



Microsoft cree en la Religión

Minecraft ha llegado a las aulas españolas. Y es que en el madrileño **Colegio Amorós**, los alumnos de ESO han comenzado a utilizar este videojuego, propiedad de **Microsoft**, para construir una iglesia, comprender el significado de un templo católico y conocer distintos tipos de edificaciones religiosas.

La denominada “gamificación” es una de las técnicas educativas que se aplican cada vez en más aulas. Se trata de utilizar juegos y dinámicas en entornos no lúdicos, con el fin de potenciar en los alumnos valores como la motivación, la concentración o el esfuerzo. Depende de la habilidad del profesor conseguir que todos los alumnos entren en la dinámica y disfruten de ella. Y en este caso, **Daniel Pajuelo** aprueba, y con nota.

Religioso marianista, tuitero, ingeniero informático, rapero y profesor de Religión en el Colegio Amorós, Pajuelo explica cómo llega a introducir *Minecraft* en sus clases: “Mis alumnos me hablaron con fervor de este juego. Y aunque siendo honesto, no me atraía nada, entre mis convicciones como educador está la de esforzarme por comprender sus inquietudes, por lo que no comprender qué pasaba con *Minecraft* me creaba cierta frustración”. Así que se puso manos a la obra, y se encerró a jugar: “Fui comprendiendo que la clave estaba en soñar, en ver más allá de los bloques, en imaginar estructuras y aventuras que vivir y en ponerse manos a la obra para realizarlas. Al terminar, sabía con certeza que introducir este videojuego en el aula no solo era posible, sino que sería una revolución”.

El gigante Microsoft llama a sus puertas

Cuál fue su sorpresa cuando Microsoft se interesó por el Colegio Amorós: “Microsoft andaba buscando centros que hubieran implementado el juego en las aulas, dio con nuestro proyecto y vinieron a verlo”, explica Daniel Pajuelo. Pero la cosa no se quedó ahí: ha sido el propio CEO mundial de Microsoft, Satya Nadella, quien ha querido visitar el Amorós en persona. Así, el 24 de febrero, **Satya Nadella**, **Rafael van Grieken** (consejero de Educación, Juventud y Deporte) y **Pilar López** (presidenta de Microsoft Ibérica) acudieron al centro para conocer de primera mano a Pajuelo y sus alumnos. “No deja de ser un signo que Microsoft haya elegido un proyecto de la asignatura de Religión dirigido por un sacerdote, Dios sabrá por qué”.

De momento, la multinacional estadounidense va a ofrecer formación sobre *Minecraft* a todo el colegio: “Queremos

que sean varios los profesores que puedan experimentar con esta herramienta en sus clases”, explica Pajuelo, quien espera que su centro se convierta en “un colegio piloto, para aportar nuestro granito de arena estimulando a otros centros a sumarse a la innovación”.

Un colegio patas arriba

Y la revolución llegó al Amorós: Pajuelo comenzó a principios de curso con los alumnos de 1º de la ESO construyendo una iglesia y subiéndolo a su canal de YouTube (toda la información está disponible en su web www.zonaminecraft.info).

Siguieron los alumnos de 2º y 3º de la ESO, para los que contrató un servidor en la nube para que se conectaran desde casa: “Puse algunas reglas del juego y ellos comenzaron a construir. Lo sorprendente fue que un grupo de tres alumnos decidieron realizar una réplica del colegio impresionante. Ahora, los tres son administradores de un servidor donde juegan más de 30 alumnos, hacen sus propias construcciones, se ayudan unos a otros, y de vez en cuando grabo con ellos *gameplays* (partidas) educativas para el canal de YouTube”.

María Pérez, Vida Nueva, 24.02.2016

PARA HACER

- 1• Recomendamos ver la entrevista que hicieron a Daniel Pajuelo los chicos de Microsoft para el blog que tienen sobre Educación. Ver su traducción en <http://smdani.com/minecraft-da-un-giro-a-la-clase-de-religion-en-espana/>
- 2• “*Minecraft* es un sencillo juego para construir y destruir edificios y estructuras que actualmente causa furor entre los adolescentes. Hace poco más de un año, tras el éxito logrado, el gigante Microsoft decidió comprar la empresa que había creado el juego por casi 2.000 millones de euros para desarrollar, entre otras potencialidades, su aplicación a la educación”. (Fran Otero, La Razón, 2.11.15). ¿Vemos interesante y posible el uso de videojuegos en la clase de Religión o en otras clases?
- 3• Buscamos videos en youtube de lo que se está haciendo en este sentido. ¿Qué opinamos de ello? ¿Cómo los podemos usar nosotros?
- 4• ¿Qué otros videojuegos usaríamos para la vida del grupo o la clase? ¿Por qué? ¿Qué valores tienen?