



## ***Moss – Escenario de enseñanza VEGA***

**Tema: Escritura fantástica**

**Tema(s):** Primaria: sueco y literatura  
Secundaria: inglés como segundo idioma

**Edad/grado:** 12+/grado 6+

**Breve descripción del juego de realidad virtual en este**



**escenario:**

- Moss es un juego de rompecabezas de acción y aventura para un solo jugador. En Moss, los jugadores conocen a Quill, un joven ratón con sueños de grandeza. Mientras explora el bosque, encuentra una misteriosa reliquia de cristal y se despierta una magia antigua. Con su tío ahora en grave peligro, Quill debe embarcarse en un viaje épico y te necesita a tu lado. Juntos, viajarán a reinos olvidados, resolverán acertijos desafiantes y lucharán contra enemigos amenazantes. Solo, nadie puede conquistar aquello a lo que te enfrentas. Pero unidos, pueden derrotar incluso al más oscuro de los villanos. Moss aprovecha al máximo la tecnología de realidad virtual actual, lo que te permite mover objetos, luchar contra enemigos y manipular el campo de juego como el aliado clave de nuestro héroe, Quill.

## Introducción al escenario

Después de jugar un capítulo del juego Moss (primeros 45 minutos de la lección), los estudiantes escribirán una parte de su propia novela de fantasía, inspirada en las aventuras del pequeño ratón Quill. El alumno recibirá asignaciones para cada capítulo que le ayudarán a construir su historia, como describir el escenario (mapa de Moss, el Claro, la casa del tío, el castillo), presentar a los personajes principales, etc. El juego está en inglés, pero los estudiantes escribirán en su primer idioma. Los estudiantes se dividirán en grupos de tres, donde la cooperación es clave si quieren pasar al siguiente capítulo. ¡La emoción de resolver problemas y los fantásticos gráficos del juego inspirarán a los estudiantes a convertirse en jóvenes escritores de fantasía!

## Resultados de aprendizaje:

un estudiante puede

- cooperar con sus compañeros en la resolución de problemas enviando el juego a <https://www.oculus.com/casting>
- formar una estructura para escribir y
- escribir una novela de fantasía
- dar y recibir comentarios



- presentar su trabajo a sus compañeros de clase

### **A selección de resultados de aprendizaje del estudios**

- **sueco y literatura**
- M8 ayudar al estudiante a aumentar su conocimiento de la literatura y desarrollar su interés en la literatura infantil y juvenil y los textos de los medios, así como brindar oportunidades para experiencias de lectura positivas que el estudiante puede compartir, entre otras cosas en entornos multimedia.
- M9 incentivar al estudiante a expresar experiencias, pensamientos y opiniones y fortalecer la imagen positiva que el estudiante tiene de sí mismo como productor de textos
- M10 incentivar y orientar al estudiante en la reproducción y presentación de sus pensamientos y en la práctica de producción de textos narrativos, descriptivos, instructivos y argumentativos sencillos, incluso en entornos de aprendizaje multimedia
- M11 apoyar a los estudiantes para que desarrollen aún más su capacidad de escribir con fluidez a mano y digitalmente y fortalecer las habilidades ortográficas y las estructuras básicas del lenguaje escrito
- M12 alentar al estudiante a aprender los procesos de producción de textos y la capacidad de evaluar sus propios textos, ofrecer oportunidades recibir y dar una respuesta constructiva y enseñar al alumno a tener en cuenta al destinatario del texto y a aplicar las reglas éticas, la confidencialidad y los estándares de derechos de autor en Internet
- **Inglés:**
- M5 juntos a través de los objetivos de la enseñanza y crear una atmósfera de estudio permisiva, donde lo mas importante es que el desorden se comunica la edad y se animan unos a otros a aprender juntos

- M6 guiar al estudiante para que asuma la responsabilidad de sus estudios de idiomas, animarlos a practicar con valentía sus conocimientos de inglés, también con la ayuda de herramientas digitales, y probar de qué maneras aprender idiomas que más les convenga
- M10 guiar al alumno para que se familiarice con textos orales y escritos de varios niveles de dificultad con la ayuda de diferentes estrategias de comprensión lectora y auditiva

### Evaluación formativa

#### **Número de alumnos: Duración (tiempo estimado/número de lecciones):**

- 15- 20 estudiantes (3 estudiantes en cada grupo)
- 7 lecciones a' 2 x 45 minutos cada una (jugar y escribir)

#### **Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):**

- Ordenadores con conexión a internet
- Gafas VR con el juego Moss instalado ([Steam](#))
- Comprobar que internet funciona
- Jugar el juego, adentrarse en él y conocer la historia y las funciones es la mejor forma de inspirar a los alumnos.

