

- [Minecraft: Education Edition - Academia de profesores.](https://learn.microsoft.com/en-us/training/paths/minecraft-teacher-academy/) Una serie de cursos en línea que ayuda a los maestros a comprender qué es Minecraft y cómo integrarlo dentro de su salón de clases. (https://learn.microsoft.com/en-us/training/paths/minecraft-teacher-academy/ )

PÚBLICO/BORRADOR

Organización asociada: Taran Consulting

Entregable: No. de entregable

Copyright © Consorcio EPITOME, 2020-2021

EPITOME Versión:1

Título del documento: Manual de építome

Fecha de asunto:01/04/2023