



Tecnología



**Irene García
Pérez**

Periodista

Miles de colegios ya usan MinecraftEDU, la versión educativa

Minecraft es un videojuego de construcción que causa furor entre los niños y que muchos profesores ya emplean en sus clases para favorecer el aprendizaje de sus alumnos y la enseñanza interactiva.

¿Qué es Minecraft?

Markus Persson es el creador de Minecraft, uno de los videojuegos más famosos de los

últimos años, que cuenta con millones de copias vendidas en todo el mundo. Su idea es bien sencilla: es **un juego de mundo abierto**, que no posee un objetivo específico, permitiendo al jugador una libertad total en cuanto a la elección de su forma de jugar. El objetivo principal es **construir mundos** por medio de la colocación y destrucción de bloques: objetos tridimensionales cúbicos. Estos cubos representan distintos elementos de la naturaleza, así como objetos. El juego también incluye animales y personajes no jugables (criaturas o mobs) y otras que sí interactúan.

El juego fue comprado en 2014 por Microsoft, empresa que decidió lanzar una **versión especial educativa** vistas las posibilidades del juego como herramienta educativa: MinecraftEDU. Esta edición permite a los alumnos descargar el juego en casa sin tener que comprar su propia versión del mismo, los estudiantes pueden tomar fotos dentro del juego y almacenarlas en un álbum online, compartir los álbumes y las libretas electrónicas con otros estudiantes, etc.

Beneficios de Minecraft en el colegio

¿Y por qué este juego se ha hecho tan popular entre los profesores de colegio? Pues porque atraer a los alumnos hoy en día y hacerles disfrutar en clase no es nada sencillo, por lo que muchos profesores buscan nuevas herramientas y métodos de enseñanza para **fomentar el aprendizaje activo**, como el uso de nuevas tecnologías o la gamificación en el aula.

Y Minecraft reúne todas las características para ser una perfecta herramienta de aprendizaje ya que es un juego **muy creativo y divertido**. Los diferentes escenarios permiten realizar actividades específicas relacionadas, como los mundos medievales, que permiten hablar sobre la Edad Media y su organización social.

Además, promueve la colaboración, la resolución de problemas, la comunicación multimodal, el aprendizaje de las matemáticas, la gestión de recursos, la motivación del alumno, etc.

No obstante, el profesor debe tener cuidado para que el alumno no se quede solo con la parte lúdica y obvie las enseñanzas recibidas o la reflexión que debe haber tras el juego.

EXPERTO:

Irene García Pérez

Periodista

Licenciada en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid.