



## ¿Cómo construir un Club Minecraft?

Guía básica de conceptos para crear un  
Club Minecraft y fomentar el ocio  
inclusivo



Esta guía nace como resultado del proyecto europeo Exclusion Over by Minecraft 2017 y cuenta con las siguientes entidades y asociaciones socias y colaboradoras



## Introducción a nuestro mundo del Club Minecraft

Desarrollo Autismo Albacete creó su primer Club Minecraft en abril de 2015 para dar respuesta al interés de los socios para disfrutar de un programa de ocio donde pudiesen jugar y pasarlo bien con jóvenes de su misma edad, diagnosticados o no con TEA.

Para ello, previamente, en nuestra asociación ya llevábamos un tiempo trabajando con las TIC para fomentar el aprendizaje.

Pero, ¿qué entendemos por TIC?

Las tecnologías de la información y comunicación se refieren al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Las TIC en el aula tienen ventajas como la motivación para el aprendizaje, alfabetización digital, interactividad, comunicación o cooperación, pero, por otro lado, también tienen desventajas como que pueden crear adicción, distracción o ansiedad, entre otras.

El programa aula TIC-TEA:

Así que, en 2012, desde la Asociación Desarrollo Autismo Albacete y con la colaboración de Autismo España y la financiación del Ministerio de Educación, cultura y deporte creamos un programa de aula TIC-TEA:

- Herramientas utilizadas: pizarra digital, tablet, iPad, herramientas de acceso al ordenador, Software de creación de símbolos
- Metodología: estructurar tiempo y espacio, anticipar las actividades, apoyos visuales (agenda, historias sociales, importantes, relojes visuales).
- Recursos actividad en grupo: habilidades sociales, educación emocional, educación vial, expresión artística y corporal, taller de cocina, manejo del dinero y animación a la lectura.
- Recursos actividad individual: alfabetización digital, área lógico-matemática, comunicación y comprensión lectora, estimulación del lenguaje, habilidades sociales, refuerzo educativo, educación emocional, manejo del software, plataformas educativas y otros software, lógica y atención.

Y para aprovechar todo lo que se estaba aprendiendo, fue como decidimos poner en marcha el Club Minecraft.

## LEVEL 1. Club en construcción. Puesta en marcha del club

¿Quiénes forman el Club Minecraft?

Socios: Los socios pueden tener diagnóstico de TEA o no tenerlo. Para ellos, se recogen datos personales (socio, padres, nivel de juego, nivel de frustración, nivel de ansiedad).

¿Qué material se les pide a los socios?

- Formulario de inscripción
- Inclusión en base de datos
- Firma de contrato de conducta
- Firma autorización familiar (imagen, actividades, salidas y posibles actuaciones de urgencia)

¿Qué les ofrece el Club Minecraft?

- Carnet de socio: con él damos sentido de pertenencia a un grupo social
- Camiseta de cada temporada con su alias del juego
- Merchandising: regalos por el cumpleaños, chapas identificativas, calendarios, mochila, taza etc.

¿Qué necesitamos a nivel técnico?

- Servidor privado: creación de un espacio online controlado con normas y acuerdos propios.
- Administrador: encargado de supervisar a los jugadores, con conocimientos avanzados sobre informática y sobre el propio juego.
- ¿Qué metodología buscamos y cuál es el objetivo final?
- Creación mundo creativo o supervivencia: observar ventajas y desventajas de estos mundos según el objetivo a trabajar con los socios.
- La base de nuestro club se centra en el mundo de supervivencia para fomentar habilidades colaborativas y cooperativas así como habilidades sociales.

Metodología. Realización de asambleas mensuales para poner en común las dudas surgidas durante el mes, propuestas y revisión de convivencia a través de:

- Agenda visual: saludo, presentación de nuevos socios, celebración de cumpleaños, revisión de convivencia, novedades del servidor, nuevas propuestas, calendario de eventos, almuerzo, juego en grupo.
- Participación activa de los socios: creación de comisiones para empoderarlos (comisión de bienvenida, festejos, técnica y seguridad).

- Apoyo conductual positivo: conjunto de estrategias que guían a los socios a un buen comportamiento, participación y desarrollo de habilidades sociales para una óptima convivencia de manera positiva (refuerzo positivo).

Difusión: los socios tienen un espacio para compartir, informar y hacer transparente su actividad, a través de diferentes redes sociales (Facebook, Twitter, Whatsapp)

## LEVEL 2. Club en construcción. ¿Qué es Minecraft?

Minecraft: Es un juego de construcción de tipo mundo abierto en el que un jugador puede crear o construir a base de bloques de todo tipo de estructuras.

