



# Los videojuegos en el aula

## El caso de Minecraft



Buenos Aires Ciudad



Microsoft





## Los videojuegos en el aula

### El caso de Minecraft

#### Índice

1. Introducción .....	4
2. Los videojuegos como fenómeno cultural .....	5
3. Los videojuegos y los proyectos colaborativos interescolares .....	6
3.1. ¿Qué son los proyectos colaborativos interescolares? .....	7
3.2. Ejemplos de proyectos colaborativos .....	9
4. Los videojuegos y los lineamientos curriculares de la Ciudad de Buenos Aires.....	10
4.1. Las competencias del Siglo XXI y los videojuegos.....	11
4.2. El juego y el aprendizaje basado en proyectos .....	12
4.3 Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Segundo ciclo de la escuela primaria, educación general básica. ....	13
5. Minecraft en el aula .....	14
5. 1. Minecraft en el marco de los proyectos colaborativos interescolares .....	14
5.2. Experiencias en el aula con Minecraft .....	16
6. Bibliografía de referencia .....	20
7. Videos y enlaces .....	22



Este e-book se realizó durante el mes de mayo 2018 en el marco del taller “Minecraft en el aula” destinado a facilitadores pedagógicos digitales de INTEC, auspiciado por Microsoft y el Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires.

Cómo citar este e-book: Autores Varios (2018) Los videojuegos en las aulas. Buenos Aires: Fundación Evolución.

Disponible en: <http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/biblioteca-virtual/>





## 1. Introducción

Los estudiantes del siglo XXI forman parte de una generación en red que comparte y crea a través de las pantallas. Están inmersos en una cultura participativa que les permite expresarse y comunicar sus ideas a través de diferentes redes y entornos virtuales, ser autores y lectores, productores y oyentes, creadores y protagonistas. Los videojuegos se presentan como una estrategia para el aula que conecta la escuela con la vida cotidiana aumentando la motivación de los alumnos (Lacasa, 2011). A través de propuestas pedagógicas que utilizan las posibilidades que brinda el videojuego de crear, trabajar colaborativamente, aprender haciendo y realizar actividades interactivas, se logra que los alumnos tengan un rol activo de su proceso de aprendizaje y sean constructores del mismo

Al llevar adelante propuestas curriculares con videojuegos, se contribuye no sólo al aprendizaje de los contenidos específicos, sino también a la alfabetización digital de los alumnos, indispensable en el siglo XXI. *“En realidad, el uso del videojuego en la escuela supone un cambio metodológico y, en consecuencia, un cambio también en el foco de aprendizaje. No se trata sólo de aprender competencias relativas al uso de la tecnología y a unos contenidos concretos, sino que el juego también permite el trabajo de competencias relacionadas con la negociación, la toma de decisiones, la comunicación y la reflexión (Gros - Grup F9, 2005)”*<sup>1</sup>. En el presente documento se podrán ver ejemplos de actividades que utilizan el Minecraft para enseñar contenidos propios del diseño curricular y a su vez desarrollar competencias digitales.

Siguiendo a Jenkins es clave identificar *qué y cómo se aprende en espacios donde circulan los niños y jóvenes, donde se es fan, jugador o miembro de alguna comunidad en línea* (Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, 2011).

Los videojuegos aportan al aula rasgos que caracterizan al aprendizaje informal que ocurre fuera de la escuela, más precisamente en el contexto hogareño (Buckingham, 2007) frente a un tipo de experiencia más estructurada característica de los contextos educativos formales. Cuando se lo integra en propuestas didácticas cuidadosamente diseñadas, ofrecen una experiencia de aprendizaje más significativa para los alumnos. El alumno incluso, en muchos casos, puede elegir personajes y avatares y adoptar diferentes identidades.

---

<sup>1</sup> Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje Comunicación, Nº 7, Vol.1, pp. 51-264. Disponible en: [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17\\_Certezas\\_e\\_interrogantes\\_acerca\\_del\\_uso\\_de%20los\\_videojuegos\\_para\\_el\\_aprendizaje.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf) (Fecha de última consulta: Agosto 2018).





## 2. Los videojuegos como fenómeno cultural

Los videojuegos se constituyen en un fenómeno cultural ya que jugar es una práctica que abarca a extensas franjas de la población de distintas edades en todo el planeta.

Se ha producido un proceso de institucionalización de los videojuegos que involucra:

- a distintos actores sociales (los productores, los consumidores y los promotores),
- a los escenarios (en los que se producen el valor y el intercambio económico, se usan los juegos y se vinculan con diversas formas de sociabilidad),
- a las normas que regulan esa actividad y,
- a las representaciones y discursos que la orientan.

Los seres humanos construyen significado interactuando con el contexto y con otras personas. Los videojuegos son objetos desde los que también se construye significado (Lacasa, 2011).

### Gamificación y ludificación

La gamificación se ha convertido en un fenómeno cultural que combina diversos factores: la diversión, la acción, lo social, la superación constante y los logros como producto del entrenamiento (Bautista, 2016).

