

Minecraft, la gamificación en el currículo

Toni Tubio

Cuadernos de Pedagogía, Enero 2014, Editorial Wolters Kluwer España, ISBN-ISSN: 0210-0630

La quinta entrega de nuestro En curso sobre herramientas TIC está dedicada al uso educativo de Minecraft, un juego en red, con apariencia de videojuego, que canaliza la creatividad de los alumnos a través de simulaciones y situaciones en las que tanto conceptos como conocimientos curriculares y el trabajo cooperativo adquieren sentido ante situaciones más motivadoras y prácticas.

Toni Tubio, Red Lacenet.

El panorama educativo está cambiando en los últimos años y también cómo los profesores planteamos nuestra labor, tanto individual como colectivamente. Esta revolución afecta al proceso educativo, por lo que debemos responder a las necesidades del alumnado y del mundo que lo rodea. No podemos seguir siendo profesores del siglo XX con alumnado del siglo XXI.

El proyecto educativo del centro donde trabajo está basado en PBL (*problem based learning*), es decir, en el aprendizaje por proyectos. Creemos que el aprendizaje y el conocimiento deben responder a la resolución de problemas en contextos reales. Cuando el equipo de profesores diseñamos el último proyecto del curso, surgió la idea de incluir la gamificación, es decir, incorporar el juego en el currículum educativo. Durante el curso habíamos observado como los alumnos se distraían con un juego en el que tenían que construir mundos virtuales a partir de cubos. Nuestro alumnado nos presentaba Minecraft.

La decisión de incorporar este recurso al proyecto fue polémica porque no sabíamos cómo funcionaba el juego, cuáles eran los aspectos técnicos, de qué manera explicarlo a los padres, en fin, que otra vez el alumnado fue nuestro aliado. Nombramos "técnico" a uno de los alumnos más instruidos en el juego, y fue él quien formó al profesorado. Asimismo, se responsabilizó, junto con el profesor de tecnología, de configurar la parte técnica.

No me extendo en los detalles del proyecto, pero Minecraft era la excusa perfecta para conocer la Antigua Roma a partir de la construcción de una ciudad romana. El "técnico" preparó un plano de la ciudad, con 24 áreas (islas), en el que los doce grupos de alumnos y alumnas debía construir dos islas: en la primera, aparecería el monumento que les había tocado (anfiteatro, fórum, acueducto, templos, teatro...), y en la segunda, debían situar, como mínimo, una *domus* (casas adineradas de los patricios), una *insulae* (bloques de viviendas de la plebe) y una *tabernae* (tiendas y tabernas).

¿Cómo considerar la experiencia? Como toda herramienta que se usa por primera vez, cabe destacar la falta de experiencia. Este hecho fue la sombra que acompañó al profesorado desde el inicio. Sin embargo, valorando el proyecto y sus resultados, hubiera sido un error no incorporar Minecraft. La mejor forma de conocer una ciudad romana es, sin duda, construyendo, recreando y conociendo cómo eran sus calles, monumentos, comercios, etc. Los inconvenientes a la hora de incorporar Minecraft en las clases fueron la construcción del *server*, un ordenador que diera apertura al juego en su versión de multijugador; la tarjeta gráfica de algunos ordenadores portátiles del alumnado porque no disponía de capacidad suficiente; el control de las normas dentro del mismo juego porque dependía del "técnico"; y que dentro de la construcción grupal no hubiera seguimiento y perdiéramos el control sobre qué había construido cada miembro del grupo.

Uno de los objetivos del proyecto era construir experiencias de aprendizaje significativas. Incorporando Minecraft, situamos la Antigua Roma en un contexto real y el alumnado ha paseado por una Roma virtual, ha construido sus edificios más emblemáticos y lo ha hecho interactuando socialmente con sus compañeros y compañeras, ya sea a través del chat o del avatar personal. Cada grupo ha ideado un plan para conseguir su objetivo y en el desarrollo de este plan han resuelto problemas, han compartido información, cada miembro ha aportado su talento personal, han tomado decisiones...

Minecraft es un mundo virtual que construye nuestro alumnado y que posibilita nuevos ámbitos de aprendizaje en los que el alumnado, inmerso en un contexto real-virtual, colabora para construir conocimiento, y cada alumno aporta capacidades individuales a favor de un objetivo común y en beneficio del grupo.

Minecraft

http://es.minecraftwiki.net/Minecraft_Wiki

¿Cómo crear un server Minecraft?

<http://www.youtube.com/watch?v=wklhyUjoAJY>