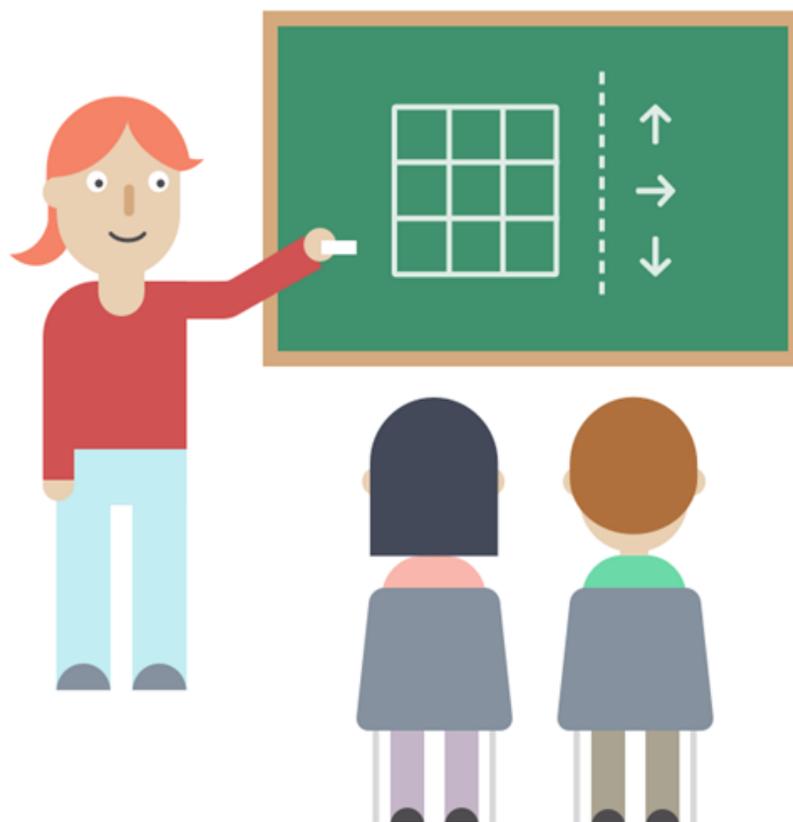


# MAKE WORLD

## Guía docente



La guía del docente de Make World incluye una descripción detallada de todos los contenidos que los profesores deberían necesitar (enfoque pedagógico, ejemplo de algunas historias y planes de lecciones, buenas prácticas, roles de los usuarios, cómo utilizar MW, preguntas frecuentes...), con el fin de ayudar en la utilización y aplicación de Make World en el aula.

## CONTENIDO

### Glosario

1. Introducción .....	1
2. Enfoque pedagógico .....	1
2.1. Resolución de problemas .....	1
2.2. Pensamiento computacional .....	2
2.3. CTI(A)M .....	2
2.4. Temas relevantes .....	3
2.5. Edad recomendada .....	3
3. Ejemplos .....	3
3.1. Mundos .....	4
3.2. Historia y Guía Didáctica .....	4
3.2.1. ¿Qué es una Guía Didáctica? .....	4
3.2.2. La estructura de la Guía Didáctica .....	5
3.2.3Ejemplo deGuía Didáctica: Tipos de Reciclaje .....	6
4. Buenas prácticas .....	9
4.1. Para qué creemos que Make World es más apropiado.....	9
4.2. Qué debemos tener en cuenta cuando utilizamos MW .....	10
4.3. Pautas para "Buenas Prácticas" .....	10
4. De la idea a Make World .....	11
5. 1. De la idea al mundo.....	11
5.2. De la idea a la historia .....	12
5.3. Experiencia, comentarios y motivaciones de los estudiantes.....	13
6. Roles de usuarios.....	13
6.1. Mentor/aprendiz.....	13
6.2. Seguidor/seguido.....	14
7. Cómo utilizar Make world .....	14

7.1. En el aula (guiado) .....	14
7.2. En casa (autónomo) .....	15
7.3. Promover el trabajo en equipo con MW .....	16
7.4. Capacidades sociales.....	16
7.4.1. Comentarios, valoraciones, ... ..	17
7.4.2. Insignias.....	17
7.5.Cómo utilizar el Pensamiento Computacional .....	17
8. El proceso usar-remezclar-crear .....	22
8.1. Mundos e historias_usar .....	22
8.2. Mundos e historias_remezclar .....	22
8.3. Crear mundos e historias .....	23
9. FAQ (Preguntas Frecuentes) .....	23

## GLOSARIO

**CTIM:** acrónimo que se refiere a las disciplinas académicas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas.

**Mundo:** un mundo es un tablero de juego, compuesto por casillas, que varían en tamaño y sobre las cuales se desarrolla la acción.

**Historia:** es un conjunto de mundos conectados entre sí que también pueden contener explicaciones y preguntas. El usuario progresa a lo largo de la historia en función de las respuestas o la puntuación obtenida en cada mundo.

**Objetivo:** es el objetivo que el usuario debe cumplir para completar el mundo. Hay dos elementos que forman parte de la puntuación: vidas y puntos, representados por corazones y diamantes.

**Eventos:** son las normas que regulan la interacción entre los personajes y determinan lo que sucede cuando los personajes del juego interactúan entre sí.

**Personajes:** son los protagonistas del juego, los cuales interactúan entre sí para lograr los objetivos y están regulados por los eventos. Cada personaje puede realizar diferentes acciones representadas con unos cuadros azules.

**Explorar:** haciendo clic en el botón de explorar el usuario puede fácilmente comenzar a navegar por la galería de Make World (mundos, historias, gente) y jugar a los mundos e historias existentes.

**Remezclar:** cuando el usuario hace clic en este botón se crea una copia (remezcla) del mundo/historia existente. Se convierte en parte de las cosas del usuario y puede entonces modificarlo.

**Crear:** una vez que el usuario ha avanzado usando MW, debería empezar a crear nuevos mundos/historias que representen diferentes temas.

**Perfil:** muestra las cosas del usuario (mundos/historias públicos y borradores) y las preferencias (edad, sexo, idioma, país, ciudad o avatar)

**Imágenes:** Make World proporciona un conjunto de imágenes para diseñar el tablero de juego y representar los personajes.

**Publicar:** todos los mundos e historias disponibles en la galería. Cuando se publica un mundo/historia el resto de usuarios pueden jugar, remezclar, valorarlo positivamente (Me gusta) o hacer un comentario.

**Borrador:** son mundos o historias no públicos. Accediendo a tu perfil (Tus cosas) se pueden ver.

**Insignias:** son distintivos con los que MW premia a los usuarios dependiendo de su progreso.

## 1. INTRODUCCIÓN

Make World (MW) es un viaje de ida y vuelta desde las CTIM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) hasta el pensamiento computacional, siendo el objetivo principal aprender ciencias a través del pensamiento computacional.

Make World es una plataforma que proporciona potentes herramientas, recursos y metodologías para las Ciencias, la Tecnología, la Ingeniería y las Matemáticas.

El objetivo principal de la guía del profesor es ayudar a docentes, madres y padres a utilizar las herramientas y recursos listos para ser usados disponibles en la plataforma MW y también a modificar o crear sus propios personajes, mundos e historias.

Make World es para:

- Docentes de educación primaria
- Estudiantes de educación primaria
- Investigadores
- Otros grupos de interés

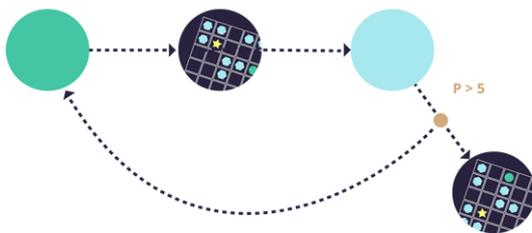


## 2. ENFOQUE PEDAGÓGICO

MW desarrolla algunas de las competencias que los profesores deberían tener en cuenta con el fin de centrarse en el enfoque pedagógico más eficiente y dar a los estudiantes experiencias significativas y retroalimentación.

### 2.1. Resolución de problemas

El pensamiento computacional implica la resolución de problemas. Al tener que resolver un problema particular, los estudiantes podrían preguntarse: ¿Cuál es la mejor manera de resolver el problema?



Make World ayuda a los estudiantes a desarrollar la habilidad de resolución de problemas, ya que necesitan lograr el objetivo propuesto en el mundo y la dificultad aumenta a medida que el estudiante avanza al siguiente mundo y continúa con la historia. Si no logra con éxito el objetivo propuesto no puede

avanzar al siguiente nivel. Los estudiantes también necesitan entender los eventos expuestos para resolver el mundo, lo que requiere pensar en las soluciones posibles y más eficientes.

## 2.2. Pensamiento computacional

El pensamiento computacional (PC) es una habilidad fundamental para toda persona y se basa en el poder y los límites de los procesos informáticos. El PC es el proceso de pensamiento implicado en la formulación de un problema y la expresión de su(s) solución(es) de tal manera que un ordenador pueda llevarlas a cabo eficazmente.

Make World es útil para:

- Formular problemas que el uso de un ordenador y otras herramientas permita resolver.
- Organizar y analizar la información de forma lógica.
- Encontrar soluciones dando pasos para llegar a la solución.
- Identificar, analizar y aplicar las posibles soluciones con el fin de lograr la combinación más eficaz y eficiente.
- Generalizar y transferir el proceso de resolución de problemas para poder resolver una gran variedad de problemas comunes.

MW promueve el desarrollo del pensamiento computacional desde edades tempranas a través de la programación utilizando el contenido de las CTIM.

## 2.3. CTI(A)M

CTI(A)M es el acrónimo en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas.