Si bien se habla de gamificación, es importante entender la diferencia entre **gamificación** y **ludificación**. El concepto gamificación se refiere al uso de elementos de videojuegos y de diseño de videojuegos (mecánicas, insignias, etc.) en otros contextos para lograr reforzar o cambiar conductas, concepto más vinculado al mundo empresarial. La ludificación, por el contrario se refiere al uso de juegos con fines educativos.

Arsenault y Perrón (2009) consideran que alrededor de los videojuegos se genera un círculo mágico que es una imagen que externaliza los procesos cognitivos implicados en el acto de jugar y es en ese círculo mágico limitado por algunas reglas donde se genera la pasión del jugador uniendo el pensamiento lógico con las emociones.

Los videojuegos son la entrada de los niños al mundo digital. Es a través de los videojuegos que los chicos comienzan su alfabetización digital y desarrollan competencias que antes demoraban en adquirir y en muchos casos no se desarrollaban hasta el ingreso a la vida escolar.



Los juegos son cada vez más ubicuos y portátiles lo cual facilita su acceso y los convierte en un fenómeno de masa.

Hay diferentes tipos de juegos entre los que podemos mencionar:

- Juegos de acción
- Juegos de estrategia
- Juegos de aventura
- Juegos deportivos
- Juegos de simulación
- Juegos clásicos o de tablero
- Juegos de rol
- Juegos de construcción

Cada uno de estos tipos le ofrece al jugador distintas experiencias y se adaptan mejor a distintas edades, pero el uso de videojuegos en sus diferentes formas no debería ser indiferente a los educadores ya que tienen correlación con la manera que se aprende fuera de la escuela y se podría trasladar al ámbito escolar.

La cultura participativa creció también a partir del surgimiento de muchos juegos con plataformas en las que participan múltiples jugadores y permite que el jugador pueda en los juegos competitivos no sólo superarse a sí mismo sino tener que superar al oponente, pero también poder trabajar colaborativamente para construir algo de manera conjunta como es el caso de **Minecraft**.

Los videojuegos avanzaron en la misma dirección pasando de juegos de primera generación que requerían del usuario habilidades básicas a juegos de segunda generación basados en la interactividad y hoy estamos en los juegos de tercera generación focalizados en la participación, según expresa Lacasa (2011).

### 3. Los videojuegos y los proyectos colaborativos interescolares

Este apartado aborda el tema de los videojuegos -y de Minecraft en particular- en relación con los proyectos colaborativos interescolares.

Para ello se desarrolla brevemente en primer lugar qué son los proyectos colaborativos, cómo se implementan en el marco de una red educativa, la Red TELAR-iEARN, cómo éstos contribuyen al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados por las Naciones Unidas, haciendo mención a algunos ejemplos y posibles usos de Minecraft.



## 3.1. ¿Qué son los proyectos colaborativos interescolares?

Los proyectos colaborativos son aquellos en los que dos o más grupos de alumnos ubicados en diferentes lugares se conectan a través de las distintas posibilidades que brindan las nuevas tecnologías para trabajar una temática de interés común y realizar actividades de manera conjunta que den como resultado la construcción colaborativa de conocimiento basada en la inteligencia colectiva (Harris, 1999).

Los proyectos colaborativos interinstitucionales que integran las TIC constituyen una estrategia didáctica llevada adelante por una organización (red escolar, portal educativo, organización no gubernamental u otra institución) que invita a docentes y alumnos a participar en una secuencia de actividades de aprendizaje en la que prevalece el trabajo conjunto para la consecución de un propósito pedagógico común durante un período de tiempo determinado. Pueden ser de alcance distrital, municipal, nacional o internacional, también varían según la duración (un mínimo de dos meses hasta un año), los destinatarios y el nivel de complejidad. (Manso y otros, 2011).

Estos proyectos se pueden encontrar en diferentes redes telemáticas. Una de ellas es la [Red TELAR-IEARN](#), con una trayectoria de 30 años y presencia en más de 140 países. Allí se pueden encontrar proyectos de diferentes áreas curriculares y para diferentes edades.

### **Los proyectos colaborativos interescolares y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Organización de las Naciones Unidas (ONU).**

Desde el año 2016, los proyectos colaborativos de la Red TELAR-IEARN están alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU. Trabajar sobre estos objetivos, supone hacer todo lo posible en distintos aspectos para preservar los recursos para generaciones futuras.

Hay diecisiete objetivos y se detallan a continuación<sup>2</sup>:

---

<sup>2</sup> Fuente: Programa red TELAR-IEARN y Objetivos de Desarrollo Sostenible:  
<http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wp-content/uploads/2016/03/Red-iEarn-Telar-y-Objetivos-ONU.pdf>



## OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO



1. Erradicar la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.
2. Poner fin al hambre, conseguir la seguridad alimentaria y una mejor nutrición, y promover la agricultura sostenible.
3. Garantizar una vida saludable y promover el bienestar para todos para todas las edades.
4. Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa, y promover las oportunidades de aprendizaje permanente para todos.
5. Alcanzar la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y niñas
6. Garantizar la disponibilidad y la gestión sostenible del agua y el saneamiento para todos.
7. Asegurar el acceso a energías asequibles, fiables, sostenibles y modernas para todos.
8. Fomentar el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo, y el trabajo decente para todos.
9. Desarrollar infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible, y fomentar la innovación.
10. Reducir las desigualdades entre países y dentro de ellos.
11. Conseguir que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.
12. Garantizar las pautas de consumo y de producción sostenibles.
13. Tomar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos (tomando nota de los acuerdos adoptados en el foro de la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático).
14. Conservar y utilizar de forma sostenible los océanos, mares y recursos marinos para lograr el desarrollo sostenible.





