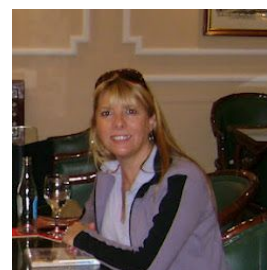


Videojuegos en educación: Experiencia Minecraft en clase



Por Melania Ottaviano.

Nuevos formatos laborales, nuevos formatos de universidades y de sociedades se van perfilando día a día. El desafío está en preparar a nuestros alumnos para esos nuevos escenarios, otras habilidades son requeridas y necesarias, tanto a nivel personal como profesional. Nuevas narrativas en medios de comunicación, nuevos contenidos culturales en redes sociales que interpelan a los actores del ámbito educativo a reflexionar, innovar sobre las prácticas, modelos de gestión e integración para formar a nuestros alumnos con las habilidades que el nuevo siglo requiere. Por otro lado reducir la brecha de cómo estamos enseñando en las escuelas y cómo les gustaría aprender a nuestros alumnos. Con esa perspectiva, desde el año 1993 comencé a desempeñarme como asesora en integración de TIC en educación, en los tres niveles educativos, proponiéndome el desafío de innovar en cada una de las escuelas que me convocaban, escuelas comunes, especiales, hospitalarias y domiciliarias.

Mirando hacia atrás, se me dibuja una línea de tiempo de implementación de recursos, software, aplicaciones e internet; en paralelo diferentes dispositivos fueron y siguen surgiendo en forma cada vez más veloz. Es una constante en mi quehacer, luego de leer a varios expertos como Howard Gardner, el preguntarle a los alumnos, niños y jóvenes de mi entorno familiar sobre sus prácticas digitales fuera de la escuela para luego incluir alguna de ellas en clase. Así fue el caso de los fotolog en su momento, blogs después, y muchos otros. Así supe sobre las horas que pasan nuestros alumnos jugando videojuegos en todos los dispositivos posibles, en red, individual, online, offline... como una fascinación.

Como psicopedagoga analice los formatos de los videojuegos. Un gran aporte fue la visión de Sedeño Valdellós (2010) "El videojuego es un dispositivo cultural con sus propias funciones de socialización, como la mayoría de los mensajes de los medios de comunicación. Los altos niveles de placer y disfrute que proporciona a los jugadores hacen imprescindible el análisis de sus potencialidades generales como herramienta educativa, mucho más si se es consciente de que sirven como vehículos para la definición de identidades entre la juventud".

Pude conocer a través de varios expertos experiencias positivas de inclusión de VJ en clase tanto en Argentina como en otros países. Investigue un poco más y descubri que uno de los videojuegos más utilizados era Minecraft. Por eso, desde la premisa de que es posible y recomendable incluirlos en clase les comparto mi experiencia con el deseo de que se motiven y vean que es posible incluirlos en educación.

Lo primero fue conocer más sobre Minecraft, un videojuego independiente de construcción, de tipo «mundo abierto» o *sandbox*, multiplataforma y con modos individual y multijugador. Los jugadores pueden realizar construcciones libres mediante bloques con texturas tridimensionales, explorar el entorno, recolectar recursos y crear objetos con distintas utilidades, combatir criaturas (*mobs*) u otros jugadores, entre otras acciones. No tiene una misión específica, la imaginación de cada jugador es el límite. Justamente esa es una de las virtudes del juego ya que permite integrarlo con cualquier contenido curricular o transversal.

Algunas de las ventajas de Minecraft en clase :

- Potenciar el aprendizaje colaborativo, inteligencia grupal e individual, autogestión y retroalimentación en cualquier materia o actividad educativa, una de las habilidades más necesarias para el siglo XXI. Al darle actividades grupales a los alumnos planteadas como desafíos a superar, donde todas las habilidades individuales se unen en pos de cumplir ciertos objetivos, se genera un significado a este aprendizaje dándole un giro a la forma en la que expresan sus capacidades y alcanzan sus metas.
- Incrementa la curiosidad, creatividad y motivación por aprender.
- Los alumnos recuerdan lo aprendido año a año.
- Fomenta la motivación por enseñar de los docentes.
- El clima ameno, alegre de la clase, el aprender de una forma distendida y divertida.

Gros (2002) añade la perspectiva de videojuegos como generadores de ambientes propicios para la socialización de los adolescentes, favoreciendo la creación de comunidades de aprendizaje. Enuncia además, que los videojuegos en la escuela se convierten en un material motivador con el cual se generan experiencias de aprendizaje altamente significativas. Valverde y Fernández (2013) van más allá cuando indican que desde la finalidad de uso de estos recursos para fomentar aprendizajes profundo, permanentes y transferibles, lo videojuegos son medios importantes para la educación, la formación y el cambio social.