Conceptos sobre el juego:

- **Craftear:** Es el término que se le aplica a la creación de materiales a otros en una mesa de trabajo en el juego.
- **Portales:** Se llaman portales a todos los sitios donde se puede tele transportar de un lado a otro pasando por una puerta o similar.
- **Minar:** Se aplica el término cuando un jugador/es van a conseguir materiales en los sitios subterráneos del juego.
- **Mob:** Los mobs son todas las criaturas con las que nos podemos encontrar en el juego, incluyendo animales y monstruos.
- **Spawn:** Es el lugar geográfico en el que los jugadores aparecen al conectarse por primera vez al servidor, al igual que cuando mueren dentro del juego.
- **PVP:** Pelea de jugador contra jugador (player vs player)
- **Apodo o Nick:** Es el nombre que se le pone o asigna al usuario en el juego
- **Skin:** Es la piel o traje que lleva el usuario en el juego

## LEVEL 3. Club en construcción

- **Servidor:** Los servidores de Minecraft permiten a los usuarios jugar en línea con otros jugadores que estén conectados en el mismo servidor.
- **IP:** Es la dirección en la que los usuarios pueden acceder al servidor del juego.
- **Servidores Oficiales:** Son los servidores llamados Realms que aloja la misma empresa de Minecraft (Mojang AB).

- **Servidores No oficiales:** Son los servidores a los que se les puede integrar plugins y mejoras y que no están alojados en la empresa de Minecraft (Mojang AB).
- **Panel de control del servidor:** Donde podremos configurar nuestro servidor con mejoras y ayudas para la facilidad tanto administrativa como de jugabilidad por los usuarios.
- **FTP:** Siglas en inglés de File Transfer Protocol, ('Protocolo de Transferencia de Archivos'). Se utiliza para copiar, pegar, borrar, editar, etc distintos archivos del servidor.
- **Plugins:** Es aquella aplicación que, añade una funcionalidad adicional o una nueva característica al servidor. Se puede decir que es un complemento para nuestro servidor.

## LEVEL 4. Club en construcción. Intervención en habilidades sociales, conducta y flexibilidad

- Intervención en conducta:
  - apoyo conductual positivo: conjunto de estrategias que guían a los socios a un buen comportamiento, participación y desarrollo de habilidades sociales para una óptima convivencia de manera positiva (refuerzo positivo). Adaptación del entorno (pictogramas), adaptación del tiempo (anticipación mediante agendas), prevención y lenguaje positivo.
  - Contrato de conducta: compromiso por parte de los socios a cumplir las normas establecidas por los administradores del club, dando a conocer las consecuencias ya escritas previamente (un día sin entrar al servidor, si se repite el tiempo irá en aumento). Fomento de la responsabilidad.
  - Escala de frustración: escala de regulación, debe estar siempre presente en el juego para que los socios se puedan autorregular, tomando conciencia de su estado de ansiedad o frustración y así aprender a controlarse.
- Flexibilidad: se fomenta el trabajo en equipo, las consecuencias del entorno natural y se construyen experiencias y conductas positivas.
- Refuerzo positivo: juegos, premios, concursos, celebraciones... para fomentar la participación y colaboración así como su buen comportamiento.
- Empoderamiento: cargos de responsabilidad (comisiones), toma de decisiones en grupo, autogestión y apoyo entre iguales.

Diferentes aplicaciones del juego Minecraft:

- Experiencia en un Centro educativo:
  - La importancia del juego en el aula, ofreciendo así contextos nuevos, mayores posibilidades y nuevas ideas.
  - Gamificación: Aplicar los principios y mecánicas de los juegos en entornos que no son propiamente juegos. De esta manera favorece, el desarrollo de habilidades cognitivas, habilidades psicomotoras, la coordinación espacial y la discriminación perceptiva.
  - Aprendizaje: El proyecto se desarrolla a través de fases y un trabajo cooperativo. De esta forma se trabaja; las competencias lingüísticas, la creatividad, la visión espacial, la comunicación, el trabajo en equipo, la planificación y la motivación.
- Experiencia en un niño con TDAH (trastorno por déficit de atención e hiperactividad).  
Sus dificultades de atención interfieren con sus habilidades de funcionamiento ejecutivo, pero cuando juega a Minecraft no tiene problemas para permanecer tranquilo, soluciona pacientemente sus problemas y logra las metas del juego.  
Muchas de las tareas del juego involucran el funcionamiento ejecutivo:

1ª Tarea: Construir un refugio

Habilidad: Planificación y priorización

2ª Tarea: Llevar control del inventario

Habilidad: Organización

3ª Tarea: Usar una mesa de manualidades

Habilidad: Memoria funcional

4ª Tarea: Manejar lo inesperado

Habilidad: Pensamiento flexible

5ª Tarea: Explorar templos

Habilidad: Control de impulsos

6ª Tarea: Construir máquinas

Habilidad: Auto supervisión

## LEVEL 5. Club en construcción. Construcción en equipos

Dinámica con piezas de LEGO para trabajar los diferentes roles dentro de un equipo.