15. *Proteger, restaurar y promover la utilización sostenible de los ecosistemas terrestres, gestionar de manera sostenible los bosques, combatir la desertificación y detener y revertir la degradación de la tierra, y frenar la pérdida de diversidad biológica.*
16. *Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.*
17. *Fortalecer los medios de ejecución y reavivar la alianza mundial para el desarrollo sostenible.*

Las actividades planteadas en el marco de estos proyectos buscan concientizar a los alumnos acerca de la importancia de estos objetivos e impulsar acciones locales para lograr un impacto global.

### 3.2. Ejemplos de proyectos colaborativos

A continuación se presenta un cuadro con algunos de los proyectos vigentes. En él se describe brevemente algunos de los objetivos y actividades de estos proyectos, las producciones que los alumnos hacen con sus docentes en el marco de ellos y se mencionan los objetivos de desarrollo sostenible que se trabajan en cada uno.

Nombre del proyecto	Objetivos del proyecto	Actividades	Producto final	Objetivos
<b>Atlas de la diversidad</b>	Fomentar el conocimiento de la diversidad cultural y una mejor convivencia al tiempo que se desarrollan habilidades TIC.	Los alumnos investigan sobre su lugar de origen y crean fichas digitales sobre flora, fauna, celebraciones, comidas, etc. Organizan la información y producen el contenido digital.	Fichas informativas	3, 4, 5 y 16
<b>Te cuento un cuento</b>	Promover el desarrollo del lenguaje oral y escrito. Escuchar, leer y escribir de manera creativa. Desarrollar espacios de expresión	Los alumnos leen cuentos de distintos géneros y producen e intercambian y ofrecen retroalimentación sobre los cuentos producidos.	Cuento colaborativo	3, 4, 5 y 16



	utilizando las nuevas tecnologías. Trabajar y aprender en colaboración.			
<b>Ositos de peluche</b>	Desarrollar habilidades de lectura y escritura. Desarrollar competencias globales y entendimiento multicultural.	Los alumnos reciben un osito de peluche en la escuela el que recorre sus casas. El grupo clase escribe en el diario del osito contando las vivencias y lo comparte con el aula hermanada.	Diario de viaje del osito	3, 4, 5 y 16
<b>Mi escuela, tu escuela</b>	Comparar la vida escolar en diferentes lugares detectando similitudes y diferencias. Revalorizar la identidad de la propia escuela.	Los alumnos interactúan en foros asincrónicos, responden cuestionarios referidos a los distintos aspectos de la vida escolar y diseñan presentaciones audiovisuales.	Presentaciones audiovisuales en blog global	3, 4, 5 y 16

## 4. Los videojuegos en el marco de la Educación Digital en las escuelas del GCABA

Entendiendo que en la actualidad asistimos a una revolución tecnológica en la que se producen cambios rápidos y complejos en la forma en la que vivimos, trabajamos, nos divertimos, nos comunicamos y aprendemos, la GOIntec (Gerencia Operativa Incorporación de Tecnologías) del Ministerio de Educación e Innovación GCABA busca integrar las prácticas contemporáneas de la cultura digital a las escuelas. A partir del desarrollo de varios documentos, entre los que se incluyen Marco Pedagógico para la Educación Digital en el Nivel Inicial (2016), Anexo Curricular Educación Digital Nivel Primario (2014), Lineamientos pedagógicos: Plan integral de educación digital (2011), se promueve la inclusión de prácticas y procesos propios de la cultura digital (videojuegos entre otros) en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Prácticas de enseñanza y aprendizaje que reconocen, valoran y propician que el alumno explore, modifique, cree, descubra, aprenda, enseñe, resuelva, se equivoque y analice las dificultades para volver a crear.



En esta línea de trabajo se proponen acciones de innovación pedagógica que superen la mirada instrumental hacia la tecnología, y fomenten el aprendizaje a través del juego, la experimentación, la exploración y la construcción de proyectos. De esta forma los videojuegos, incluidos en propuestas pedagógicas que los resignifiquen pueden propiciar el desarrollo de competencias para hacer, saber, ser y vivir juntos en la cultura digital. Este escenario invita a los docentes a reflexionar y trabajar en colaboración, a fin de planificar, diseñar, implementar y evaluar propuestas educativas mediadas por TIC que resulten significativas y que colaboren en la construcción de aprendizajes valiosos por parte de los alumnos.

Trabajar con videojuegos en el aula, se presenta por un lado como una estrategia muy potente para favorecer la adquisición de competencias del siglo XXI, y, por el otro, para incorporar la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

## 4.1. Las competencias del Siglo XXI y los videojuegos

Una competencia es la capacidad de hacer un uso flexible y activo de aprendizajes en diversos contextos de la vida real (académico, personal, laboral y/o profesional). Una competencia involucra aspectos cognitivos (teorías, relaciones, principios, conceptos), aspectos funcionales (habilidades técnicas), características interpersonales (habilidades sociales) y valores éticos. (Fundación Evolución, 2014).