- Con el desarrollo de Make World los profesores tendrán un conjunto de recursos y herramientas potentes y de alta calidad para desarrollar y evaluar las competencias CTIM y TIC, así como un panel de control para monitorear el progreso y la conducta del estudiante.
- Fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje y también la colaboración entre profesores y estudiantes para crear materiales y actividades relacionados con el contenido CTIM.
- Esta metodología defiende un enfoque ascendente en el que los estudiantes crean sus propios materiales de aprendizaje, mientras que los docentes mentores les ayudan a alcanzar sus objetivos de aprendizaje. La creación y el intercambio de materiales de aprendizaje es una motivación extra para los estudiantes tanto dentro

como fuera del entorno escolar, lo que puede ayudar a mejorar la conciencia social de las CTIM.

- Ofrece maneras de trabajar los contenidos CTIM de un modo más atractivo, innovador y desafiante para los estudiantes, tanto en un entorno de programación visual como de herramientas de creación para la definición de retos. Estos desafíos deben ser editables, escalables y adaptables a todo el contenido (es decir, relacionados con CTIM).
- Los estudiantes pueden crear sus propios contenidos CTIM o reutilizar los materiales existentes para ayudarles a entender las relaciones causales entre conceptos complejos.

## 2.4. Temas relevantes

Estamos trabajando las CTIM y los contenidos más adecuados para trabajar estos serían aquellos en los que se utiliza un ciclo, proceso, secuencias, acción y consecuencia para explicar contenidos tales como: el ciclo del agua, la fotosíntesis, el cuidado del medio ambiente, los ecosistemas...

Los conceptos abstractos, emociones o ideas son difíciles de representar ya que hacen falta personajes físicos para trabajar.

Antes de crear mundos, el usuario debe pensar cuidadosamente en el tema que quiere representar. El camino desde nuestra idea hasta MW debe estar filtrado por el pensamiento computacional.

## 2.5. Edad recomendada



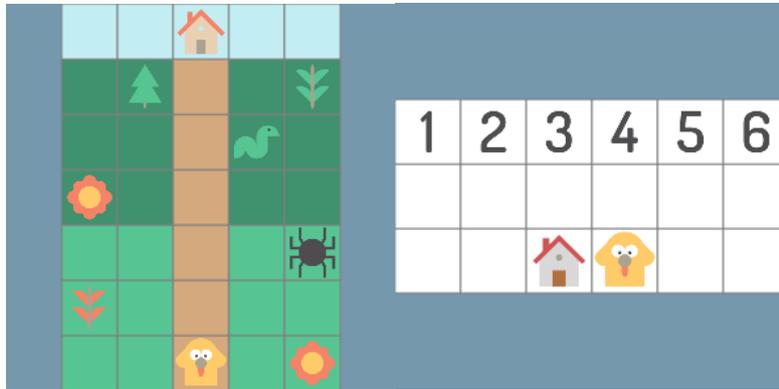
Make World está dirigido a alumnos de educación primaria ya que a esta edad pueden desarrollar el pensamiento computacional y la habilidad de resolución de problemas. Actualmente existen contenidos CTIM disponibles en Make World, se trata de una plataforma abierta a cualquier profesor o estudiante interesado en la enseñanza de las CTIM a través de Make World. Cualquiera podría utilizarlo para introducir nuevos contenidos CTIM en educación primaria. De todos modos, cada estudiante tiene diferentes habilidades y capacidades por lo que estos pueden ser adaptados a ellos y a diferentes edades.

## 3. EJEMPLOS

En esta sección se explican y se muestran ejemplos de mundos e historias creadas en MW.

### 3.1. Mundos

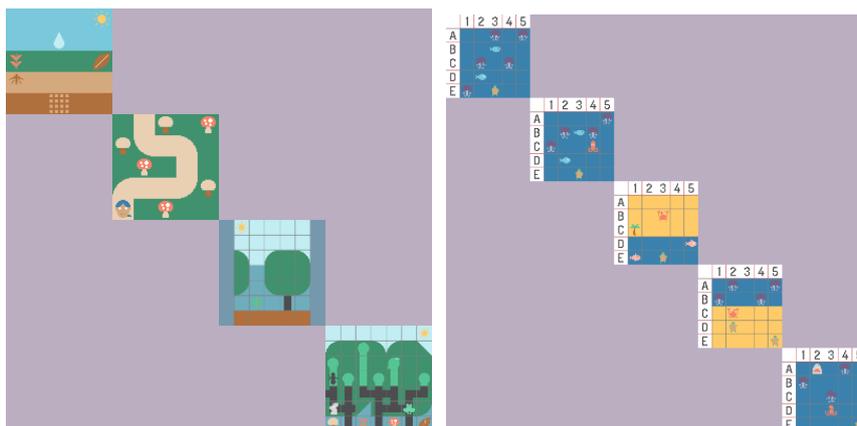
Un Mundo es un tablero de tamaño variable y es el elemento básico de MW. La acción se desarrolla sobre él con un grupo de personajes.



### 3.2. Historia y Guía Didáctica

Una Historia es la conexión de diferentes mundos con explicaciones, preguntas y saltos. Esta historia se secuencía con saltos de un paso a otro en función de las respuestas o la puntuación que se obtenga en cada mundo.

Una historia debe ser estudiada cuidadosamente desde el punto de vista pedagógico y didáctico. Se asemeja a un tema tradicional pero dentro de las competencias de pensamiento computacional y CTIM. Es muy importante en el diseño de una historia la secuencia y un final consistente y efectivo.



Por todo esto, desde el punto de vista de un profesor, se recomienda acompañar cada historia con una guía didáctica que refleje su base teórica y pedagógica.

#### 3.2.1. ¿QUÉ ES UNA GUÍA DIDÁCTICA?

Una **guía didáctica** es la descripción detallada del docente de una historia y la "trayectoria de aprendizaje" para una lección. Una guía didáctica se desarrolla por un profesor para

guiar el aprendizaje de la clase. Los detalles variarán dependiendo de las preferencias del profesor, el conocimiento previo y las necesidades de los estudiantes.

Una guía didáctica en MW es la guía del docente para el funcionamiento de una lección en particular, e incluye diferentes puntos.

### 3.2.2. LA ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA

#### INTRODUCCIÓN

Esta historia incluye .... Durante esta actividad, el usuario tendrá que ...

Título	Rango de Edad	Idioma
...	...	...
<b>Conocimiento Previo Necesario</b>	<b>Tiempo necesario:</b>	<b>Alineación Curricular</b>
....	....	Ciencia: ... Matemáticas: .... Informática: ...
<b>Objetivos clave en materias CTIM</b>		
<b>Objetivos de Aprendizaje</b>  (Los resultados de aprendizaje son lo que se espera que los estudiantes aprendan después de completar las lecciones)	Ciencia: ... Matemáticas: ... Informática:	
<b>Actividades previas y técnicas sugeridas</b>		
<b>Actividades previas</b>  (Lo que los profesores y estudiantes necesitan hacer antes de comenzar la lección.)	· .... Técnicas sugeridas: ...	
<b>Lista de Actividades</b>		
<b>Actividades</b>  (Actividad independiente para reforzar la lección)	1. 1... 2. 2... 3. 3...	
<b>Actividades posteriores y técnicas sugeridas</b>		

<b>Actividades posteriores</b>	1.1....
(Estas actividades se sugieren para el cierre)	2.2....
	<b>Técnicas sugeridas:</b> Asignación de roles, trabajo en grupo, presentación del producto final

VALOR AÑADIDO

- Los estudiantes a través de la historia "Ahorro energético en el hogar" aprenderán...
- El objetivo de la historia es que los estudiantes...
- Combinando estas actividades CTIM, los estudiantes ganan...
- Estas actividades de aprendizaje combinado podrían dar lugar a ...

PERSPECTIVA DE GÉNERO

Cómo la historia y los mundos tienen en cuenta la perspectiva de género.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES

Hay ... mundos en el escenario con una secuencia de uno a otro en la que los problemas avanzan en dificultad.

En la siguiente sección se presenta una descripción detallada de las actividades.

Actividades Mundo No.1: ...

Actividades Mundo No.2: ...

...

3.2.3 EJEMPLO DE GUÍA DIDÁCTICA: TIPOS DE RECICLAJE

INTRODUCCIÓN

Esta historia incluye diferentes mundos relacionados con formas de reciclaje. Durante esta historia el usuario tendrá que resolver diferentes problemas, responder a las preguntas, pensar en diferentes maneras de resolver la misma situación y, finalmente, hacer una idea general acerca del reciclaje.