- Rol de ingeniero: encargado de diseñar el producto que se va a llevar a cabo.
- Rol de constructor. Lleva a cabo el diseño del ingeniero, tiene que pensar las piezas que hacen falta.
- Rol de proveedor: suministra las piezas al constructor para elaborar el diseño.
- Todos los roles tienen que tener un trabajo colaborativo entre ellos para poder llegar al objetivo final. Para ello se trabajan habilidades sociales, negociación de forma asertiva.

## LEVEL 6. Pantalla final

Celebración Asamblea del club: se celebra una vez al mes realizando las siguientes actividades:

- Dinámica de presentación socios y participantes externos
- Presentación de nuevas instalaciones
- Presentación de las comisiones
- Celebración de cumpleaños
- Revisión de convivencia
- Presentar material elaborado por los socios
- Almuerzo convivencia
- Juego en grupo

## Informaciones

Para más información sobre la guía o material, podéis contactar con nosotros a través de nuestra web: [www.autismoalbacete.org](http://www.autismoalbacete.org), o en la dirección de email: [correo@autismoalbacete.org](mailto:correo@autismoalbacete.org)



## How to set up a Minecraft Club?

### Introduction to our Minecraft Club world

Desarrollo Autismo Albacete created a Minecraft Club in April 2015 as a response to the members of the association's interest in leisure activities where they can play and spend their time with peers who were (or not) with Autistic Spectrum Disorder (ASD).

As for that, our association had previously, had been working on ICT tools to improve knowledge and the learning process.

But, first of all, what do we understand for ICT?

ICT stands for Information and Communication Technologies and they refer to the technologies address to improve the efficiency and effectiveness of education at all levels and in both formal and non-formal settings

ICT have advantages such as the motivation to learning, digital literacy, communication or cooperation, but, on the other hand, they have also disadvantages; they can make people get obsessed with them, or be distracted, or they can cause anxiety among others.

TIC-TEA (ICT-ASD) class program

So in 2012, Desarrollo Autismo Albacete in collaboration with Autismo España and the funding of the Ministry of Education, Culture and Sport set up a TIC-TEA class program:

- Tools we use in class: digital board, tablet, iPad, tools for the computer access, software to create symbols.
- Methodology: to divide and structure the time and space, to foresee the activities, visual support (social stories, visual clocks)
- Resources for group activities: social skills, emotional education, road-safety education, artistic and body expression, cookery workshops, money manipulation and encourage to read.
- Resources for individual activities: digital literacy, logic-mathematical area, communication and reading comprehension, language stimulation, social skills, educational reinforcement, emotional education, use of the software, educational platforms, and other software, logic and attention.

And for that reason, to take profit of what we had been already doing, we decided to set up the Minecraft Club.

## LEVEL 1. Setting a club

Who are the members of the Club?

Members: the members might have been diagnosed with ASD or not. For all the members we gather their personal details (name, parents, game level, level of frustration, level of anxiety)

Which material is required to the members?

- Registration form
- Data base inclusion
- Certificate of behaviour sign up
- Familiar consent certificate (image, activities, outdoor activities and trips, urgency interventions)

What does the Minecraft club offer?

- Membership card: reinforcement of belonging feelings to a social group.
- T-shirt with their nickname in the game
- Merchandising: gifts for birthdays, calendars, bags, cups, etc

Technical requirements

- Private server: creation of a controlled online space with our own rules and agreements.
- Administrator: responsible of supervising the players, with high level of computing and about the own game

Which methodologies do we use and which is the final goal?

- To set up a creative or survival world: to notice the advantages and disadvantages of these different worlds and depending on which issues we tackle with the members.
- We play in survival mode to promote the development of collaborative and cooperative skills and social skills as well.

Methodology: We celebrate monthly assemblies to put in common the doubts or questions during the month, to study different proposals and revise the rulebook.

- Visual agenda: greetings, introduction to new memberships, birthdays celebrations, revision of the rulebook, server up-dates, new proposals, calendar of events, lunch, team playing.
- Active participation of the members: creation of commissions to empower them (welcome commission, festivities, safety and technical commission)

- Positive behavioural support: a group of strategies which lead memberships to positive behaviour, participation and social skills development into the context of the group.

