

FORMACIÓN CONTINUA

Creador de mundos virtuales Minecraft



isat.edu.pe

📍 Av. Paseo de la República 2582 Lince, Lima

📞 961 391 311

¿Por qué creador de mundos virtuales?

Sabías que en esta era digital los niños pasan mucho tiempo consumiendo contenido en lugar de crearlo. Si bien el acceso a la tecnología puede tener beneficios, también existe el riesgo de que los niños se conviertan en meros consumidores de contenido en lugar de desarrollar habilidades creativas, pensamiento crítico y trabajo en equipo.

Además, muchos programas educativos carecen de enfoques interactivos y estimulantes para enseñar tecnología, lo que puede resultar en un aburrimiento y desinterés por parte de los niños. Por ello en ISAT hemos desarrollado el curso "Creadores del Mundo Virtual: Crea tu Propio espacio con Minecraft", donde los niños podrán **embarcarse en una aventura única**, guiados por **expertos educadores** apasionados en el proceso de aprendizaje, quienes los acompañarán en el descubrimiento de las herramientas y técnicas necesarias para **construir, diseñar y explorar sus propios mundos virtuales**.

Desde la planificación y construcción de estructuras hasta la creación de paisajes, desafiantes minijuegos y emocionantes aventuras.

Con un enfoque práctico nuestro curso se centra en proporcionar a los niños una experiencia educativa y creativa a través de actividades prácticas en cada sesión, en un entorno educativo que fomente la creación activa, la exploración y la colaboración a través de la popular plataforma de Minecraft.



Estamos emocionados de acompañar a sus hijos en este viaje fascinante y enriquecedor.

¡Es hora de convertirse en verdaderos "Exploradores del Mundo Virtual" con Minecraft!





Objetivo

Nuestro objetivo es proporcionar a los estudiantes una experiencia educativa dinámica, donde puedan desarrollar habilidades de pensamiento creativo, alfabetización digital, colaboración y trabajo en equipo. Así también aprender sobre construcción, lógica espacial y colaboración, con proyectos prácticos aplicando conocimientos matemáticos y algorítmicos crearán sus propios mundos virtuales utilizando Minecraft.



Dirigido a:

- Niños de entre 8 a 11 años que requieran desarrollar destrezas en concentración y habilidades comunicativas..interesados en aprender todo lo relacionado al desarrollo de aplicativos móviles.
- Niños de 8 a 11 años que están interesados en el mundo de los videojuegos y que desean aprender a utilizar Minecraft para crear, diseñar y explorar sus propios mundos virtuales.



Propuesta de valor:

Curso único con enfoque práctico:

Curso único que combina la popularidad de Minecraft con un enfoque educativo. Nuestro programa se centra en el aprendizaje práctico y creativo, brindando a los niños la oportunidad de desarrollar habilidades tecnológicas y creativas mientras se divierten y exploran su imaginación.

Aprendizaje enriquecedor:

Lo que hace que nuestro curso sea único es que está diseñado específicamente para niños de 8 a 11 años, teniendo en cuenta sus intereses, habilidades y niveles de comprensión, lo cual se trabaja de la mano con el docente en cada sesión de clase.

Seguridad y supervisión:

Reconocemos la importancia de la seguridad en línea y la protección de los niños. Nuestro curso se lleva a cabo en un entorno seguro y supervisado por especialistas expertos que velarán por el bienestar de la privacidad y la seguridad en Internet. Además, promovemos el uso responsable de la tecnología y enseñamos a sus hijos sobre la ética digital, la privacidad y la seguridad en Internet.



Beneficios

● Desarrollo de habilidades

Los estudiantes aprenderán a utilizar herramientas digitales dentro del entorno de Minecraft, lo que les permitirá adquirir habilidades tecnológicas fundamentales y familiarizarse con el uso de dispositivos digitales.

● Colaboración y trabajo en equipo:

Los estudiantes participarán en proyectos colaborativos donde aprenderán a comunicarse, colaborar y trabajar en equipo. Esto les permitirá desarrollar habilidades sociales y aprender a trabajar eficazmente en un entorno colaborativo.

● Mejora de la concentración y la atención:

Al participar en actividades interactivas y estimulantes en el entorno de Minecraft, los estudiantes mejorarán su capacidad de concentración y atención, ya que tendrán que enfocarse en tareas específicas y seguir instrucciones.