Título	Rango de Edad	Idioma
RECICLAJE	9-12	CASTELLANO

<p><b>Conocimiento Previo Necesario</b></p>	<p><b>Tiempo necesario:</b></p>	<p><b>Alineación Curricular</b></p>
<p>Símbolos de Reciclaje: "tidyman", MobiusLoop.</p> <p>Idea principal: Reciclar, reutilizar y reducir.</p> <p>Definición orgánica / inorgánica.</p> <p>Desechos reciclables y su recipiente (vidrio, metal o plástico, papel o cartón)</p>	<p>Actividades previas (preguntas abiertas) 20'</p> <p>Actividad principal (jugar con la historia) 1h</p> <p>Actividades posteriores 20'</p>	<p><b>Ciencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entorno natural y ecosistemas</li> <li>Hábitos comunes de cuidado para preservar nuestro entorno natural</li> <li>Detectar y evitar los hábitos que fomentan la contaminación</li> <li>Distinguir los diferentes tipos de residuos que podemos encontrar en nuestra escuela.</li> </ul> <p><b>Matemáticas:</b></p> <p>Orientación en el espacio (direcciones)</p> <p><b>Informática:</b></p> <p>Programación básica (objetivos y eventos)</p>
	<p><b>Objetivos clave en materias CTIM</b></p>	
<p><b>Objetivos de Aprendizaje</b></p> <p>(Los resultados de aprendizaje son lo que se espera que los estudiantes aprendan después de completar las lecciones)</p>	<p><b>Ciencias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Distinguir los desechos orgánicos e inorgánicos.</li> <li>Distinguir los residuos reciclables y no reciclables.</li> <li>Reconocer los principales símbolos relacionados con el reciclaje.</li> <li>Introducir los tres conceptos principales relacionados con el reciclaje: reducir, reutilizar y reciclar.</li> <li>Fomentar hábitos comunes del cuidado humano para preservar nuestro entorno natural.</li> <li>Detectar y evitar los hábitos que fomentan la contaminación en el entorno de nuestra escuela.</li> <li>Distinguir los diferentes tipos de residuos que podemos encontrar en nuestra escuela y colocarlos en los contenedores correctos.</li> </ul> <p><b>Matemáticas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Localizar objetos en el espacio.</li> <li>Distinguir los conceptos espaciales: arriba, abajo, izquierda, derecha, en diagonal, hacia delante, hacia atrás, ...</li> </ul> <p><b>Informática:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Basic programming: define goals and events.</li> </ul>	
	<p><b>Actividades previas y técnicas sugeridas</b></p>	

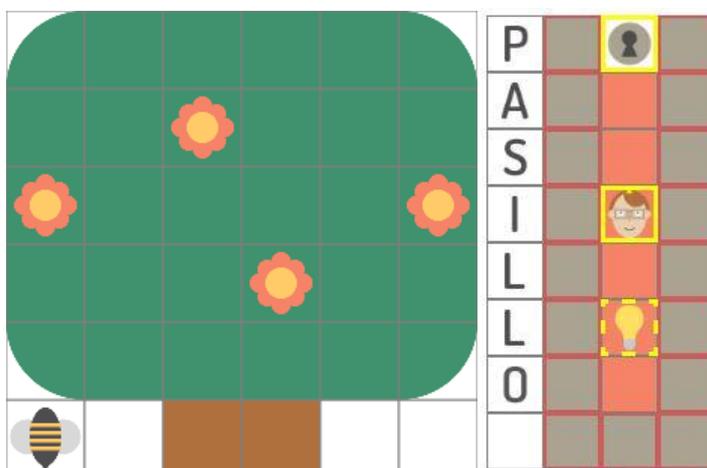
<p><b>Actividades previas</b></p> <p>(Lo que los profesores y estudiantes necesitan hacer antes de comenzar la lección.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• .... Técnicas sugeridas: ...<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Recycling">https://en.wikipedia.org/wiki/Recycling</a></li> <li>• ¿Qué sabes sobre el reciclaje?</li> <li>• ¿Qué es un desperdicio? <a href="http://www.eschooltoday.com/waste-recycling/waste-management-tips-for-kids.html">http://www.eschooltoday.com/waste-recycling/waste-management-tips-for-kids.html</a></li> <li>• ¿Conoce la diferencia entre residuos orgánicos e inorgánicos?</li> <li>• ¿Qué materiales son reciclables? (Vidrio, papel y cartón, plástico y metal)</li> <li>• ¿Dónde debemos colocarlos?</li> <li>• ¿Qué otros residuos no reciclables necesitan y tratamiento especial? (Baterías, aceite cocinado)</li> <li>• ¿Qué impacto tienen nuestras acciones en la madre Tierra?</li> <li>• ¿Conoce los principales símbolos relacionados con el mundo de reciclaje? (Tidyman, MobiusLoop) <a href="https://www.recyclenow.com/recycle/packaging-symbols-explained">https://www.recyclenow.com/recycle/packaging-symbols-explained</a></li> <li>• Interesante vídeo para motivarles <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2HiUMIOz4UQ">https://www.youtube.com/watch?v=2HiUMIOz4UQ</a></li> </ul>
<p><b>Actividades</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Lista de Actividades</b></p>
<p>(Actividad independiente para reforzar la lección)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reducir, reutilizar, reciclar <a href="http://kids.niehs.nih.gov/explore/reduce/">http://kids.niehs.nih.gov/explore/reduce/</a></li> <li>2. Desperdicio orgánico/inorgánico <a href="http://www.eschooltoday.com/waste-recycling/types-of-waste.html">http://www.eschooltoday.com/waste-recycling/types-of-waste.html</a></li> <li>3. Reciclable o no reciclable <a href="http://www.eschooltoday.com/waste-recycling/what-is-recycling.html">http://www.eschooltoday.com/waste-recycling/what-is-recycling.html</a></li> <li>4. Reciclaje de botellas de plástico, vidrio y latas <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kB4KoElzqIQ">https://www.youtube.com/watch?v=kB4KoElzqIQ</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=emOfyVHngll">https://www.youtube.com/watch?v=emOfyVHngll</a></li> <li>5. Reciclaje de papel y cartón <a href="http://www.eschooltoday.com/waste-recycling/paper-waste-recycling-process.html">http://www.eschooltoday.com/waste-recycling/paper-waste-recycling-process.html</a></li> <li>6. Recyclable waste (glass, paper or carton, metal and plastic)</li> </ol>
<p><b>Actividades posteriores</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Actividades posteriores y técnicas sugeridas</b></p>
<p>(Estas actividades se sugieren para el cierre)</p>	<p>Otros recursos y medios</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=gSATRSB40cE">https://www.youtube.com/watch?v=gSATRSB40cE</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Gsl3MS5eXR0">https://www.youtube.com/watch?v=Gsl3MS5eXR0</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jixu9zCF0a0">https://www.youtube.com/watch?v=Jixu9zCF0a0</a></p> <p>Conclusión Final</p> <p>Sesión de reflexión sobre el escenario. Los estudiantes en los grupos pueden hacer una reflexión sobre la situación real en su escuela y las posibles mejoras o medidas para fomentar el reciclaje.</p>

	<p>Proyecto complementario</p> <p>Dos puntos clave son el reciclaje y la reutilización, además de no generar un exceso de residuo (reutilización).</p> <p>Antes de tirar cualquier objeto se debe pensar bien si se puede dar a otra persona o darle un nuevo uso. Este borrador final se basa en proporcionar una utilidad para lo que no.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada clase tratará de dar una utilidad a un residuo particular: ladrillos de plástico, latas de refrescos, tapas, envases, etc.</li> <li>2. Cada clase trabajará en sus desechos para crear un pieza de obra artística.</li> <li>3. Exposición en la escuela y la invitación a las familias.</li> </ol> <p>Este escenario puede constituir la base para el desarrollo de otros escenarios con temas me como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medios de transporte alternativos.</li> </ul> <p>La reutilización de algunos objetos, dándoles un nuevo uso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El uso correcto y el ahorro de agua</li> </ul> <p>Respeto a la naturaleza</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hábitos alimenticios saludables y los beneficios físicos del ejercicio ....</li> </ul>
--	--

## 4. BUENAS PRÁCTICAS

### 4.1. Para qué creemos que Make World es más apropiado

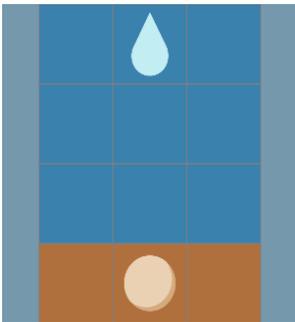
MW es realmente útil y efectivo para representar procesos, ciclos, acciones y sistemas. Por ejemplo: el ciclo del agua, el sistema digestivo, la fotosíntesis, la polinización, el reciclaje, circuitos eléctricos, procesos matemáticos...



Con el fin de diseñar el tablero de juego de cada mundo es mejor o más fácil de representar conceptos específicos (p.ej. el cuerpo humano, paisajes, ecosistemas...) más que aquellos abstractos (p.ej. emociones, probabilidad, estadística...)

## 4.2. Qué debemos tener en cuenta cuando utilizamos MW

Una historia debe tener un significado propio. Eso significa que el objetivo de la historia tiene que ser claro y la secuencia de los mundos debe ser lógica. Se debe comenzar a partir de un mundo fácil para que el usuario se anime a aprender más y siga alcanzando las metas y aumentando la dificultad progresivamente.



De acuerdo con esto, los mundos no deben ser excesivamente grandes (una gran cantidad de casillas) porque el escenario no es tan detallado visualmente. **Piensa con cuidado mientras que diseñas el escenario del mundo qué es realmente necesario y útil en ese mundo.**

Recomendamos, especialmente al principio, no crear muchos personajes. Las interacciones entre ellos podrían hacer que la programación de eventos y objetivos sea demasiado compleja y el mundo podría ser poco significativo.

Además de esto, cuando se crea un mundo, hay que pensar en las acciones que el usuario debe hacer para llegar a la solución, pero también que las **soluciones incorrectas no se den por válidas.**

## 4.3. Pautas para "Buenas Prácticas"

1. MW es adecuado para trabajar ciclos, sistemas y procesos.
2. Mejor, conceptos concretos con una representación visual clara frente a conceptos abstractos difíciles de representar.
3. No diseñes grandes mundos si no contribuyen a un objetivo pedagógico.
4. Evita el diseño de historias basadas sólo en mundos donde la acción principal es clasificar/identificar/elegir.
5. Piensa acerca de las acciones disponibles para los usuarios, pueden implicar un gran cambio en la dificultad de la programación.
6. Varía el tipo de mundos dentro de una historia.
7. Idealmente, la historia tiene que tener sentido y seguir una narrativa.
8. Prueba los mundos no sólo para superarlos, también para fallar. Las respuestas incorrectas no pueden conllevar a lograr los objetivos.