Si tiene poco tiempo: mire [Moss Review for Oculus Quest](#) y verifique [Moss - controls, chapter directory & glossary](#)

#### **Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro):**

- Cree una tarea en Google Classroom con la descripción del proyecto y una plantilla de la tarea principal: La novela.

- Programe las tareas para la sesión en Google Classroom y establezca una fecha límite para ellas.
- Tenga videos de Youtube (tutoriales) listos para ayudar con los niveles
- . Asegúrese de que todas las gafas VR tengan batería.
- Divida a los estudiantes en grupos de un máximo de tres
- . Asegúrese de enviar las gafas VR a una computadora. (y proyector) es posible.

**La parte principal del escenario (cantidad de lecciones): 7**

**Primera parte (dos lecciones 2 x 45 min)**

### **1. Introducción - Moss**

#### **1. Muestre a los estudiantes el tráiler Moss Trailer | Oculus Quest**

2. Empiece a jugar. Reglas para jugar el juego dentro del grupo: 15 minutos / miembro del grupo, los demás siguen al elenco y ayudan a resolver los acertijos y despejar los niveles. Después de revisar los controles (recuérdelos que tomen capturas de pantalla) y cómo transmitir, los estudiantes pueden comenzar.

### **2. Capítulo 1 - La tarea de compensación**

en Google Classroom - Describa la configuración

- Los estudiantes inician sesión en Google Classroom, abren la plantilla del documento y comienzan a describir la configuración en el juego. Terminan la tarea en casa si no la terminaron.

- Los estudiantes también pueden comenzar a escribir en su documento principal (La novela), que también se encuentra en la descripción del proyecto como plantilla.

### **Segunda parte (dos lecciones 2 x 45 min)**

- Después de una breve sesión informativa sobre la tarea de la sesión de hoy, los estudiantes pueden comenzar a jugar.

### **Capítulo 2 - Salir de casa**

Tarea - Describir los personajes principales

### **Informe a los estudiantes al final de la lección dos (15-20 minutos)**

- ¿Cómo va el juego? ¿Alguna dificultad para completar los niveles?  
Compartir trucos y sugerencias de juegos.
- ¿Cómo va la escritura?  
Discutiendo las tareas, los estudiantes completan los espacios en blanco.

### **Tercera parte (dos lecciones 2 x 45 min)**

- Mismo procedimiento que la última sesión.

### **Capítulo 3: El templo de Mire**

Tarea

- 1) Describir el templo y las batallas
- 2) Revisar la novela de los miembros del grupo hasta el momento, revisar la ortografía y la gramática y dar retroalimentación.

#### **Cuarta parte (dos lecciones 2 x 45 min)**

##### **Capítulo 4 - Último respiro**

Tarea - Describe a los villanos (las criaturas malignas)

#### **parte (dos lecciones 2 x 45 min)**

##### **Capítulo 5: La ciudad abandonada**

Tarea: Describe la ciudad abandonada y lo que piensas sucedió allí.

#### **parte (dos lecciones de 2 x 45 min)**

##### **Capítulo 6: El dominio de Sarffog y el castillo**

Tarea:

- 1) Describe la batalla entre Quill y Sarffog
- 2) ¿Dónde crees que Quill encuentra el coraje?

- ¡Fija una fecha límite para que la novela esté lista antes de la séptima parte!

### Séptima parte (dos lecciones 2 x 45 min)

#### Discusión, revisión, finalización de la novela, presentación y evaluación

- Presentaciones en grupos más pequeños (no es lo mismo que jugar en grupo) y comentarios orales de los compañeros.
- Los estudiantes evalúan la tarea, su novela, su trabajo y la cooperación en el grupo en la encuesta de evaluación i Google Forms Tareas

#### adicionales para jugadores y escritores rápidos:

1. Artes: tome una captura de pantalla del juego e intente recrearlo usando acuarelas.
2. Música: Escucha la banda sonora en [Spotify](https://open.spotify.com/album/1301718034). Elige tu canción favorita y escribe una reseña.