Veamos el caso del Colegio Benito Nazar de Ciudad de Buenos Aires (Argentina) que se encuentra integrando MinecraftEdu en segundo ciclo de nivel primario desde hace tres años y algunas de las propuestas educativas desarrolladas.

Por ejemplo, la construcción y diseño de una ciudad teniendo en cuenta su polo industrial, comercial, tecnológico, comercial y de recreación con un referente de cada sector para luego desarrollar una microeconomía con la interacción de cada uno de estos sectores creados por los alumnos de 7mo grado, cabe destacar que las docentes de cada grado participan activamente de la propuesta. Otra actividad significativa fue la realización de un picnic saludable, que tuvo como objetivo reflexionar sobre la buena alimentación o sobre cómo se alimentan los chicos hoy en día considerando que algunos de ellos pueden tener dificultades o trastornos de alimentación. El viaje de egresados a la luna también fue una actividad que se integró con el tema curricular sobre el sistema solar en la que los alumnos

no solo diseñaron sus trajes espaciales sino que también generaron el combustible para que el cohete pudiera despegar, el momento del despegue fue uno de los más esperados y divertidos. Comparto un video que registró Educ.ar el primer año que realizamos la experiencia: <https://www.youtube.com/watch?v=iyOpzoBNsBo>

Cabe destacar que complementamos MinecraftEdu con otras herramientas digitales y físicas para desarrollar estrategias de juegos. Todos los recursos suman cuando de educación se trata.

El modo de planificación incluye reuniones de equipo con los docentes de cada curso junto a dos *gamers* que dominan Minecraft y la coordinación de TIC. Allí se piensan estrategias de implementación de los docentes que participan activamente de la clase dentro y fuera del videojuego.

Con respecto a la evaluación de las actividades, consideramos los objetivos planteados al inicio de la actividad e incorporamos los que van surgiendo, es decir que es procesual individual y grupal la evaluación que los docentes realizan al incluir un videojuego como Minecraft. Revuelta y Esnaola, (2013) indican que la pedagogía lúdica sostiene que no existen secuencias únicas y recorridos didácticos unidireccionales, teniendo como consecuencia directa que los videojuegos como objeto de aprendizaje puede utilizarse y evaluarse de acuerdo con cada situación pedagógica particular, contemplando los diversos contextos.

Como dijimos, es el tercer año que llevamos adelante este proyecto y cada año como institución nos planteamos más desafíos para profundizar, fortalecer y hacer más productiva la inclusión de Minecraft en clase sin olvidarnos nunca de jugar!

Enlaces de interés:

<http://minecraftedu.com/>

<https://minecraft.net/>

Bibliografía:

- Bustos Francisco N (2009) Los videojuegos y el desarrollo de la información.
- Charsky, D. (2010). From edutainment to serious games: A change in the use of game characteristics. *Games and Culture*, 5, 177–198
- Esnaola Horacek, Graciela (2006) “Claves culturales en la construcción del conocimiento: ¿qué enseñan los videojuegos?”.
- Fernández, M.R. y Sosa, M.J. (2015). Macro y micro-políticas educativas TIC: efectos sobre el cambio educativo. En, J. Valverde (Coord.). *El proyecto de Educación Digital en un centro educativo* (pp. 19-48). Madrid
- Gros, B. (2008). *Videojuegos y Aprendizaje*. España. Editorial Grao.
- Pozo, J. I.(1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. España: Morata
- Revuelta Dominguez, F. (2002). El poder Educativo de los Juegos en on -line y los videojuegos: Un nuevo reto para la Psicopedagogía en la Sociedad de la Información” recuperado de:
<http://www.ubiobio.cl/theoria/v/v13/8.pdf>
- San Martín Alonso, A. (1995) *La escuela de las tecnologías*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de València, Valencia.
- Sanchez Iperis, F. (2008) *Revista teoria de la educacion y cultura en la sociedad de la informacion*, 3(9), ppnov 2008ISSN11389737. Recuperado de:
http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf
- Wastiau, P. (2009). How are digital games used in schools? *Retrieved 4 (12), 2012* from http://games.eun.org/upload/gis-full_report_en.pdf

Melania Ottaviano / Licenciada en Psicopedagogía, Universidad del Salvador, Máster en Desarrollo de plataforma E-learning, Universidad Carlos III de Madrid, España.
Actualmente: Doctorando sobre Tecnología educativa en la Universidad de Extremadura

(España). Coordinadora de Informática Educativa y del Campus Virtual del Colegio Benito Nazar, Buenos Aires, Argentina del Colegio Beata Imelda de las Hermanas Dominicas. Docente de cursos virtuales Mooc para MiriadaX en alianza con UTN. Parte del Equipo TedXRiodelaPlata Educación. Conferencista, tallerista a nivel nacional e internacional

Fuente:

<http://www.relpe.org/videojuegos-en-educacion-experiencia-minecraft-en-clase/>