## 4. DE LA IDEA A MAKE WORLD

### 5. 1. De la idea al mundo

Es importante tener una idea clara del tema que se va a trabajar. Para empezar, podrías mirar la galería de Make World (Explorar-mundos) y echar un vistazo a los mundos listos para ser usados. También puedes filtrar la búsqueda por:

- el idioma (castellano, inglés, euskera, griego y polaco)
- categoría (todos, recomendados, oficial)
- ver los más recientes, los que más preferidos o comentados
- nombre o tema.



Antes de crear tu primer mundo recuerda que puedes remezclar cualquier mundo que te guste. Busca un mundo que pueda ayudarte a representar tu idea y haz clic en Remezclar. A partir de ese momento, puedes utilizar el tablero o editarlo, cambiar los objetivos o eventos y añadir, duplicar o eliminar

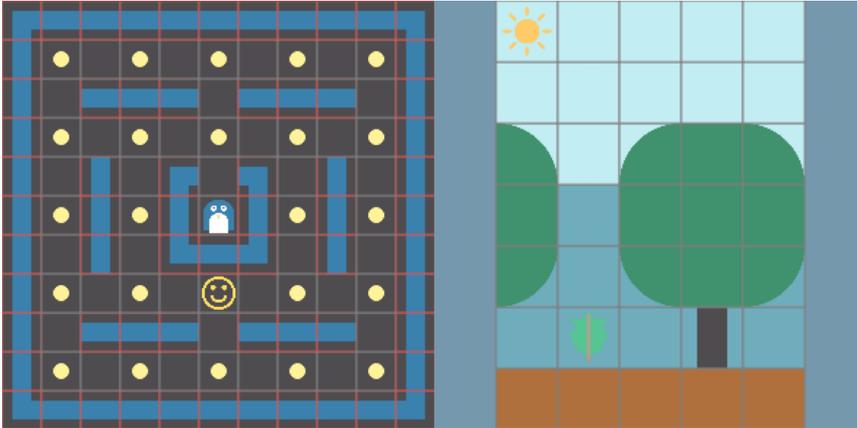
personajes,...

Si quieres empezar a crear tu primer mundo **puedes seguir estos 10 pasos:**

1. Haz clic en Crear-mundo.
2. Ajusta el tamaño del panel a tus necesidades.
3. Empieza a diseñar el tablero celda por celda, añadiendo imágenes desde la galería, muros (con un contorno rojo a través de los cuales los personajes no pueden pasar) y colores.
4. Añade personajes (la diferencia entre los personajes y las imágenes simples que son parte del diseño del tablero, es que las casillas de los personajes están representadas por un contorno amarillo e interactúan entre sí en función de los eventos o reglas).
5. Propón los objetivos: establece la puntuación que el usuario debe lograr. Los elementos para aumentar la puntuación son las vidas (corazones) y los puntos (diamantes).
6. Programa los eventos o reglas que guiarán la acción de los personajes. Puedes hacer que los personajes actúen de forma diferente.
7. Haz clic en el botón *i* de información para editar el nombre, la descripción y el idioma del mundo.

8. Comprueba que el mundo funciona correctamente.
9. Guarda el mundo.
10. Publícalo para que otros usuarios puedan jugar, comentarlo, seguirlo....

¡Enhorabuena! Has creado tu primer mundo.



## 5.2. De la idea a la historia

Lo más importante es la secuencia pedagógica de la historia, utilizando mundos, explicaciones, preguntas y saltos en función de la puntuación del usuario.

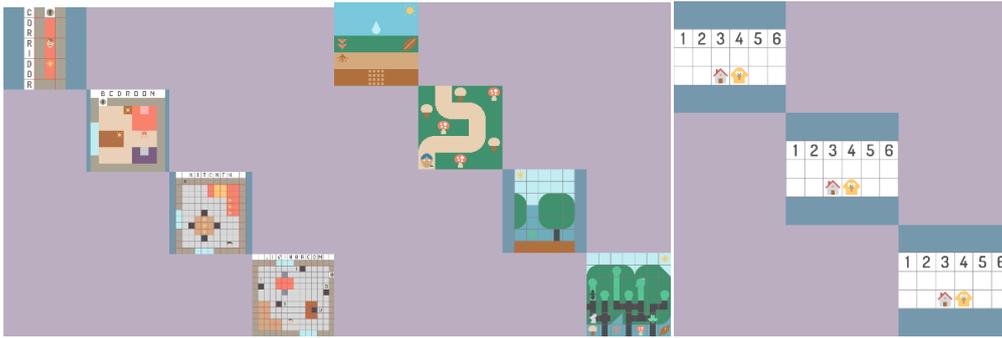
En primer lugar, se deben crear los mundos que van a ser parte de la historia. **El primer mundo debería ser un proceso muy sencillo** para que el usuario logre los objetivos con éxito y se involucre en la historia.

Además de esto, hay que **combinar explicaciones entre los mundos**. Estas explicaciones introducen o centran al usuario en el tema que se desea enseñar y da información adicional para completar o hacer la experiencia más significativa.

Hay que **enfocar la historia a la edad e intereses de los estudiantes**, la creación de una historia debe ser un proceso pedagógico divertido donde el creador represente y transmita el tema.

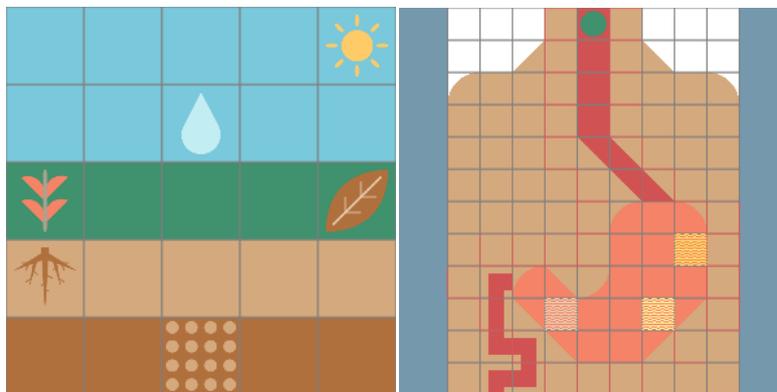
Al principio se recomienda crear historias sencillas, ya que la combinación de saltos, explicaciones y preguntas puede ser un poco difícil de programar.

Con la ayuda de los docentes los estudiantes pueden empezar a crear historias en **grupos pequeños** y de manera autónoma más adelante.



### 5.3. Experiencia, comentarios y motivaciones de los estudiantes

Estas son las claves de MW entre usuarios y creadores.



La creación de mundos o historias teniendo en cuenta la relevancia o preferencia de temas que se cree que pueden ser interesantes y significativos para otros usuarios.

Los **comentarios y la inspiración** del usuario se pueden reflejar y premiar de diferentes formas: comentarios, valoraciones positivas, ser seguido y seguir, ganando insignias,..

## 6. ROLES DE USUARIOS

### 6.1. Mentor/aprendiz

El papel de un mentor usando MW es orientar a los alumnos, motivarlos en el uso de la plataforma, haciéndoles pensar, discutir situaciones, escenarios y diferentes formas de resolver el mismo problema. El profesor es un compañero que los introduce en el uso y deja que los estudiantes tengan cada vez más y más autonomía, hasta dejarles finalmente ser los verdaderos líderes y protagonistas del aprendizaje.

Además de esto, el trabajo en equipo es muy útil en MW. Los profesores deben promover y organizar equipos de tal manera que el aprendizaje sea compartido y al mismo tiempo que los estudiantes aprendan unos de otros.

Los docentes también deben proponer o moderar las ideas con el fin de crear mundos o historias teniendo en cuenta el punto de vista de los estudiantes, dándoles la forma correcta.

## 6.2. Seguidor/seguido

Este es un factor cautivador para los estudiantes. Ser seguido y seguir, formando parte de una comunidad, es un poderoso recurso para los usuarios en general.

Durante el pilotaje de Make World en situaciones reales y con alumnos de edades comprendidas entre 9-12 años, nos dimos cuenta de que el hecho de seguir a los demás y ser seguido fue increíble para ellos. Ser parte de una comunidad MW motiva e involucra al usuario.

## 7. CÓMO UTILIZAR MAKE WORLD

### 7.1. En el aula (guiado)



Los docentes pueden supervisar y ayudar a los estudiantes al utilizar MW en el aula. Los profesores deben tener en cuenta los siguientes factores:

- Características de la edad: adaptar el nivel de MW dependiendo de las edades.
- Nivel en el manejo de plataformas o recursos digitales.
- Los intereses de los estudiantes: este es un factor importante. La idea, representada en MW, inspira y motiva a los estudiantes para usarlo. Practica con algo fácil al principio. Hazles pensar en los demás. Impulsa su creatividad y desafíalos.
- Probar el conocimiento previo sobre los temas principales: tener en cuenta los conocimientos de los estudiantes sobre algunos temas representados en MW. MW proporciona herramientas para aprender ciencia. Los contenidos trabajados en la

plataforma deben tener un sentido y una adaptación lógica para los niños con los que estamos trabajando.