● Aprendizaje práctico y experiencial:

A través de la interacción con otros participantes, los estudiantes aprenderán a comunicarse, a respetar las ideas de los demás y a trabajar en equipo. Esto les ayudará a desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes.

● Desarrollo de habilidades sociales y emocionales:

A través de la interacción con otros participantes, los estudiantes aprenderán a comunicarse, a respetar las ideas de los demás y a trabajar en equipo. Esto les ayudará a desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes.

● Estimulación por el aprendizaje:

El curso está diseñado para ser divertido, emocionante y motivador, lo que ayudará a los estudiantes a desarrollar un interés por el aprendizaje y a mantener un enfoque positivo hacia la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos.



✓ Ventajas:

- Docente especialista experto en el área.
- Acompañamiento académico permanente.
- Uso de plataforma de Aprendizaje Moodle - **Modelo educativo ISAT**.
- Uso de programa sin necesidad de licencia.
- Clases online por medio del sistema de videoconferencia Google Meet.
- Acceso a la grabación de las clases.
- Horario diseñado para **estudiantes de colegios**.
- Emisión de certificado electrónico a nombre de ISAT.
- Metodología con **enfoque práctico**.
- Curso único y diseñado **específicamente para niños de 8 a 12 años**, teniendo en cuenta sus intereses, habilidades y nivel de comprensión.

⚙ Requisitos:

Técnicos:

- Computadora o laptop con conexión a internet.
- Cámara y audio.
- Espacio adecuado para estudio libre de distractores.

Académicos:

- Conocimientos básicos del manejo de PC.

📋 Certificación:

Al término del curso el estudiante debe haber culminado satisfactoriamente con la nota mínima de 13 (trece), y recibirá un certificado de participación a nombre del instituto San Agustín - ISAT, que acredite su asistencia y conocimientos adquiridos como "**Creador de mundos virtuales con Minecraft**".

🕒 Duración:

- **Inducción:** 1 hora académica (Fuera de las horas del curso)
- **Frecuencia:** Sábados
- **Horario:** 3h académicas por sesión.
- **Sesiones sincrónicas:** 12 sesiones en total.
- **Tiempo de dedicación:** 6 horas académicas
- **Duración total:** 36 horas académicas

👤 Perfil Docente:

El docente a cargo del curso es un profesional en las áreas de programación e innovación, con amplia experiencia en la enseñanza de niños en EBR (Educación básica regular), con habilidades pedagógicas sólidas, capaz de adaptar su enfoque educativo al nivel de los estudiantes. Experto en el manejo de la herramienta Minecraft y en la creación de proyectos innovadores, es creativo, comunicador efectivo, transmite ideas de manera clara y comprensible para los estudiantes de manera organizada valorando las iniciativas e ideas de los estudiantes. Docente actualizado sobre las últimas tendencias y avances en el juego Minecraft y en el uso de tecnología educativa lo que garantiza una experiencia educativa enriquecedora y de calidad.



Malla curricular

Sesión 01

Tema 1: Introducción a Minecraft y creación de personajes

🕒 3h académicas

- ▶ Inicio de sesión y ajustes V1.12.60
- ▶ Cuenta y acceso.
- ▶ Interfaz y Skin.
- ▶ Herramientas, ajustes y controles
- ▶ Opciones y apariencia
- ▶ Personajes de Minecraft.
- ▶ Importar y exportar.
- ▶ Pizarras: tipos y movimientos

Objetivo: Exploración inicial al mundo virtual de Minecraft.

Sesión 02

Tema 2: Creo mi mundo - Construcción de estructuras básicas

🕒 3h académicas

- ▶ Delimitación y bloques.
- ▶ Generales: video y sonido.
- ▶ Personajes – Bot.
- ▶ Eventos y actividades.
- ▶ Laboratorios
- ▶ Complementos básicos.
- ▶ Portafolio.
- ▶ Abrir y guardar proyectos.

Práctica 1: Creación de una casa y decoración básica.

Objetivo: Iniciar al estudiante en la creación de espacios usando bloques y herramientas para construir estructuras básicas, materiales y texturas en la construcción.

Sesión 03

Tema 3: Programación en Minecraft - Paisajismo y diseño de entornos

🕒 3h académicas

- ▶ Chat y comandos
- ▶ Herramientas de nivelación de terreno.
- ▶ Incorporación de agua, en diferentes formas como ríos, lagos o estanques.
- ▶ Creación de caminos y senderos.
- ▶ Plantación de vegetación, como árboles, arbustos y flores, para crear una atmósfera natural y viva.
- ▶ Colocación de elementos decorativos, como rocas, setas u otros elementos propios del entorno seleccionado.