Dissemination: memberships have their own space to share, inform and make it their activity visible through social nets (Facebook, Twitter, Whatsapp)

## LEVEL 2. What is Minecraft?

Minecraft is often described as a 'sandbox game'. This means that it's a virtual land where users can create their own worlds and experiences, using building blocks, resources discovered on the site and their own creativity.

Basic concepts of the game:

- **Crafting:** One of the main aspects of Minecraft is the crafting, hence MineCraft. Crafting is what keeps the player alive and prospering. Every item in Minecraft is crafted apart from raw materials (eg. wood). Crafting takes place in the Crafting Grid
- **Portal:** All the places in the game where a player can travel.
- **Mine:** When a player/ players are going to get material in the underground world of the game.
- **Mob:** Any entity in the game, including the player, which is able to move under on its own.
- **Spawn:** The location where you first spawn in Minecraft, and where you subsequently respawn when you die. This is the location that the compass points to.
- **PVP:** A fighting player vs player
- **Nick:** the informal name the player has in the game.
- **Skin:** The skin or the dress/ suit a player wears in the game.

## LEVEL 3. Club in construction

- **Server:** Minecraft server allows players to play online with other players who are connected to the same server.
- **IP:** The direction in where the players have access to the game.
- **Official servers:** The so called servers "Realms" which host the same company of Minecraf (Mojang AB).

- **Non official servers:** It is possible to improve and add plugins to these servers but they are not hosted in Minecraft company. (Mojang AB).
- **Server panel of control:** Where we can set up our server, with improvements and helpful instructions to make possible the game between the users.
- **FTP:** File Transfer Protocol. It is used to copy, paste, delete, edit, etc. different files from the server.
- **Plugins:** It is an application which adds an extra functionality or new feature to the server.

## LEVEL 4. Intervention in social skills, behaviour and flexibility

- Behavioural intervention:
  - Positive behavioural support: a group of strategies which lead memberships to positive behaviour, participation and social skills development into the context of the group. Adaptation to the environment, (pictograms), adaptation to the time (calendars), prevention and positive language.
  - Behavioural rulebook: Agreement of the memberships to accomplish and respect the established rules by the administrators of the club. To encourage their own responsibility.
  - Frustration scale: self-regulation scale might be always available during the game so that memberships can apply self-control, and be aware of their own anxiety or frustration and then, they can learn how to take control of the situation.
- Flexibility: to promote teamwork, to understand better the natural and social environment and to build up confidence and shared experiences and positive behaviour.
- Positive reinforcement: games, prizes, contests, celebrations to promote participation and collaboration as well as good behaviour.
- Empowerment: commissions (to promote responsibility), decision taking, self-management, and support among peers.

Where can Minecraft be used?

Minecraft game can be played in different contexts:

- Experience in an educational centre:
  - This game allows new contexts and to develop new ideas.
  - Gamification: is the process of taking something that already exists – a website, an enterprise application, an online community – and integrating [game mechanics](#) into it to motivate participation, engagement, and loyalty. It enables the development of cognitive abilities, spatial coordination, psychomotor abilities and understanding discrimination.
  - Learning: the project is developed through a cooperative work. In that sense, linguistic competences, creativity, spatial vision, communication, teamwork, planning and motivation are developed.
- Experience with an ADHD deficit child.  
His/her difficulties on paying attention interfere with his executive abilities, but when he/she plays Minecraft he/she doesn't have any problem at all to remain quiet, solving patiently his/her problems and achieving the game goals.  
Most of the tasks of the game are related to proper executive working:

1ª Task: Build a refuge:

Abilities: Planning and ranking

2ª Task: Take control of the inventory

Ability: Organisation

3ª Task: Using a handcraft board

Ability: Functional memory

4ª Task: Dealing with the unexpected

Ability: Flexibility

5ª Task: Exploring temples

Ability: Impulse control

6ª Task: Building machineries

Ability: Self-supervision

## LEVEL 5. Teambuilding activities

LEGO dynamic to work different roles in a team:

- Engineer role: in charge of the final design project.
- Builder role. He/she puts into practice the design given by the engineer
- Supplier role: he/ she supplies the material needed for the construction of the project.
- Every job and role is conceived under a collaborative approach to achieve the final goal in common. The players have to deal and reach agreement in an assertive way.

## LEVEL 6. Final screen

Minecraft Club Assembly: celebrated monthly and with the following activities:

- Introducing the memberships and new members or participants
- Visit the new installations
- Introducing the commissions
- Birthdays celebrations
- Revision of the rulebook
- Let the memberships know the new material that has been created
- Lunch sharing
- Playing in groups

## Further information

For further information about the guide or any material, you can contact with us on our website [www.autismoalbacete.org](http://www.autismoalbacete.org), or the email: [correo@autismoalbacete.org](mailto:correo@autismoalbacete.org)