- Organizar las ideas: el profesor debe guiar la práctica con MW. Poco a poco, al principio en niveles fáciles, centrando a los estudiantes en los pasos importantes, trabajando en un grupo grande para explicaciones generales y en grupos pequeños para practicar, de este modo los estudiantes ganan más autonomía y confianza.
- Centrar su atención en una secuencia lógica de aprendizaje. Hacerles pensar y ayudarles facilitándoles recursos o ideas.
- Motivarles: MW estimula situaciones desafiantes, la resolución de problemas, el pensamiento computacional y la creatividad. Los profesores deben inspirar, reforzando su progreso.
- Secuenciar los primeros pasos utilizando MW: la plataforma ofrece muchas herramientas y los estudiantes necesitan algunos pasos que les permitan avanzar en el uso de la plataforma, desde los más simples a los más complejos. También es necesario mostrar ejemplos de utilización de MW y poco a poco ofrecer retos y tareas que puedan resolver. El trabajo en equipo es un gran recurso para iniciarse en MW.
- Organizar y desarrollar el trabajo en equipo; el trabajo en equipo es muy útil al usar Make World. Algunos estudiantes pueden mostrar dificultades en el manejo de la plataforma o simplemente en el pensamiento computacional. Organizar grupos pequeños (2-3 estudiantes) en el que haya estudiantes avanzados con otros con menor nivel, es una experiencia enriquecedora. Los estudiantes aprenden tanto de sí mismos (ensayo y error) como de los propios compañeros de clase. El trabajo en grupos permite crear un entorno de trabajo real. Ellos se entienden entre sí y progresan en su nivel y características de la edad.
- Trabajo autónomo: esto es algo natural, cada estudiante tiene su ritmo y busca sus intereses y motivaciones. La clave para los docentes es encontrar el equilibrio entre guiar y dejarles avanzar solos.

## 7.2. En casa (autónomo)



Una vez que los estudiantes han sido guiados o introducidos, debemos darles una razón o centrarles en el siguiente paso para que trabajen cada vez más autónomamente.

El trabajo en grupos pequeños es muy útil para ganar poco a poco autonomía y entrenar con la plataforma.

### Remezclar y editar un mundo

---

Debemos darles un plazo para esta actividad y presentarlo en pequeños grupos. En grupos pueden probar que el mundo funciona perfectamente o editarlo.

### Crear un mundo

---

Antes que los estudiantes empiecen a crear su primer mundo el maestro puede proponer diferentes maneras de abordar el uso de MW.

- Los profesores pueden sugerir pensar cuidadosamente el tema de cada mundo, el diseño del tablero de juego, los personajes, eventos y objetivos.
- Los profesores pueden darles ideas sobre posibles temas que representar en MW.
- Más de un estudiante organizados en pequeños grupos pueden trabajar en el diseño del mismo mundo.
- Los estudiantes pueden trabajar de forma autónoma en casa.
- Los profesores pueden mostrar algunos de los mundos.
- Los profesores pueden organizar a los estudiantes en función del tema.
- Los estudiantes pueden publicar los mundos finales.

### Crear una historia

---

Los mismos equipos pueden crear una historia secuenciando los mundos publicados anteriormente acerca del mismo tema. Tener en cuenta que el primer mundo de la historia debe ser el más fácil.

## 7.3. Promover el trabajo en equipo con MW

El trabajo en equipo es muy interesante al utilizar MW, especialmente cuando los usuarios están en un nivel inicial o no tienen suficiente autonomía para utilizar la plataforma.

El trabajo en equipo también proporciona diferentes maneras y opiniones sobre cómo representar los temas. Desde el punto de vista del docente, trabajar MW en grupos pequeños, les permite aprender a unos de otros equitativamente y pensar en niveles similares.

## 7.4. Capacidades sociales

Esta plataforma también proporciona capacidades sociales que facilita el hecho de formar parte de la comunidad MW.

#### 7.4.1. COMENTARIOS, VALORACIONES, ...

Un usuario de MW puede dejar comentarios después de jugar a un mundo o dar a me gusta/no me gusta un mundo o historia que le interesa. De esta manera, MW ofrece al usuario la oportunidad perfecta para hacer un comentario o dar una opinión o sugerencia.

De acuerdo con esto, debemos enseñar a nuestros estudiantes cómo hacer comentarios formales o relevantes (posibles errores, lo mucho que les gusta/disgusta, sugerencias...) con el fin de evitar malas maneras.

#### 7.4.2. INSIGNIAS

Los usuarios de MW pueden ganar insignias en función de:

- el número de comentarios y me gusta tenga,
- el número de seguidores que tenga,
- el número de mundos/historias que haya creado,
- el número de historias remezcladas y completadas,
- la cantidad de mundos e historias oficiales que haya remezclado...



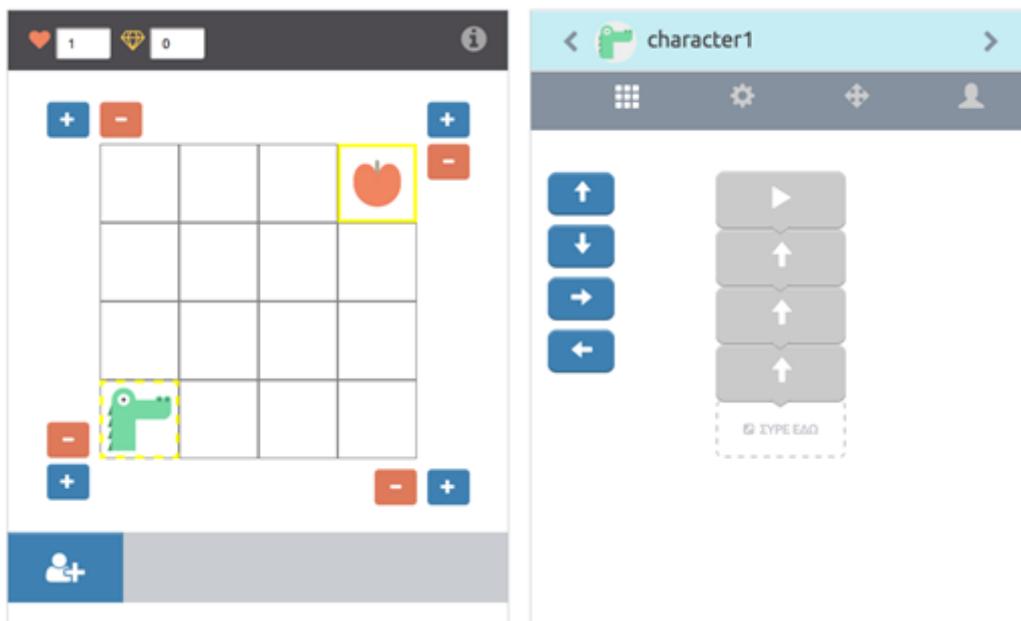
En conclusión, estos pequeños premios, llamados insignias y representados con diferentes símbolos y categorías, inspiran y motivan al usuario para crear y utilizar MW.

### 7.5Cómo utilizar el Pensamiento Computacional

Make World es una plataforma ideal para mejorar el pensamiento computacional, el cual se practica mejor mediante el uso de acciones y procedimientos.

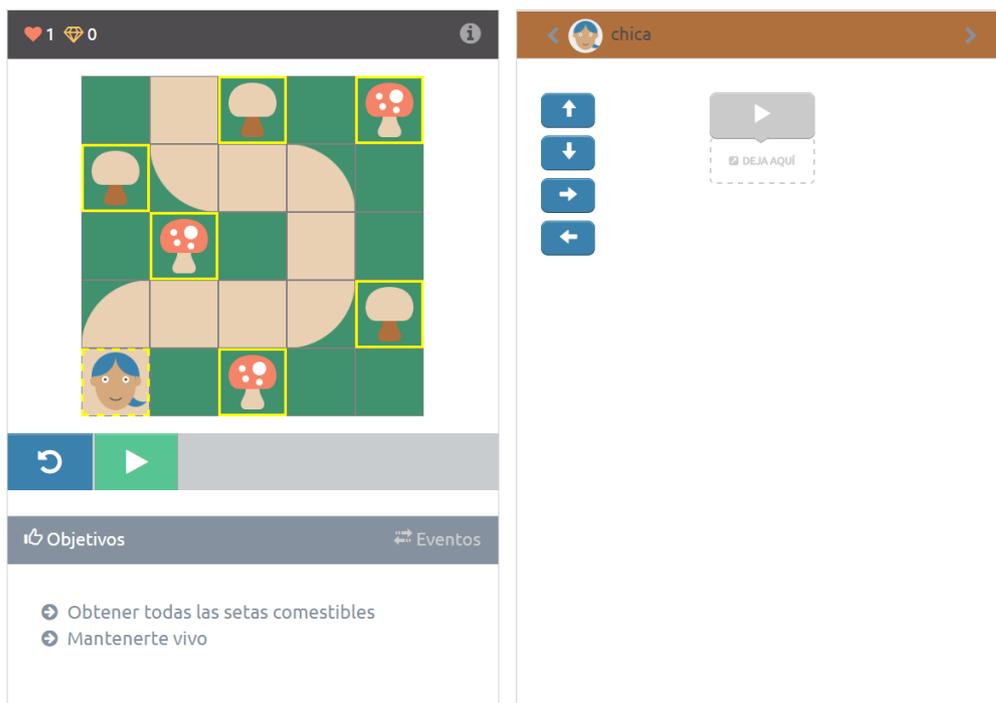
Paso#1: Completar el Código

La forma más fácil de introducir las acciones en Make World, y lo más conveniente para los estudiantes más jóvenes o principiantes en el uso de la plataforma, es el pre-diseño de un conjunto de acciones asignadas a un personaje concreto y pedir a los estudiantes que añadan las acciones correctas con el fin de completar el código y lograr ciertos objetivos.