No hay un acuerdo generalizado entre los autores e instituciones acerca de cuáles y cuántas son las competencias del Siglo XXI pero sí todos coinciden acerca de su importancia.

Según Jenkins, las competencias del siglo XXI son<sup>3</sup>:

- **Juego:** entendido como la capacidad para experimentar, permite una forma de resolución de problemas.
- **Desempeño (*performance*):** se vincula a la capacidad para adoptar identidades alternativas con el fin de promover la improvisación y el descubrimiento.
- **Simulación:** se presenta como la capacidad de interpretar y construir modelos dinámicos de procesos del mundo real.
- **Apropiación:** es la capacidad de *remixar* de forma significativa los contenidos de los medios.
- **Multitarea:** entendido como capacidad de explorar el medio ambiente y responder al cúmulo de información que circula focalizando en lo que se necesita en *los momentos adecuados para resolver las tareas de manera múltiple*.
- **Cognición distribuida:** se presenta como la capacidad de interactuar de manera significativa con herramientas que expanden las capacidades mentales.

<sup>3</sup> Ministerio de Educación Ciudad de Buenos Aires (2011). Marco pedagógico: Plan Integral de Educación Digital. Disponible en: [http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/marco-pedagogico\\_0.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/marco-pedagogico_0.pdf)





- **Inteligencia colectiva:** es la capacidad de compartir conocimientos y de construir con otros con un objetivo común.
- **Juicio:** se vincula con la capacidad de evaluar la fiabilidad y la credibilidad de diferentes fuentes de información.
- **Navegación transmediática:** se presenta como la capacidad de seguir el flujo de historias e información a través de múltiples modalidades.
- **Redes:** es la capacidad para buscar, sintetizar y difundir información a través de múltiples modalidades.
- **Negociación:** se presenta como la capacidad de interactuar a través de las diversas comunidades y perspectivas múltiples promoviendo el discernimiento, el respeto y la comprensión.

Estas competencias, propias de nuestra cultura digital, y necesarias para desenvolverse en ella, pueden propiciarse, entre otras estrategias, a través del trabajo con videojuegos en el aula.

## 4.2. El juego y el aprendizaje basado en proyectos

El uso de videojuegos puede ser una buena estrategia en el marco del **enfoque de aprendizaje basado en proyectos** (Lacasa, 2011) ya que pone el centro del aprendizaje en la actividad de los alumnos y la creatividad. Fomenta el pensamiento crítico ya que los alumnos deben tomar decisiones en situaciones complejas relacionadas con la realidad cotidiana y comunitaria de los alumnos. Y, además, propicia su autonomía cuando evalúan su propio trabajo y planifican cómo mejorarlo.

En el documento Marco curricular: Escuelas Intensificadas en Nuevas Tecnologías (2017) desarrollado por GOIntec del Ministerio de Educación Ciudad de Buenos Aires, se presenta el aprendizaje basado en proyectos (ABP) como *“una modalidad de trabajo que integra contenidos curriculares con estrategias para aprender a pensar, movilizand o inteligencias a partir de situaciones significativas para los alumnos, que les permitan cooperar, investigar, decidir, crear productos y valorarlos”*.

Los componentes del aprendizaje basado en proyectos son<sup>4</sup>:

<sup>4</sup> Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2012) Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Segundo ciclo de la escuela primaria, educación general básica. Tomo 1. Disponible en: [http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/disen o\\_curricular\\_para\\_la\\_escuela\\_primaria\\_segund o\\_ciclo\\_tomo\\_1.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/disen o_curricular_para_la_escuela_primaria_segund o_ciclo_tomo_1.pdf) (Fecha de última consulta: mayo 2018).



- **Diseño de proyectos:** etapa de análisis y planeación del proyecto, se debe formular un objetivo definido, limitación del problema o situación a resolver, identificación de los perfiles de los actores involucrados, etc.
- **Trabajo colaborativo:** proceso intencional de un grupo para alcanzar objetivos específicos.
- **Trabajo colaborativo basado en TIC:** proceso intencional de trabajo de un grupo para alcanzar objetivos con herramientas de software utilizadas para dar soporte y facilitar el trabajo.
- **Trabajo cooperativo:** técnica en que las actividades de aprendizaje se efectúan en pequeños grupos que se forman después de las indicaciones explicadas por el docente. Los integrantes intercambian información, activan los conocimientos previos, promueven la investigación y se retroalimentan mutuamente.
- **Aprendizaje basado en problemas reales:** proceso de aprendizaje que gira en base al planteamiento de una situación problemática real y la elaboración de constructos.

Al trabajar con videojuegos en el marco de proyectos los alumnos son los verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje.

### 4.3 Propuestas con Minecraft a partir del Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Segundo ciclo de la Escuela Primaria/Educación General Básica

Minecraft se presenta -entre otras- como una oportunidad para trabajar contenidos del área de ciencias sociales y naturales, como así también aquellos propios de educación ambiental.

