



Minecraft: Construyendo nuevas realidades

Descripción

Minecraft: Construyendo nuevas realidades

Minecraft surge como una potente herramienta para cerrar la brecha digital en la educación y el compromiso cívico. Fomenta la resolución de problemas y la creatividad, empoderando a los jóvenes para que co-creen soluciones y participen activamente en la configuración de sus comunidades.

Nivel de participación

Información
Ideación

Duración del proceso de participación

Preparación: 1-3 semanas
Implementación: 1-2 días
Seguimiento: 1-2 días

Tamaño del grupo objetivo

50-100 personas

Costos

\$\$

Recursos humanos necesarios

Al menos dos personas para moderar e informar de los resultados

El método: qué es, cuándo usarlo y qué resultado esperar

Minecraft para la participación juvenil es un método digital dinámico e inmersivo que aprovecha el popular juego *de Minecraft* para involucrar a los jóvenes participantes en actividades colaborativas significativas. En el juego, el jugador crea construcciones como edificios o circuitos en un mundo de libre acceso y generado por procedimientos.

Este mundo del juego también se puede explorar para recolectar recursos, luchar contra monstruos y procesar materias primas en nuevos elementos. Esto empodera a los jóvenes para que tomen la iniciativa en la configuración de sus proyectos, como la revitalización de la comunidad, las campañas de concienciación ambiental o los esfuerzos de defensa de los jóvenes.

Además, mejora las experiencias de aprendizaje al incorporar Minecraft en los programas educativos, fomentando la resolución práctica de problemas y la creatividad. El método fomenta un sentido de pertenencia y compromiso cívico entre los jóvenes al involucrarlos en proyectos de desarrollo comunitario basados en Minecraft. Permite a los participantes aplicar sus habilidades aprendidas a desafíos del mundo real.

El proceso: cómo llevarlo a cabo en un entorno presencial o en línea usando un PC/portátil con opción de video

- 1. Configuración:** Descarga la versión de prueba de Minecraft (puedes jugar durante 100 horas gratis) o compra la versión completa en la tienda de aplicaciones.
- 2. Introducción:** Es posible que los participantes no conozcan el juego y necesiten instrucciones sobre cómo jugarlo.
- 3. Equipo:** Proporcionar computadoras portátiles y tabletas para quienes las necesiten. También puede asociarse con un cibercafé, una universidad o un centro juvenil para configurar el servidor y proporcionar el equipo.
- 4. Definir el proyecto:** Delinear las metas y objetivos del proyecto dentro de Minecraft junto con los jóvenes.
- 5. Construcción colaborativa:** Los participantes trabajan juntos para construir, diseñar y crear dentro del mundo virtual.
- 6. Ideación:** Anime a los participantes a compartir ideas, discutir conceptos y colaborar en soluciones.
- 7. Progreso del proyecto:** Verifique regularmente el progreso del proyecto, ofreciendo orientación y apoyo según sea necesario.
- 8. Finalización y presentación:** Una vez finalizado el proyecto, los participantes pueden presentar su trabajo y discutir los resultados.

Participación semipresencial

Combina elementos online y presenciales organizando sesiones o festivales de Minecraft para jóvenes.

Comunicación digital

Plataforma de comunicación para reuniones: Teams, Zoom, Webex

Comunicación de juegos: Discord, Team Speak

Es bueno saberlo

- Garantizar un entorno seguro y moderado para los participantes.
- Fomenta la libertad creativa mientras te alineas con los objetivos del proyecto.
- Proporcionar soporte técnico a los participantes que no estén familiarizados con Minecraft y las herramientas de hardware.
- Facilitar discusiones y reflexiones sobre las aplicaciones del proyecto en el mundo real.
- Celebre los logros y las contribuciones para inspirar la participación continua.
- Proporcione un espacio para discutir cómo las habilidades aprendidas en Minecraft se pueden transferir al mundo real y apoye a los jóvenes para que actúen.

Compartir:

Twitter

LinkedIn

Facebook

Email

Método de descarga

imprimir página