

## 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

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

## Process

---

### Key questions

- ¿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

#### SESIÓN 1

Se invita los estudiantes a que jueguen a *Minecraft* 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.

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.

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.

(60').

#### SESIÓN 2

En la semana siguiente, se pregunta a los estudiantes por el amigo que han hecho en *Minecraft*.

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...).

Los estudiantes deben presentar la información en el idioma que han utilizado para comunicarse.

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?

(60').

### Evaluation

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.

### References for professors

- Minecraft Education Edition: <https://education.minecraft.net/>
- Activities using Minecraft (Commonsense): <https://www.commonsense.org/education/search?sq=mincraft&searchType=flow&page=1&sort=>
- Miller, J., & Fornell Scott, C. 2016. *The Unofficial Minecraft Lab for Kids: Family-Friendly Projects for Exploring and Teaching Math, Science, History, and Culture Through Creative Building*. Quarry Books.

### Author

Gabriella Taddeo, INDIRE (Italia), [g.taddeo@indire.it](mailto:g.taddeo@indire.it)  
Simona Tirocchi, Università degli studi di Torino (Italia), [simona.tirocchi@unito.it](mailto:simona.tirocchi@unito.it)

---