En el apartado siguiente de este documento y en las actividades sugeridas en el tutorial, se presentan algunas experiencias desarrolladas o que se pueden desarrollar en el aula, que abordan contenidos y/o metodologías propias de estas áreas y que responden al enfoque propuesto en el diseño curricular. En cuanto a las sociedades a través del tiempo, los contenidos contemplan el estudio de sociedades indígenas en América, de aspectos de la sociedad colonial y sus cambios durante el proceso independentista, los impactos sociales de las grandes migraciones y los principales cambios políticos y sociales del siglo XX. Es preciso aclarar que esta larga secuencia temporal no supone que los alumnos alcancen un conocimiento total de los procesos sociales. Los tiempos y espacios seleccionados necesitan ser contextualizados, requieren de marcos cronológicos y sociales para ser inteligibles. Estos marcos tienen que ser brindados por el docente a través de narraciones, exposiciones y lecturas que identifiquen a los



protagonistas, aclaren y expliquen las relaciones sociales intervinientes, enriquezcan el contexto cultural, y ubiquen en tiempo y espacio los acontecimientos más importantes.<sup>5</sup>

En las ciencias naturales, en el segundo ciclo, se espera que los alumnos hayan podido conformarse un panorama del tipo de fenómenos, problemas, interrogantes, que abordan las Ciencias Naturales, y de algunas de las metodologías propias de su estudio". También, que en este ciclo "se incorpora el estudio de casos que permiten apreciar cómo han ido variando a lo largo de la historia las explicaciones sobre algunos fenómenos, con el fin de favorecer la reflexión sobre el carácter dinámico del conocimiento de la naturaleza".

El estudio de los cambios en el planeta y en los seres vivos es un marco propicio para abordar, en una primera aproximación, la noción de evolución y la idea de que los organismos actuales derivan de otros más antiguos.

El diseño curricular plantea la importancia de que los alumnos reflexionen acerca de las condiciones que cada especie requiere para desarrollarse, la manera en que afectan los cambios de estas condiciones a la posibilidad de reproducirse, el modo en que incide el número de crías y la frecuencia de nacimientos característicos de cada especie, y que relacionen estas ideas con la disminución paulatina en el número de individuos de la población. Los alumnos podrán buscar información (en videos, museos de Ciencias Naturales, material de divulgación) acerca de la extinción de especies en tiempos remotos: épocas en las que ocurrió la extinción y posibles explicaciones, así como sobre los animales en peligro de extinción y los modos de preservarlos.

Ver en el tutorial y en el documento de presentación para trabajar esto, actividad de biomas, plantación de árboles y en videos y recursos del aula virtual, experiencia en el Museo de Ciencias Naturales de La Plata.

## 5. Minecraft en el aula

### 5. 1. Minecraft en el marco de los proyectos colaborativos interescolares

Un videojuego como Minecraft puede ser usado como un punto de partida de trabajo en el proyecto, como una de las actividades intermedias del mismo o como el producto final que será compartido globalmente o que es construido colaborativamente entre los participantes del proyecto.

---

<sup>5</sup> Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2012. Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Segundo ciclo de la escuela primaria, educación general básica. Tomo 1  
[http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/disen%C3%B3\\_curricular\\_para\\_la\\_escuela\\_primaria\\_segundo\\_ciclo\\_tomo\\_1.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/disen%C3%B3_curricular_para_la_escuela_primaria_segundo_ciclo_tomo_1.pdf)



Minecraft permite que el alumno ponga en juego su creatividad y gestione sus recursos para crear diferentes escenarios. Esos escenarios pueden responder a cualquier temática en función de los objetivos y actividades de aprendizaje que proponga el proyecto y los docentes.

A continuación se presenta un listado de posibles usos en relación a algunos de los proyectos mencionados más arriba.

Proyecto	Posibles usos de Minecraft
Atlas de la diversidad	Los alumnos pueden diseñar y reproducir su lugar para acompañar la ficha descriptiva del mismo.
Te cuento un cuento	Los alumnos pueden representar en Minecraft los distintos escenarios donde transcurren las historias de los cuentos.
Ositos de peluche	Este proyecto está especialmente pensado para el nivel inicial y el primer ciclo de la escuela primaria. De acuerdo con las características de cada grupo, podrían desarrollarse algunas de las siguientes actividades: Cada alumno que lleva el osito a su casa puede representar a través del juego alguna vivencia que viva el osito durante su estadía y luego compartir el link en su entrada al diario. De acuerdo con las vivencias que se cuentan en el diario de la visita a una casa, al regreso los alumnos pueden diseñar un escenario que dé cuenta de esa visita y así mostrar un recorrido visual.
Mi escuela, tu escuela	Los alumnos pueden diseñar su propia escuela para mostrarla a los otros participantes del proyecto. Los alumnos colaborativamente con participantes de otras escuelas pueden diseñar la escuela ideal.

Como el videojuego Minecraft cuenta con un modo multijugador, es posible que estudiantes ubicados en lugares distantes puedan colaborar en el mismo escenario aportando elementos según lo requerido por el proyecto.