Objetivo: utilizar de manera armoniosa elementos como terrenos, agua, vegetación y elementos decorativos para crear un paisaje atractivo y natural y dar vida a sus mundos virtuales.

Proyecto 1: Diseño de un jardín o parque virtual.

Sesión 04

Tema 4: Introducción a la redstone

🕒 3h académicas

- ▶ Conceptos básicos de redstone: circuitos, interruptores y mecanismos.
- ▶ Creación de sistemas de iluminación y puertas automáticas.
- ▶ Creación de caminos y senderos.
- ▶ Creación de sistemas de iluminación y puertas automáticas.
- ▶ Colocación de elementos decorativos, como rocas, setas u otros elementos propios del entorno seleccionado.

Objetivo: Introducir a los estudiantes en el mundo de la redstone, conceptos básicos para crear circuitos simples y mecanismos utilizando este componente en Minecraft. Se fomentará la experimentación y la creatividad.

Culminación y Presentación de Práctica 1.

Sesión 05

Tema 5: Exploración y búsqueda de recursos

🕒 3h académicas

- ▶ Exploración de cuevas y minas en busca de recursos valiosos.
- ▶ Uso de herramientas adecuadas para la minería.
- ▶ Recursos secundarios, como carbón, piedra y madera, para su uso en futuras construcciones.
- ▶ Construcción de una mina segura y eficiente: Peligros comunes en cuevas y minas, como caídas, lava y criaturas hostiles. Uso de iluminación adecuada para mantener el entorno seguro. Estrategias de defensa y supervivencia ante posibles encuentros con enemigos en el subsuelo.

Objetivo: Guiar a los estudiantes en la exploración de cuevas y minas para encontrar recursos valiosos y enseñarles cómo utilizar las herramientas adecuadas para la minería en Minecraft.

Práctica 2: Construcción de una mina segura y eficiente. Evidenciar los elementos vistos en clase.

Sesión 06

Tema 6: Elementos secundarios en Minecraft

🕒 3h académicas

- ▶ Elementos secundarios.
- ▶ Uso de bloques y elementos secundarios: acuáticos, de protección, ataque y defensa.
- ▶ Fortalecer proyecto 3 con elementos secundarios.
- ▶ Exploración y características de espacios.
- ▶ Análisis de estética y necesidad de elementos.

Objetivo: Instruir a los estudiantes en el uso de elementos secundarios y el análisis de su uso, considerando estética y necesidad.

Práctica 2: Culminación y Presentación de Práctica 2.

Sesión 07

Tema 7: Mi parque de diversiones favorito

🕒 3h académicas

- ▶ Creación de atracciones y juegos en Minecraft: elementos de desafío, como laberintos, juegos de agua o juegos de habilidad como montañas rusas, carruseles y tivovios.
- ▶ Uso de redstone para crear mecanismos interactivos en el parque: sistemas de activación y control, diseño de mecanismos de puertas, elevadores, sistemas de lanzamiento y paradas automáticas para las atracciones.
- ▶ Diseño de una experiencia de entretenimiento para otros jugadores: Incorporación de áreas de descanso, zonas de comida y servicios para mejorar la experiencia global del parque.

Práctica 3: Diseño de un parque de atracciones, Evidenciar los temas vistos en clase.

Objetivo: Desarrollar habilidades de diseño y creatividad en los estudiantes, ayudándoles a construir atracciones y juegos interactivos utilizando redstone y otros elementos en Minecraft. Se fomentará la creatividad y la atención al detalle para ofrecer una experiencia de entretenimiento de alta calidad para otros jugadores en el mundo virtual..

Sesión 08

Tema 8: Construcción de un castillo medieval

🕒 3h académicas

- ▶ Uso de diferentes bloques y elementos para construir un castillo: bloques como piedra, ladrillos, madera y vallas para construir muros y estructuras del castillo. También torres, almenas y ventanas en arco.
- ▶ Incorporación de detalles arquitectónicos propios del estilo medieval: elementos decorativos, como banderas, estandartes y escudos heráldicos, para resaltar la identidad del castillo, una capilla, patios y jardines al interior del castillo.
- ▶ Diseño de muros, torres y elementos de defensa: muros del castillo, considerando su altura, espesor y diseño defensivo, torres de vigilancia y defensa estratégicamente ubicadas. Elementos de defensa adicionales, como foso, puente levadizo y trampas para proteger el castillo.