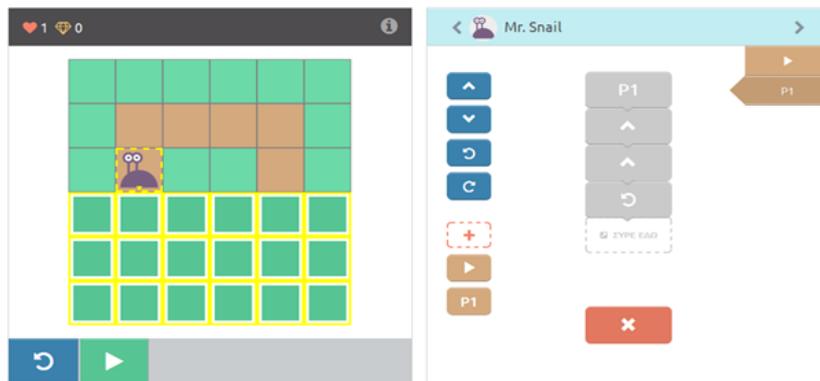
Paso # 2: Añadir Acciones a un Personaje

El segundo paso para ayudar a los estudiantes a aprender cómo codificar, es pedirles que elijan las acciones correctas y las añadan a un grupo (bloque). Lo importante en este paso, es que los estudiantes se den cuenta de que tienen que elegir las acciones correctas y ponerlas en el orden correcto. A través del análisis del problema y del método ensayo y error, los estudiantes deben encontrar la secuencia de acciones más eficiente para lograr un determinado objetivo.



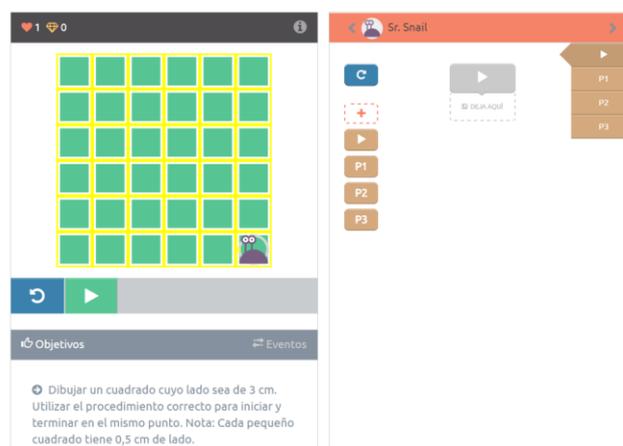
Paso # 3: Uso de Procedimientos Prediseñados

Otra manera de introducir la importancia del pensamiento computacional a los estudiantes, es ayudarles a darse cuenta de la aplicación de los procedimientos de programación. Un primer paso podría consistir en proporcionar procedimientos pre-diseñados y pedir a los estudiantes que los utilicen en lugar de añadir acciones repetidas una tras otra. Lo que los estudiantes tienen que entender en este punto, es que cuando hay acciones que se repiten en un programa, la técnica de codificación más eficaz es crear una pieza de código que se puede llamar fácilmente una y otra vez. Estas piezas de código se llaman procedimientos.



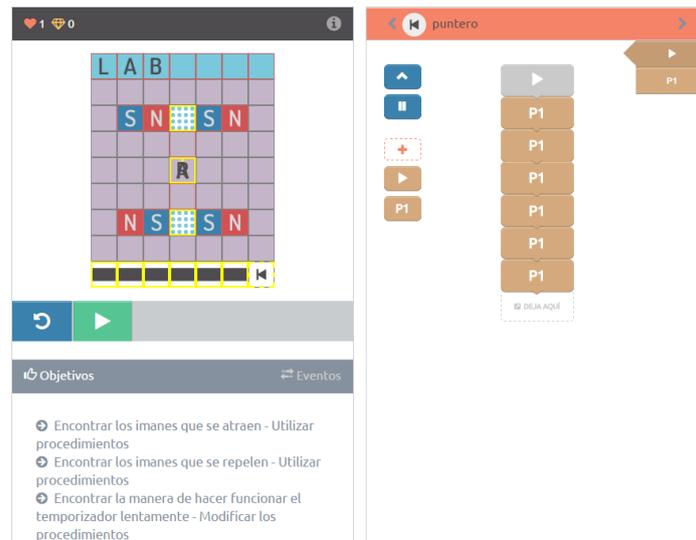
Paso # 4: Elegir el Procedimiento Correcto

Otra forma de ayudar a los estudiantes a que aprendan como utilizar los procedimientos de codificación, es pedirles que elijan el procedimiento correcto a partir de un conjunto de procedimientos pre-diseñados y utilizarlo en el código principal con el fin de lograr ciertos objetivos. De esta manera, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

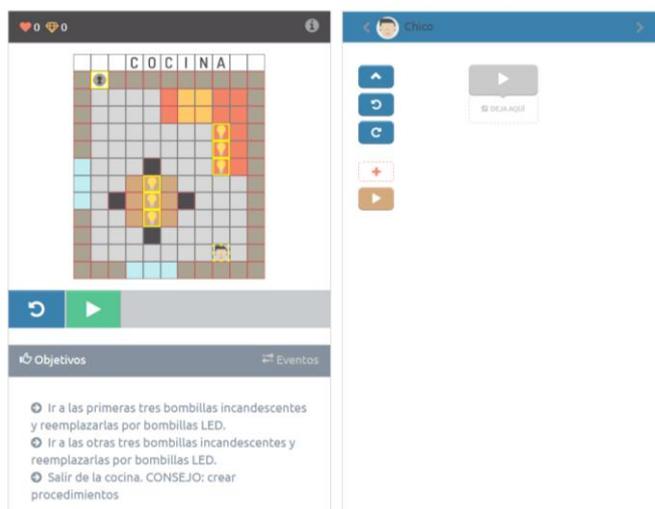


Paso # 5: Modificar un Procedimiento

Una técnica más avanzada sería pedir a los estudiantes que modifiquen uno o más procedimientos para alcanzar un determinado objetivo. Esto podría ayudar a los estudiantes a aplicar sus habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas con el fin de encontrar la parte incorrecta de un código y arreglarlo.



Paso # 6: Crear un Procedimiento

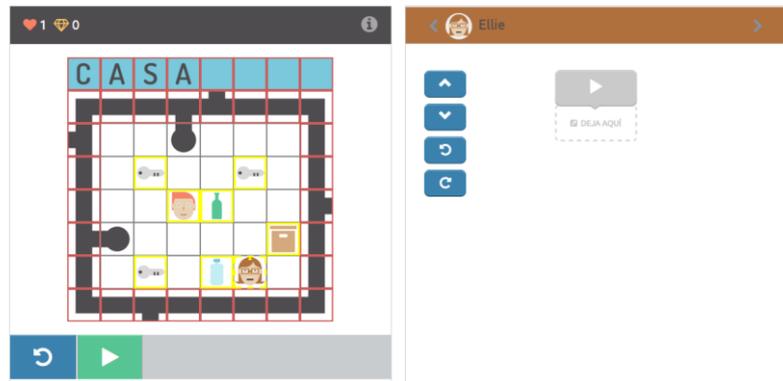


El nivel más avanzado para reforzar el pensamiento computacional sería poner a los estudiantes en el papel de diseñadores y creadores de procedimientos. Este es el nivel más alto para aplicar el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas en la codificación y de esta manera, los estudiantes se

dan cuenta de la importancia y el valor práctico de la inclusión de acciones repetidas en los procedimientos. Lo que los estudiantes tienen que hacer en este paso es realizar un seguimiento de las acciones repetidas que un personaje tiene que hacer en un mundo para conseguir un objetivo, encontrar la secuencia correcta de acciones, crear un procedimiento y utilizarlo en el código principal.

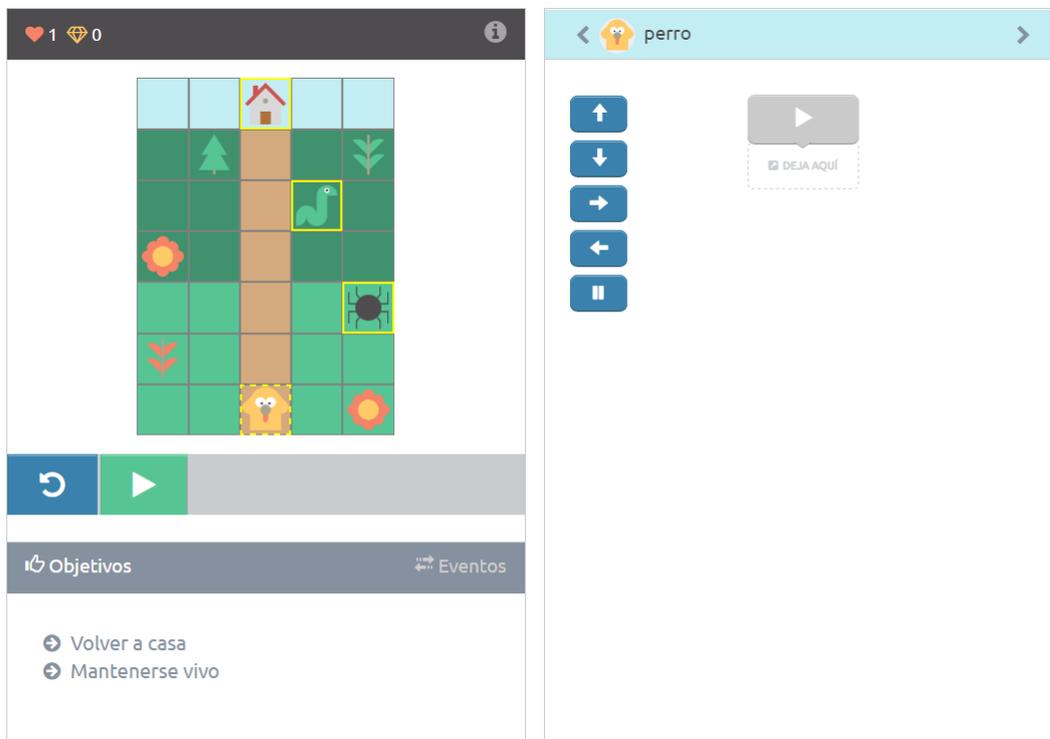
## Consejos útiles para Diseñar un Mundo:

Un mundo puede ser más interesante para los estudiantes si incluye personajes activos y en movimiento con los que el usuario tiene que interactuar, ¡evitándolos o chocando con ellos!