Minecraft aporta a los proyectos colaborativos interescolares no sólo la posibilidad de trabajar colaborativamente al jugar en modo multijugador sino que también permite el trabajo colaborativo y la toma de decisiones conjunta en el modo jugador único ya que el proceso de creación se realiza teniendo en cuenta los aportes producto de la inteligencia colectiva.

Algunas de las habilidades del siglo XXI que se ponen en juego con Minecraft y suman a los proyectos colaborativos interescolares son:



- El desarrollo de estrategias de comunicación
- Pensamiento crítico
- Autorregulación
- Creatividad
- Pensamiento computacional
- Alfabetización digital

Estas habilidades sumadas a la motivación que encuentran los alumnos cuando se incorporan propuestas lúdicas al trabajo del aula contribuyen a la construcción del conocimiento de manera significativa.

## 5.2. Experiencias en el aula con Minecraft

A continuación se presentan como ejemplo algunas experiencias en la que se trabajó con Minecraft en el aula.



**Tema: Cambio climático**  
**Nivel: Secundario**  
**Espacio curricular: Inglés**

Esta experiencia fue pensada para trabajar en dos niveles: a nivel local y a nivel global.

**A nivel local:** los alumnos de cada escuela participante crearon un escenario ecológicamente saludable para combatir y prevenir el cambio climático con el agregado de elementos culturales para mostrar algunos íconos del país de origen.

**A nivel global:** dado un escenario creado por el docente facilitador, los alumnos participantes de distintas escuelas fueron agregando elementos para transformar el escenario en uno apto para el desarrollo sustentable. Los alumnos en pantalla podían ver a otros estudiantes conectados en el mismo momento que ellos y a través de la instancia de chat iban realizando acuerdos.

### **Etapas de trabajo:**

1. Lluvia de ideas
2. Toma de decisiones
3. Creación del escenario





4. Incorporación de los elementos deseados
5. Redacción del guión del juego contando el porqué de los elementos incorporados.
6. Grabación del video
7. Subida del video a YouTube
8. Publicación del video en el blog local del proyecto y en la página global del mismo.

### Aspectos a destacar del trabajo en el aula desarrollado con Minecraft a nivel local:

- Toma de decisión grupal sobre el escenario a crear: un campo.
- Lluvia de ideas sobre los elementos a incorporar relacionados al medio ambiente: árboles, animales, paneles solares, molinos de viento para generar energía eólica, satélites para el control del clima.
- Elementos culturales a incorporar: un tango típico de nuestro país como música de fondo, la imagen de Diego Armando Maradona como uno de los futbolistas más reconocidos en la historia de nuestro país, una cancha de fútbol como símbolo del deporte más popular de Argentina, la bandera argentina, entre otros.



**Tema: La civilización egipcia**  
**Nivel: Primaria**  
**Espacio curricular: Ciencias Sociales**

**Objetivo de la actividad:** consolidación del tema y repaso previo a evaluación.

Minecraft juego fue utilizado para recrear los principales elementos arquitectónicos de una ciudad egipcia.

### Relato de la actividad realizada:

Los alumnos entraron en un primer mundo que funcionó como tutorial donde conocieron los controles del juego. Todos avanzaron juntos para de superar el nivel para continuar.

Los alumnos fueron “teletransportados” al mundo creado por el docente. El desafío consistía en encontrar un profesor de historia muy interesado en la cultura egipcia que se había perdido a través de las pistas que iban descubriendo a medida que recorrían el mundo.



Los alumnos debieron realizar excavaciones para descubrir un misterio teniendo en cuenta no dañar el patrimonio. El paso de los alumnos por ese mundo les permitió participar de aventuras relacionadas con la agricultura egipcia, el río Nilo y los cultivos a su alrededor. Vieron distintos tipos arquitectónicos y revisaron el proceso de momificación. También pudieron comparar Egipto con otras civilizaciones antiguas

### Aspectos a destacar del trabajo desarrollado:

La actividad se basó en el proceso y no en el producto final. Los alumnos debieron relacionar el conocimiento con lo que observaban en el mundo creado para superar las misiones.

El juego propuso un modelo de aprendizaje y evaluación superador del meramente conceptual.

Los alumnos que al principio mostraban desinterés rápidamente se involucraron con la temática. La historia del misterio contextualizó el juego y mantuvo el interés de los alumnos hasta el final.

La participación del docente para dar más protagonismo a los alumnos se podría dar con una narrativa digital más detallada para acompañar el juego.

La experiencia fue valorada como muy positiva tanto por el docente como por los alumnos.



**Tema: Escuelas seguras**

**Nivel: Primaria**

**Espacio curricular: Ciencias Sociales**

**Objetivo de la actividad:** desarrollo de la empatía con el otro.

Minecraft fue utilizado para construir una escuela segura y descubrir personas con intereses similares mientras se desarrolla la empatía por el otro.

### Relato de la actividad realizada:

El docente compartió un mapa llamado *"Pueblo de la Empatía"* que descargó del juego.

Cada alumno tuvo una casa y para hacerla propia debió decorarla mostrando de esa manera quién es y qué le gusta. Los alumnos decoraron las casas a partir de



preguntas personales en una pizarra diseñada por el docente cuyas respuestas los identificaban.