Proyecto 2: Construcción de un castillo medieval. Se debe evidenciar los elementos necesarios vistos en las sesiones anteriores.

Objetivo: Diseñar con los estudiantes la construcción de un castillo medieval, enseñándoles cómo utilizar diferentes bloques y elementos decorativos para diseñar muros, torres y elementos de defensa para crear una apariencia realista del castillo. También se les guiará en la incorporación de detalles arquitectónicos propios del estilo medieval.

Sesión 09

Tema 9: Circuito de carreras

🕒 3h académicas

- ▶ Diseño y construcción de un circuito de carreras en Minecraft: circuitos lógicos avanzados, como los circuitos de compuertas lógicas y circuitos combinacionales utilizando compuertas AND, OR y NOT. Diseño de circuitos secuenciales utilizando compuertas como Flip-Flops y contadores.
- ▶ Configuración de obstáculos y desafíos en el circuito: mecanismos y dispositivos avanzados que utilizan redstone, como sistemas de transporte de elementos, sistemas de elevación y sistemas de relojería. Incluir mecanismos de seguridad y defensa, como trampas y sistemas de alarma.
- ▶ Construcción de sistemas de iluminación avanzados: Creación de sistemas de iluminación complejos utilizando redstone y lámparas de redstone. Implementación de sistemas de iluminación con sensores o interruptores automáticos.

Proyecto 2: Construcción de un castillo medieval. Se debe evidenciar los elementos necesarios vistos en las sesiones anteriores.

Objetivo: Enseñar a los estudiantes a diseñar y construir un circuito de carreras en Minecraft, utilizando redstone para crear mecanismos de inicio y parada, así como obstáculos y desafíos en el circuito.

Sesión 10

Tema 10: Creación de una granja automatizada

🕒 3h académicas

- ▶ Uso de redstone y mecanismos para automatizar una granja en Minecraft: espacio adecuado para la granja, considerando la eficiencia y la estética. Recursos necesarios para construir la granja, como tierra arable, cercas y elementos de riego.
- ▶ Diseño de sistemas de riego y recolección de recursos: almacenamiento y clasificación para los alimentos y productos de la granja, recolección automática de cultivos utilizando pistones y sistemas de redstone. Distribución automática de alimentos utilizando dispensadores y redstone.
- ▶ Cultivo de cultivos, cría de animales y recolección automatizada: técnicas de agricultura para cultivar alimentos en la granja, como trigo, zanahorias y patatas. Considerar áreas adecuadas para criar animales, como gallineros, corrales y establos.

Práctica 4: Creación de una granja automatizada. Evidenciar los elementos vistos en la sesión.

Objetivo: Guiar a los estudiantes en la construcción de una granja automatizada en Minecraft, enseñándoles cómo utilizar redstone y mecanismos para automatizar el cultivo de cultivos, la cría de animales y la recolección de recursos.

Sesión 11

Tema 11: Preparación de Proyecto Final

🕒 3h académicas

- ▶ Definición de tema de proyecto.
- ▶ Identificar los elementos necesarios adecuados al proyecto: elementos primarios y secundarios.
- ▶ Analizar el diseño para el proyecto: estética, formato, personajes, etc.

Proyecto final Avance: Presentación de avance de proyecto final.

Objetivo: Guiar al estudiante en la creación de su proyecto final, evidenciando todo lo aprendido en el curso.

Sesión 12

Tema 12: Presentación de proyecto final

🕒 3h académicas

- ▶ Presentación de sus creaciones y experiencias en Minecraft.

Proyecto final: Presentación y exposición breve del proyecto y su experiencia en el curso.

Evaluación:

La nota final del proyecto se obtendrá de un promedio ponderado de todos los proyectos desarrollados durante el curso.

Proyecto Final: PF

Nota Final: NF

$$P1 + P2 + P3 + PF = 20\% + 20\% + 20\% + 40\% = \text{Nota final}$$

Dirección Académica

* Las prácticas planificadas en el curso no se consideran para la evaluación del curso, sin embargo, son sugeridas para lograr el objetivo y el expertise en el uso de elementos de Minecraft.