#### sumativa : a) Jugabilidad

Grados 5-10	5	6	7	8	9	10
-------------	---	---	---	---	---	----

Recuerdo de información	El estudiante no puede recordar ninguna información cubierta en el juego.	El estudiante puede recordar alguna información cubierta en el juego.	El estudiante puede recordar los fundamentos del juego.	El estudiante puede recordar la mayoría de la información cubierta en el juego.	El estudiante puede recordar una gran cantidad de información cubierta en el juego.	El estudiante puede recordar toda la información y los detalles cubiertos en el juego.
Transferir	El estudiante no puede conectar la información del juego con su propio proyecto de escritura.	El estudiante puede transferir alguna información del juego a su propio proyecto de escritura.	El estudiante puede transferir alguna información y algunos detalles del juego a su propio proyecto de escritura.	El alumno puede transferir y mostrar buenos ejemplos de cómo la información del juego se ha relacionado con su propio proyecto de escritura.	El estudiante puede transferir y usar información del juego a su propio proyecto de escritura.	El estudiante puede transferir y utilizar la información del juego a su propio proyecto de escritura y mostrar prueba de comprensión del tema del juego, que se ve en la escritura de los estudiantes.
Resolución de problemas	El alumno no intentó resolver problemas en el juego/durante la actividad.	El estudiante mostró poco interés en resolver problemas en el juego/durante la actividad.	El estudiante estuvo algo activo en la resolución de problemas en el juego/durante la actividad.	En ocasiones, el alumno intentaba activamente resolver problemas en el juego/durante la actividad.	El alumno trabajó activamente en la resolución de problemas en el juego/durante la actividad.	El alumno estuvo muy comprometido con la resolución de problemas en el juego/durante la actividad.

Colaboración	El estudiante no pudo/no quiso colaborar con otros.	El estudiante participó, pero no fue particularmente activo en la colaboración.	El estudiante participó y estuvo ocasionalmente activo en colaboración.	El estudiante estuvo activo la mayor parte del tiempo y colaboró con otros.	El estudiante colaboraba activamente mientras trabajaba en el grupo.	El estudiante fue muy activo mientras trabajaba en el grupo, mostrando grandes habilidades de colaboración.
Creatividad	El estudiante no consideró activamente ni brindó soluciones creativas a tareas o desafíos.	El estudiante consideró/proporcionó soluciones creativas a las tareas o desafíos solo cuando se le pidió.	El estudiante ocasionalmente consideró/proporcionó soluciones creativas a tareas o desafíos.	El estudiante consideró/proporcionó algunas ideas y soluciones creativas durante la actividad.	El estudiante consideró/proporcionó activamente soluciones creativas a las tareas o desafíos.	El alumno consideró/proporcionó de manera muy activa soluciones creativas a las tareas o desafíos.
Compromiso	El estudiante no participó en las actividades y tareas en clase.	El estudiante estuvo presente, pero no participó en las actividades en clase.	El estudiante estuvo un poco comprometido durante la clase.	El estudiante estuvo ocupado durante la mayor parte de la clase.	El estudiante participó en todas las actividades de la clase.	El estudiante estuvo muy involucrado durante todas las actividades en la clase en todo momento.
La parte de la RV y el uso de la aplicación	El alumno presenta evidentes dificultades para entender cómo funciona el juego Moss, carece de	El estudiante presenta algunas dificultades para entender cómo funciona el juego de Moss. Tratando	El estudiante comprende las características principales de cómo funciona el juego Moss.	El estudiante muestra una buena comprensión de cómo funciona el juego de	El estudiante muestra una excelente comprensión de cómo funciona el juego de	El estudiante domina el juego Moss. Seguir siempre las instrucciones del profesor y ayudar a

	interés y es descuidado en el uso del equipo necesario.	de hacer de acuerdo con las instrucciones, pero no puede mantener el interés todo el tiempo. El estudiante es a veces descuidado con el equipo.	Mayormente sigue las instrucciones, pero a veces le falta perseverancia. Suele ser cuidadoso con el equipo.	Moss. El estudiante siempre sigue las instrucciones del profesor y es cuidadoso con el equipo.	Moss. Sigue siempre las instrucciones del profesor y es muy cuidadoso con el equipo.	sus compañeros. Siempre cuidado con el equipo.
--	---	---	---	--	--	--