Finalmente cada alumno visitó otra casa y con la información que obtenía de la decoración realizó una presentación oral acerca del compañero frente al resto del grupo que incluyera un deseo que se agrega en la puerta de la casa en otra pizarra.

**Aspectos a destacar del trabajo desarrollado:**

Esta actividad permitió que a través del juego los alumnos se conozcan mejor, se y se sientan cómodos en relación a los otros. El juego permitió a los alumnos un viaje de introspección a medida que hacían el recorrido.





## 6. Bibliografía de referencia

- Arsenault, D. y Perron, B. (2009). In the frame of the Magic Circle. The Circle (s) of Gameplay en B. Perron y M. J. P. Wolf (Eds.), The video game theory reader 2. Nueva York. Routledge. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/273946989> *In the Frame of the Magic Cycle The Circles of Gameplay* (Fecha de última consulta: mayo 2018).
- Bacher, S. (2016). Navegar entre culturas. Buenos Aires: Paidós
- Bautista, J. (2016). Generación Y. ¿Cómo son los hijos y alumnos del siglo XXI? Buenos Aires: EDUCAR.
- Buckingham, D. (2007). Más allá de la tecnología. Buenos Aires: Manantial.
- Cuevas, V. (2014). “Minecraft en el aula”. Sitio Educ@conTIC. Disponible en: <http://www.educacontic.es/blog/minecraft-en-el-aula> (Fecha de última consulta: mayo 2018)
- De Aguilera, M.(2004) La institucionalización de una industria cultural. Estructura y desafíos de la industria de los videojuegos. En: Revista Telos N° 59. Disponible en <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp@idarticulo=3&rev=59.htm#n5> (Fecha de última consulta: mayo 2018).
- Fundación Evolución (2014). Las competencias del siglo XXI. Disponible en : [http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wpcontent/uploads/2014/06/MS\\_CONF\\_5.pdf](http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wpcontent/uploads/2014/06/MS_CONF_5.pdf) (Fecha de última consulta: mayo 2018).
- Fundación Evolución (2014). Proyectos de la Red TELAR-iEARN. Disponible en: [http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wp-content/uploads/2014/12/Ebook\\_Proyectos\\_Projects\\_iEARN2014.pdf](http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wp-content/uploads/2014/12/Ebook_Proyectos_Projects_iEARN2014.pdf) (Fecha de última consulta: mayo 2018).
- Fundación Evolución (2015) Guía didáctica Red TELAR. Disponible en: <http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wp-content/uploads/2015/04/Gu%C3%ADa-Didáctica-Red-Telar.pdf> (Fecha de última consulta: mayo 2018).
- Fundación Evolución (2015) Guía didáctica proyecto Ositos de Peluche. Disponible en: <http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wp-content/uploads/2015/07/Gu%C3%ADa-Didáctica-Ositos-de-peluche.pdf> (Fecha de última consulta: mayo 2018).
- Fundación Evolución (2015) Guía didáctica proyecto Te cuento un cuento. Disponible en: [http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wp-content/uploads/2015/07/Gu%C3%ADa-Te-Cuento-un-Cuento\\_Agosto-2015-vf.pdf](http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wp-content/uploads/2015/07/Gu%C3%ADa-Te-Cuento-un-Cuento_Agosto-2015-vf.pdf) (Fecha de última consulta: mayo 2018).
- Fundación Evolución (2016) Programa Red TELAR iEARN y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Disponible en: <http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/wp->



- [content/uploads/2016/03/Red-iEarn-Telar-y-Objetivos-ONU.pdf](http://content/uploads/2016/03/Red-iEarn-Telar-y-Objetivos-ONU.pdf) (Fecha de última consulta: mayo 2018).
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga: Ediciones Aljibe.
  - Gros, B. (2008) Videojuegos y aprendizaje. Barcelona: Graó.
  - Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación*, N° 7, Vol.1, pp. 51-264. Disponible en: [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17\\_Certezas\\_e\\_interrogantes\\_acerca\\_del\\_uso\\_de%20los\\_videojuegos\\_para\\_el\\_aprendizaje.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf) (Fecha de última consulta: mayo 2018).
  - Harris, J. (1999), “First steps in collaboration” en *Learning and Leading with Technology*, 27 (3), pp. 54-57.
  - Jenkins, H. *et al*, (2009) *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Estados Unidos: MIT Press.
  - Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*. New York and London: New York University Press.
  - Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
  - Libedinsky, M. Pérez, P. y García Tellería, M. X. (coordinadoras) (2013) *Las TIC en la escuela primaria*. Buenos Aires: Noveduc.
  - López Echeverría, I. (2015) *Cómo divertirse más con Minecraft para siempre*. Mallorca, Ed. Asociación Cultural del Cómic.
  - Manso, M., Pérez, P., Libedinsky, M., Garzón, M. y Light, D. (2011). *Las TIC en las aulas. Experiencias latinoamericanas*. Buenos Aires: Paidós.
  - Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2011). *Lineamientos pedagógicos: Plan Integral de Educación Digital*. Disponible en: [http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/lineamientos\\_pedagogicos\\_pied.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/lineamientos_pedagogicos_pied.pdf) (Fecha de última consulta: mayo 2018).
  - Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2011). *Marco pedagógico: Plan Integral de Educación Digital*. Disponible en: [http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/marco-pedagogico\\_0.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/marco-pedagogico_0.pdf) (Fecha de última consulta: mayo 2018).
  - Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2012) *Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Segundo ciclo de la escuela primaria, educación general básica. Tomo 1*. Disponible en: [http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/disen%C3%B3\\_curricular\\_para\\_la\\_escuela\\_primaria\\_segundo\\_ciclo\\_tomo\\_1.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/disen%C3%B3_curricular_para_la_escuela_primaria_segundo_ciclo_tomo_1.pdf) (Fecha de última consulta: mayo 2018).
  - Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2012) *Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Segundo ciclo de la escuela primaria, educación general básica. Tomo 2*. Disponible en: [http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/disen%C3%B3\\_curricular\\_para\\_la\\_escuela\\_primaria\\_segundo\\_ciclo\\_tomo\\_2.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/disen%C3%B3_curricular_para_la_escuela_primaria_segundo_ciclo_tomo_2.pdf)





