

LEARNING CARD

“El ladrillo está sobre la mesa”: aprendiendo idiomas extranjeros con Minecraft

Description Esta actividad aprovecha el modo multijugador de *Minecraft* para incentivar a los estudiantes a que practiquen una o más idiomas extranjeros.

Tag

- Social Media
- Videogames
- Web

Skills

PERFORMANCE

- Jugar a videojuegos

GESTIÓN SOCIAL

- Colaborar

MEDIOS Y TECNOLOGÍA

- Evaluar y reflexionar
- Aplicar

Learning areas • Foreign Languages

Card language • Spanish
• English

Structure

Sessions	2
Duration	120' (Variable)
Number of participants	10-30
Age	<ul style="list-style-type: none">• 10-13• 14-16
Materials	<ul style="list-style-type: none">• Ordenador• Minecraft (versión multijugador)

Process

Key questions	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué sé de la gente a la que he conocido online?• ¿Puedo hacer amistades y relaciones sociales duraderas cuando juego online?• ¿Puedo hablar con jugadores extranjeros sobre una variedad de temas?
Development	<p>SESIÓN 1</p> <p>Se invita los estudiantes a que jueguen a <i>Minecraft</i> con el objetivo de conocer a un jugador extranjero y, durante el juego, a recopilar información sobre su vida. Se aconseja a los estudiantes que informen al jugador con el que entablen conversación de que se trata de 'deberes informales'. Por tanto, le preguntarán acerca de detalles relacionados con su vida diaria.</p> <p>Cada estudiante puede decidir cómo recoger y estructurar esta información: hacer preguntas mientras se está jugando; hacer una entrevista al final de la partida; o enviar las preguntas por chat o correo electrónico. La meta es ir más allá de las típicas conversaciones que tienen lugar durante una partida y, haciendo uso de las habilidades lingüísticas, lograr una comunicación más profunda y conocer mejor a la persona con la que se está jugando.</p> <p>En función de las preferencias del profesor, este puede facilitar una lista de información básica que los estudiantes deben preguntar a sus compañeros online o, en su lugar, puede darles libertad para que recopilen información no estructurada de los jugadores que conozcan durante la experiencia.</p> <p>(60')</p> <p>SESIÓN 2</p> <p>En la semana siguiente, se pregunta a los estudiantes por el amigo que han hecho en <i>Minecraft</i>. Tienen que describir a la persona a partir de la información recopilada en una o más partidas del juego (país de procedencia, cómo es su vida diaria, a qué se dedican...).</p> <p>Los estudiantes deben presentar la información en el idioma que han utilizado para comunicarse.</p> <p>El profesor también puede basarse en las presentaciones para preguntarles acerca de su experiencia con los encuentros online: ¿Han tenido alguna mala experiencia? ¿Qué les gusta y qué no les gusta sobre conocer a gente en partidas de videojuegos?</p> <p>(60')</p>
Evaluation	<p>El profesor puede evaluar la calidad y la cantidad de información recopilada durante las conversaciones online. También debe tener en cuenta la capacidad para ir más allá de la información "estándar" y conectar con los demás por medio de la comunicación no estructurada en un idioma extranjero.</p>
References for professors	<ul style="list-style-type: none">• Minecraft Education Edition: https://education.minecraft.net/ <p>Activities using Minecraft (Commonsense): https://www.commonsense.org/education/search?sq=mincraft&searchType=flow&page=1&sort=</p> <p>Miller, J., & Fornell Scott, C. 2016. <i>The Unofficial Minecraft Lab for Kids: Family-Friendly Projects for Exploring and Teaching Math, Science, History, and Culture Through Creative Building</i>. Quarry Books.</p>
Author	<p>Gabriella Taddeo, INDIRE (Italia), g.taddeo@indire.it</p> <p>Simona Tirocchi, Università degli studi di Torino (Italia), simona.tirocchi@unito.it</p>