### Evaluación/Criterios: b) Sueco y literatura

Grados 5-10	5	6	7	8	9	10
Actividad y compromiso con la tarea	El alumno no ha estado activo y ha tenido dificultades para realizar el trabajo. El alumno no ha mostrado ningún compromiso con la tarea.	El estudiante sólo ocasionalmente ha estado activo y mostrado interés. El estudiante tenía dificultades para encontrar la motivación.	El alumno se ha mostrado mayoritariamente activo y mostrado interés y compromiso con la tarea.	El alumno ha sido activo y ha mostrado interés y compromiso con la tarea.	El alumno ha sido muy activo y ha mostrado gran interés y compromiso con la tarea.	El alumno ha sido muy activo, ha mostrado gran interés, responsabilidad y compromiso con la tarea.

Estructura y planificación	El alumno no ha planificado en absoluto la escritura y la novela de fantasía carece de estructura.	El estudiante ha planificado la escritura descuidadamente y no sigue la estructura de la novela.	El estudiante tiene una estructura para la novela pero no se apega al plan al escribir.	El estudiante ha planificado la escritura y tiene una estructura para la novela.	El estudiante tiene una estructura clara para la escritura y sigue el plan en consecuencia.	El estudiante ha planificado una estructura eficiente y clara y la sigue al escribir la novela. El estudiante ha mostrado grandes ambiciones de escritura de principio a fin.
Novela fantástica	El alumno ha escrito poco o nada.	El alumno ha escrito algún texto pero no tiene todas las partes de una novela fantástica (DNF).	El alumno tiene todas las partes de una novela fantástica, pero el lenguaje es simple y repetitivo.	El estudiante ha escrito una novela corta de fantasía que tiene todas las partes. El lenguaje y la ortografía son satisfactorios.	El alumno ha escrito una novela fantástica con estructura clara, lenguaje versátil y tiene un pensamiento coherente a lo largo del texto.	El estudiante ha escrito una novela de fantasía bien estructurada que es fácil de leer y tiene un pensamiento consistente a lo largo del texto. La novela tiene versatilidad, emoción y los personajes están bien descritos.

Respuesta	El alumno no dio una respuesta de sus compañeros y no tuvo en cuenta la retroalimentación de sus compañeros.	El estudiante dio retroalimentación a sus compañeros sin seguir las instrucciones. El estudiante no tuvo en cuenta la respuesta dada evaluadora pareja	El estudiante recibió y dio retroalimentación de su par de evaluación casi siempre de acuerdo con las instrucciones. La respuesta fue mayoritariamente constructiva.	El estudiante recibió y dio retroalimentación de su pareja de evaluación. La respuesta fue constructiva.	El estudiante dio una respuesta versátil y tomó en cuenta la respuesta que recibió de su pareja de evaluación.	El estudiante hizo un esfuerzo por expresarse de manera constructiva y valiosa para la tarea con el fin de ayudar a sus compañeros a avanzar en su trabajo. El estudiante recibió retroalimentación de su pareja de evaluación y la tomó en cuenta en su propio trabajo.
-----------	--	--	--	--	--	--

**Evaluación/Criterios: c) Inglés**

Grados 5-10	5	6	7	8	9	10
-------------	---	---	---	---	---	----

Aprendizaje de idiomas/Inglés	El estudiante tiene grandes dificultades para aprender y comprender las palabras en inglés en el juego.	El estudiante tiene dificultades para comprender las palabras en inglés del juego.	El alumno conoce las palabras y conceptos en inglés más importantes del juego.	El estudiante muestra evidencia de comprensión de las palabras y conceptos en inglés en el juego.	El estudiante tiene una buena comprensión y ha aprendido la mayoría de los conceptos y palabras en inglés.	El alumno domina todos los conceptos y palabras en inglés en el juego.
-------------------------------	---	--	--	---	--	--