Una herramienta útil para el diseño de un mundo así, es incluir acciones en un bucle (Acción: Reiniciar) asignadas a un personaje, lo que hará que se este se mueva constantemente a una dirección determinada o al azar (Acción: Aleatorio).

Otra herramienta interesante en Make World es pausar un personaje (Acción: Pausa) en un lugar determinado o al azar, durante su movimiento, lo que puede aumentar la complejidad del código que los estudiantes necesitan crear para interactuar con un personaje determinado.



## 8. EL PROCESO USAR-REMEZCLAR-CREAR

Con el fin de ayudar en el proceso de uso de MW, se recomiendan una serie de pasos lógicos para tener una experiencia satisfactoria con tus estudiantes.

### 8.1. Mundos e historias\_usar

1. Explica el nombre de los diferentes elementos de MW (tablero, casillas, objetivos, eventos, imágenes, muros,...).
2. Explora la galería de mundos y selecciona uno fácil para mostrar a los estudiantes. Muéstrales como cada mundo tiene un escenario diferente representado en el tablero de juego por casillas. Podemos diseñar cada pieza del tablero con colores e imágenes de la galería. También podemos crear personajes, eventos y objetivos. Tener en cuenta la diferencia entre las imágenes que son parte del diseño del tablero y los personajes que interactúan. Los personajes aparecen con el borde de la celda en amarillo. Podemos hacer que una celda se convierta en muro observando esta opción.
3. Juega a algunos mundos. Empieza con un sencillo y aumenta la dificultad gradualmente.
4. Una historia es la secuencia de diferentes mundos con explicaciones y preguntas. Busca una historia fácil y probarla.

Darse cuenta de que los mundos e historias tienen un programa básico (eventos y objetivos) que guían la interacción de los diferentes personajes. Tratar de comprobar y entender el comportamiento de los personajes del programa. Esto ayudará a crear tus propios mundos e historias.

### 8.2. Mundos e historias\_remezclar

Una vez hayas explorado y jugado a algunos mundos, el siguiente paso debería ser remezclar mundos e historias.

Remezclar es uno de los recursos más importantes de MW. Remezclar un mundo o una historia que haces tuya te permite modificar diferentes cosas: el escenario, añadir, modificar o borrar personajes, modificar eventos u objetivos...

Este hecho nos hace responsables de los mundos e historias que creamos. Cuantos más mundos e historias de calidad creamos, mayor beneficio podemos obtener de los demás.

Este es el factor de comunidad de MW.

Remezclar es una manera sencilla de:

- Empezar a crear tus propios mundos sin tener que crearlos desde el principio.
- Crear mundos similares haciendo algunos cambios en el diseño o la programación.

- Hacer diferentes niveles con escenarios parecidos.
- Cambiar el idioma de un mundo o historia.
- Adaptar algunos mundos o historias a diferentes edades y niveles.

### 8.3. Crear mundos e historias

Crear mundos o historias es un verdadero desafío para los estudiantes.

Podemos darles o proponerles ideas interesantes para crear. Trabajar en grupos pequeños es útil. Algunos estudiantes ayudan a otros y los resultados son muy satisfactorios.

Una vez que se empieza el diseño de un mundo, lo más complejo es programar los objetivos y los eventos. Si has probado previamente con mundos ya creados, con un poco de práctica se avanzarás rápidamente.

La creación de mundos representa un reto que motiva a muchos estudiantes.

Una vez que hemos creado algunos mundos podemos diseñar una historia en equipos pequeños. Ese es el paso más difícil en MW. Invita a los estudiantes a crear una historia simple, con 2-3 mundos y alrededor de una idea interesante. El primer mundo debe ser muy fácil.

## 9. FAQ (PREGUNTAS FRECUENTES)

¿Cuál es el objetivo de Make World?

El objetivo de MW, desde el punto de vista del docente, es inspirar y ser inspirado; para crear sorprendentes mundos/historias de forma que reciba me gustas, comentarios positivos, remezclas, sugerencias,...; para seguir a otros usuarios y ser seguido, para retarse a uno mismo o desafiar a los demás con sus mundos/historias, aprender CTIM a través del pensamiento computacional y la resolución de problemas de forma individual, guiada o en equipo.

¿Cómo se crea una cuenta?

Si no tienes una cuenta en Make World, en primer lugar, desde la pantalla principal, debes hacer clic en Participa. En la parte inferior, haz clic en crear uno. Escribe un nombre de usuario y una contraseña, que tendrás que repetir. Haz clic en Créate una cuenta. El siguiente paso muestra el enlace a las condiciones de servicio, que se puede leer y finalmente aceptar. Entrarás en la configuración del perfil donde se pueden añadir más datos, tales como la edad, el sexo, el idioma en el que deseas verla plataforma y el país.

Siempre que lo desees puedes modificar estos datos desde el botón de perfil situado en la parte superior derecha.

Una vez hayas creado tu cuenta, las siguientes veces que quieras entrar, sólo tienes que iniciar sesión con tu nombre de usuario y contraseña.

¿Qué es lo que me ofrece esta herramienta?

MW es una plataforma que proporciona herramientas, recursos y metodologías para el aprendizaje de la Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas a través del pensamiento computacional.

¿En qué idiomas está disponible la plataforma?

Make World es el resultado de la colaboración de tres países: España, Polonia y Grecia. Está disponible en 5 idiomas: euskera, castellano, polaco, griego e inglés.

¿Puedo crear mis propios mundos e historias?

Make World no sólo permite tener acceso a los recursos existentes y creados por otros usuarios, remezclar y modificar los mundos que se quiera, sino que también permite crear tus propios mundos e historias, bien empezando desde cero o desde un mundo ya existente y remezclado.

¿Es adecuado para todas las edades?

Make World es una herramienta prevista para comenzar desde edades tempranas. En la escuela vemos apropiado comenzar en educación primaria. Dependerá de la experiencia de cada uno con herramientas similares además de la motivación que el usuario sienta.

¿Se pueden crear mundos con diferentes niveles de dificultad?

Al crear mundos se puede decidir el nivel de dificultad que se desea. También se puede utilizar un escenario similar para diferentes mundos cambiando los objetivos, eventos y personajes con los que jugar. En este caso, es útil detallar los niveles, (por ejemplo: salvar las tortugas nivel 1, salvar las tortugas nivel 2, ...) para identificarlos en la galería de los mundos.

Por un lado, la dificultad de un mundo específico supone un reto para otros usuarios. Por otro lado, si el mundo es muy complejo, puede ser algo frustrante y no motivar al usuario.

Cuando se diseña una historia es muy recomendable que el primer mundo sea muy simple, y avanzar gradualmente en dificultad.

¿Se pueden copiar los mundos creados por otros?

Se puede remezclar el mundo que se desee haciendo clic en el botón Remezclar disponible en la descripción de ese mundo. Más tarde se puede nombrar y modificarlo como se desee. Esta es una manera fácil de empezar a trabajar con Make World, hacer diferentes niveles de dificultad o modificar y aprender los primeros pasos de diseño y programación.

¿Es sólo un juego o también es útil para aprender?

El juego es la mejor manera de desarrollar otras competencias desde el punto de vista pedagógico. MW es una plataforma donde se puede aprender ciencia a través del pensamiento computacional, de una manera creativa que tiene, intrínsecamente, el juego y la programación como principales compañeros de viaje.

¿Cómo puedo empezar a utilizar MW fácilmente?

La mejor manera de comenzar a usar MW de forma fácil, es explorar y jugar a mundos listos para ser usados. Se pueden explorar todas las galerías, mundos, historias y gente. También se pueden elegir los mundos o historias por el idioma en el que han sido creados, los recomendados, los oficiales, los que más gustan, los mundos e historias más recientes y los más comentados.

Finalmente, la motivación y la capacidad de cada usuario elegirán los próximos pasos (remezclar un mundo, modificar, publicar...).

¿Las explicaciones y vocabulario son adecuados para estudiantes?

Make World ha sido pilotado con estudiantes de educación primaria de edades comprendidas entre 9 y 12 años. Los mundos e historias oficiales han sido creados por docentes de diferentes escuelas. El vocabulario, las explicaciones, los temas y la secuencia lógica de los mundos han sido diseñados cuidadosamente.

El usuario que crea un mundo o una historia es responsable de cuidar el diseño y un lenguaje adecuado para las edades recomendadas. Es muy recomendable la supervisión de los profesores cuando los alumnos crean mundos o historias.

¿Es Make World seguro para los usuarios?

La privacidad es un hecho importante que los desarrolladores, ingenieros y docentes de MW decidieron desde el principio del proyecto. No hay datos de carácter personal y no hay posibilidad de cargar imágenes. Esto hace que MW sea seguro para los usuarios de la plataforma.

¿Cuál es la diferencia entre objetivos y eventos?

La acción de un mundo transcurre en un tablero de juego y contiene un grupo de personajes que interactúan. La interacción de los personajes del juego está regulada por normas, denominadas Eventos. Estos eventos determinan lo que ocurre cuando los personajes del juego interactúan. Los objetivos son la meta del mundo en función de la puntuación que se desea lograr. Los elementos son las Vidas representadas por corazones y los Puntos representados por diamantes.

¿Qué ideas son adecuadas para crear mundos?

Esto es muy importante y relevante a la hora de crear mundos. De la idea al mundo es un proceso que depende de la imaginación del usuario y del pensamiento computacional. Las ideas abstractas son difíciles de diseñar en MW. Por ejemplo, los procesos son más fáciles de representar.

¿Cómo puedo modificar un mundo ya existente?