- [ela primaria. segundo ciclo. tomo 2.pdf](#) (Fecha de última consulta: mayo 2018).
- Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y teoría de la comunicación. Diálogos de la comunicación., N°78, Enero - Julio 2009 Disponible en: <http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/olduploads/2012/01/80-revista-dialogos-videojuegos-en-educacion-primaria.pdf> (Fecha de última consulta: mayo 2018).
  - O'Brien, S (2015) Minecraft: la guía definitiva". 3ra ed. Buenos Aires: Espasa Calpe.
  - Tortolini, A. (2014) "Minecraft en el aula". Revista Aprender para Educar con Tecnología N° 7, págs. 16 y sig. Disponible en: <http://es.calameo.com/books/001948019c66bbee1da7d> (Fecha de última consulta: mayo 2018)
  - Tortolini, A. (2014) Museocraft: construcción virtual del Museo de La Plata y centro de actividades educativas con videojuego Minecraft. Disponible en <http://www.tecnologiaseducativas.info/ponencias-iv-jornadas/168-museocraft-construccion-virtual-del-museo-de-la-plata-y-centro-de-actividades-educativas-con-videojuego-minecraft> (Fecha de última consulta: mayo 2018)
  - Vygotsky, L. (2010). Pensamiento y lenguaje, Buenos Aires: Paidós.
  - Viturro, M.I (2016) Cómo Minecraft atrae a los chicos al museo. Disponible en: <https://picsdearte.com/2016/07/14/innovation-minecraft-museos-innovacion-share-engagement-videojuegos/> (Fecha de última consulta: mayo 2018)

## 7. Videos y enlaces

### Videos sobre videojuegos en el aula

- Educ.ar (2010) Videojuegos. Los chicos piensan: <https://youtu.be/rSeUVCxLowA>  
Duración: 4:02 minutos
- Gee, James Paul: <https://youtu.be/8Y7SvaygPT8> Duración: 5:50 minutos
- Gros, Begoña (2015) Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Conferencia presentada en el marco de RedTIC Colombia, 29 de mayo de 2013. Grupo Didáctica y Nuevas Tecnologías. <https://youtu.be/8Y7SvaygPT8> Duración: 51:24 minutos
- Lacasa, Pilar (2012). CITEP Universidad de Buenos Aires. <https://www.youtube.com/watch?v=viSzz8dYCyw> Duración: 6: 30 minutos
- Mc Gonigal, J.(2010). Los juegos *online* pueden crear un mundo mejor [https://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world?language=es](https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=es) Duración: 19:50 minutos



- Segal, A. (2015). Entrevista. Instituto de Educación. Universidad ORT de Uruguay  
<https://youtu.be/1XEIN4O9VwU> Duración: 7:05 minutos
- Minecraft: una nueva forma de enseñar a aprender:  
[https://youtu.be/R2GNJ\\_b80ZQ](https://youtu.be/R2GNJ_b80ZQ) Duración: 2:47 minutos

## Enlaces útiles:

- Sitio Oficial de Minecraft Educación: <https://education.minecraft.net/>
- Minecraft Wiki: [https://minecraft-es.gamepedia.com/Minecraft Wiki](https://minecraft-es.gamepedia.com/Minecraft_Wiki)
- Tortolini, Alejandro (2014). Museocraft: construcción virtual del Museo de La Plata y centro de actividades educativas con videojuego Minecraft en IV Jornadas de Tecnologías Educativas- Universidad Tecnológica Nacional:  
<http://www.tecnologiaseducativas.info/ponencias-iv-jornadas/168-museocraft-construccion-virtual-del-museo-de-la-plata-y-centro-de-actividades-educativas-con-videojuego-minecraft>







## **Créditos:**

Capacitadores y contenidistas: Silvana Carnicero y Alejandro Tortolini

Equipo pedagógico de Fundación Evolución: Marta Libedinsky, Paula Pérez y Ana Laura Rossaro

**Cómo citar este e-book:** Autores Varios (2018) Los videojuegos en las aulas.

Buenos Aires: Fundación Evolución. Disponible en:

<http://fundacionevolucion.org.ar/sitio/biblioteca-virtual/>