Cuando encuentras un mundo y haces clic en este, se muestra el nombre, el tema que se trabaja, el usuario y dos botones: Jugar o Remezclar. Cuando se remezcla un mundo, este se convierte automáticamente en tuyo y se muestra en tus cosas. A partir de ese momento puedes modificarlo fácilmente o aprender acerca de la programación de eventos y objetivos. Más tarde también lo puedes publicar.

¿Qué materias puedo aprender utilizando MW?

MW es una plataforma que proporciona herramientas para el aprendizaje de la Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas a través del pensamiento computacional.

También puedes aprender acerca de la programación básica y el diseño gráfico.

Temas relacionados con la ciencia y las matemáticas, especialmente los procesos, pueden ser representados fácilmente usando MW. Aprender a programar a través de la Ciencia y Ciencia a través de la programación.

¿Existen mundos limitados en diseño, programación...?

MW proporciona una galería con muchas imágenes diseñadas por los desarrolladores y organizadas en diferentes categorías. No hay manera de cargar imágenes. Así, por una parte, todas las imágenes son éticamente correctas y con un diseño de calidad, y por otro lado, se puede elegir entre una gran variedad de imágenes que están en continuo aumento.

De esta forma, MW proporciona muchos recursos con el fin de crear muchos escenarios diferentes en función de la creatividad del usuario.

Además de esto, MW es ilimitada en la creación de personajes que interactúan, igualmente en su reglamento (eventos) y en sus objetivos (metas). La dificultad de la programación dependerá de la cantidad y el tipo de interacción y los objetivos que el usuario desee configurar.

¿Cuántos mundos debe tener una historia?

El primer paso para diseñar de una historia, es tener bien clara previamente la secuencia que se desea crear. A continuación, se recomienda crear previamente los mundos de la historia y nombrarlos correctamente. Una historia incluye explicaciones que pueden incluir preguntas con puntuación, y saltos de una etapa a otra para hacer la historia lógica. En función de las respuestas o los aciertos que el usuario obtiene, puedes hacerles saltar de una parte a otra con el fin de hacer más fácil el progreso de la historia.

En este sentido, una historia puede contener todos los mundos que se desee, a pesar de que la complejidad de la creación de la historia, por una parte, signifique más tiempo para diseñar y trabajar, y por otro lado, que para el usuario pueda ser excesivamente complejo.

Por lo tanto, teniendo en cuenta que el diseño de una historia supone un nivel avanzado para el creador, se recomienda comenzar con historias de 3-4 mundos y progresivamente ir incrementándola, no tanto en el número de mundos, pero si en la cohesión de la historia en su conjunto, para que suponga una experiencia práctica y entretenida para los usuarios que juegan a la historia.

¿Cómo secuencio los mundos en una historia?

Es muy recomendable crear un mundo muy simple. Esto motivará e involucrará al usuario para seguir completando la historia.

Del mismo modo, la secuencia entre los mundos debe ser lógica, alternando explicaciones con pequeños ejercicios y saltos que ayuden al usuario a completar la historia.

¿Cómo elijo un avatar en mi perfil?

Una vez que hayas creado una cuenta, añadido un usuario y una contraseña, puedes definir tus datos y elegir un avatar como imagen de usuario. Haciendo clic en la imagen de la parte superior izquierda (cambia tu avatar) te lleva automáticamente a la galería de imágenes de MW donde tienes una gran variedad de imágenes organizadas en categorías.

Puedes volver a cambiar tu avatar cuando quieras accediendo a tu perfil (preferencias).

No se pueden subir imágenes personales para configurar tu avatar.

¿Puedo subir imágenes a la galería?

Make World tiene una galería propia con una gran variedad de imágenes de alta calidad y organizadas por temas. Esta galería está diseñada por los desarrolladores y está creciendo continuamente para dar a los usuarios más opciones en el diseño y la creación de mundos e historias.

Con esta forma de actuar buscamos la intimidad de la imagen del usuario y un control de calidad y de la ética de toda la galería.

Asimismo, el acceso y la visibilidad de la galería es sencillo y práctico.

¿Cómo puedo comentar mundos de otros usuarios?

Para comentar un mundo, hay que acceder previamente y hacer clic en Jugar. Una vez que los hayas probado, debes hacer clic en la flecha hacia atrás, al lado del nombre del mundo en la parte superior izquierda. Ahí puedes dejar tu comentario y ver los comentarios de los demás.

Es muy recomendable cuidar el tono en el que se tratan los mundos para hacer MW una plataforma pedagógica y agradable para todos los usuarios.

Los comentarios son útiles para los felicitar los mundos de otros usuarios o para avisar de mundos incompletos o con errores de programación, siendo siempre constructivos.

¿Cómo puedo seguir a otros usuarios?

Puede seguir a otros usuarios de diferentes maneras:

- Explorar (gente), buscar el usuario y hacer clic en Seguir a este usuario.
- Explorar (mundos, historias o la galería), hacer clic en el mundo y seguir el usuario.

Para seguir a otros usuarios se recomienda tener alguna razón lógica por la que se desea seguir o no (mundos interesantes, el nivel y logros del usuario, la actividad del usuario,...).

¿Cuándo y cómo puedo publicar un mundo o una historia?

Para publicar un mundo o una historia cada usuario debe comprobar que está bien diseñado y programado. Así, entre todos vamos a lograr una galería de mundos e historias bien acabados y una experiencia agradable.

De esta manera, si vemos un mundo o una historia sin terminar con errores, debemos dejar un comentario para que el usuario pueda corregirlo.

Una de las grandes ventajas de MW es que permite remezclar mundos e historias creadas por otros usuarios. Modificarlos, cambiarlos o usar el mismo escenario como modelo para crear el nuestro propio, sin empezar desde el principio. Igualmente, cuando está bien y terminado podemos publicarlo con un nombre diferente.

Para publicar un mundo o una historia, haz clic en el mundo/historia que has creado, haz clic en Editar y Publicar. Podemos publicar o anular la publicación de un mundo o una historia creada por nosotros cuando queramos.

De la misma manera, podemos editar o mejorar nuestros mundos/historias antes o después de su publicación.

¿Puedo hacer mundos privados?

Los mundos que no se publican no son visibles para otros usuarios. Es un borrador de mundo/historia y sólo tú puedes verlos. Una vez que se publica se convierte en público.

¿Cómo puedo evitar comentarios inapropiados de usuarios en mis mundos?

No se pueden evitar los comentarios inapropiados. Todos debemos tener cuidado con nuestro vocabulario y con los comentarios que escribimos porque pasan al dominio público.

Los profesores, madres y padres y los propios alumnos deben aprender a cuidar los comentarios que hacemos y ser responsables de ellos.

¿Puede más de una persona jugar a un mundo al mismo tiempo?

Otra de las ventajas de Make World es trabajar en equipo para crear o jugar para tratar de resolver un problema, mejorar el diseño o programación del mundo o alcanzar un objetivo. Varias personas pueden trabajar en el mismo mundo o historia.

Este es un hecho importante para los docentes con el fin de practicar con MW en el aula en grupos grandes o pequeños. También podemos utilizarlo para enseñarles o resolver problemas y, al mismo tiempo, los estudiantes pueden mostrarnos y enseñarnos otras formas de resolución.

MW no tiene otra opción multijugador para jugar al mismo tiempo en el mismo mundo.

MW permite que los diferentes personajes del mundo interactúen entre sí para lograr el mismo objetivo.

¿Puedo editar mis mundos cuando ya están publicados?

Por supuesto que puedes. Esa es una manera importante de corregir errores cuando te das cuenta de ellos u otros usuarios al jugar a tu mundo te sugieren diferentes formas de diseño del mismo. Es muy común encontrar pequeños errores o cambiar los eventos, diseño... para mejorarlo.

¿Cómo puedo crear eventos con facilidad?

Los eventos son las reglas de interacción de tus personajes. Estos Eventos determinan lo que ocurre cuando los personajes del juego interactúan. Es el objetivo de programación en MW.

Antes de crear tus propios mundos, entrena con mundos de otros usuarios. Trata de entender los eventos. Todos los eventos se basan en la misma secuencia lógica: si.....entonces.....

A continuación, remezcla un mundo fácil, fijándote en los eventos y en lo que sucede cuando los personajes interactúan. Trata de modificar los eventos con el fin de cambiar la interacción entre los personajes. Hay diferentes símbolos para la consecuencia de cada interacción.

Por último, ya estás listo para crear y programar eventos.

¿Cómo puedo encontrar mundos interesantes?

Al explorar mundos o historias hay algunas maneras de enfocar tus intereses:

- Botón Explorar (mundos/historias): clic en las tres categorías principales (Todos, Recomendados u Oficial)
- Botón Explorar (mundos/historias): elegir el idioma en el que se han creado los mundos/historias (inglés, español, polaco, griego y euskera)
- Botón Explorar (mundos/historias): utilizar el filtro (mostrar los más recientes, los más preferidos o los más comentados)
- Botón Explorar (mundos/historias): buscar el nombre o el tema de los mundos/historias

¿Cómo puedo saber quién ha creado el mundo/historia?

Al hacer clic en un mundo o historia se puede ver fácilmente el nombre de usuario y su avatar.

¿Se pueden crear mundos con contenido inapropiado?

Con el fin de evitar contenido inapropiado, cuando los usuarios crean mundos o historias, MW sólo les permite el uso de las imágenes de la galería.

También es importante, cuando utilizamos herramientas digitales con los estudiantes, que estas sean supervisadas por los profesores, madres y padres con el fin de hacer un uso adecuado de la plataforma.

Los profesores, madres y padres deben guiar a los estudiantes, observarlos, teniendo en cuenta sus intereses, la experiencia previa en algunos temas,... para que los estudiantes tengan una experiencia agradable y motivar su correcto uso.