



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Comunicación/Educación en cubos: servidores no Premium de Minecraft
Marcos Giuliano Cercato
Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 6, N.º 2, octubre 2020
ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

Comunicación/Educación en cubos: servidores no Premium de Minecraft

Marcos Giuliano Cercato

cercalp@gmail.com

Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata | Argentina

Resumen

El año 2020 nos alejó de la cotidianidad escolar. El aislamiento social, preventivo y obligatorio, decretado a principios del año por la pandemia del Covid-19, nos quitó la posibilidad de vincularnos personalmente en el proceso de enseñanza/aprendizaje, interactuando y compartiendo la dinámica presencial entre profesorxs y alumnxs dentro de las escuelas, las facultades y los institutos de enseñanza.

Se trasladó exclusivamente a la virtualidad, por medio de plataformas digitales de enseñanza, videollamadas, muros interactivos y foros de debate. La metodología de las clases fue trasladada al entorno de Internet como intento de no perder el tiempo y espacio institucional. En este sentido, las aulas fueron reemplazadas por las habitaciones del hogar, y el horario de clase se hizo volátil. Los gestos, las miradas, los debates y las interacciones se dieron a través de una pantalla, con ventajas y dificultades. Ese trabajo especial y distinto en el "aula virtual" impulsó la búsqueda de alternativas que comprendan a las nuevas tecnologías de información y comunicación.

Teniendo en cuenta el ámbito laboral de lxs profesorxs de Comunicación, el objetivo de la ponencia es proponer un espacio dinámico de interacción digital entre profesorxs y estudiantes: los servidores no premium del videojuego Minecraft.

Minecraft es un juego de mundo abierto que le permite al usuario tener una gran libertad en cuanto a su manera de interactuar. La opción multijugador brinda la posibilidad de entrar a los servidores, aquellas comunidades virtuales donde se pueden experimentar diversas modalidades de juego. Este espacio virtual es un mundo donde existe un intercambio colectivo,

tanto desde la lógica del juego como desde el chat, y se convierte en un sitio donde confluyen intereses en común y relaciones sociales de diversa índole.

¿Por qué pensar en esta modalidad para crear un espacio de socialización entre lxs estudiantes y lxs docentes? Porque los nuevos entornos digitales tienen el poder de representar el espacio navegable, propiciando un cierto sentido de libertad en cuanto al movimiento e interacción dentro de estos servidores. De esta manera, Minecraft tiene la capacidad de elaborar una escena comunicacional que produce un vínculo sociocultural inédito, donde el jugador modela, interactúa y modifica cualquier porción del espacio a su parecer.

Lxs usuarixs alumnxs podrán realizar un proceso de educación tanto individual como colectivo, llevando los procesos cotidianos del aula al servidor del juego y relacionando los conceptos de comunicación, cultura, sociedad, medios, poder y hegemonía con el plano lúdico que propone la plataforma. El docente será el moderador, el facilitador de esta modalidad, el nexo entre lo educativo y lo lúdico.

Por último, y teniendo en cuenta el contexto actual, se puede pensar como un espacio creativo, accesible y gratis, con un abanico infinito de posibilidades de realización lúdica, accesibilidad con requisitos mínimos en cuestiones de software y hardware, y gratuidad con servidores no Premium de lanzadores como el TLauncher. Por supuesto, esto debe estar acompañado de una breve capacitación sobre las herramientas a usar, pero es un camino factible para pensar la comunicación/educación en cubos, como un lugar de construcción y deconstrucción de las prácticas educativas.

Palabras clave

Comunicación, educación, Minecraft, servidores.

Introducción

La presente ponencia abordará la propuesta de un espacio dinámico de interacción digital entre profesorxs y estudiantes: los servidores no Premium de Minecraft, un videojuego de mundo abierto que le permite a lxs usuarixs tener una gran libertad en cuanto a su manera de interactuar. En este sentido, el objetivo del escrito será ver cuáles son los motivos por los cuales esta plataforma lúdica puede ser usada en un ámbito de comunicación/educación.

El 2020 fue un año peculiar en materia educativa debido al aislamiento social preventivo y obligatorio decretado a principios del año escolar por la pandemia del Covid-19. Esta medida nos llevó al trabajo en el "aula virtual", por medio de videollamadas, muros interactivos y foros de debate. La experiencia transitada

durante este ciclo lectivo nos invita a repensar a futuro la dinámica de clase, en sintonía con las nuevas tecnologías de información y comunicación.

En este sentido, el videojuego debe ser considerado como una posibilidad para que lxs alumnxs puedan llevar a cabo un proceso de aprendizaje creativo, dinámico y reflexivo en torno a la relación de sus experiencias cotidianas particulares y colectivas con los contenidos propios del campo de incumbencia de la comunicación/educación.

Con Minecraft, lxs estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar y lograr un intercambio colectivo que colme las expectativas educativas y, al mismo tiempo, exprese una muestra de los intereses comunes, relaciones e ideas sobre la sociedad, entre otras.

Pero antes de esbozar aquellas características particulares que son propias del juego, debemos saber qué es Minecraft.

¿Qué es Minecraft?

Minecraft es un videojuego de "mundo abierto" creado por el sueco Markus "Notch" Persson, y posteriormente desarrollado por su empresa Mojang Studios. Fue lanzado públicamente el 17 de mayo de 2009 y su versión completa se dio a conocer el 18 de noviembre de 2011. Entre 2011 y 2012, la empresa lanzó versiones para iOS, Android, Xbox 360 y PS3.

Con la expansión del videojuego en todo el mercado informático se calculó que, desde su salida en 2009, se habían vendido más de 54 millones de copias. Esto llamó el interés de la empresa informática Microsoft, quien el 15 de septiembre de 2014 adquirió el juego por un valor de 2500 millones de dólares¹. Esta situación provocó el alejamiento definitivo de Markus Persson de la compañía. Más allá de los sucesos, Minecraft siguió en auge y nunca perdió vigencia, aumentando sus ventas y expandiendo su universo de "jugabilidad"².

Hoy en día, es el videojuego que más copias ha vendido en la historia de la industria "gamer". El 22 de mayo de 2020 se dio a conocer que el juego "superó la barrera de 200 millones de copias vendidas, y durante la pandemia el número de instalaciones aumentó en un 25% entre marzo y abril"³. Además, Microsoft informó que "un importante número de usuarios se mantiene en actividad: un aproximado de 126 millones activos al mes"⁴.

La "trama" del videojuego se centra en un personaje que debe subsistir en una territorialidad donde sólo se encuentran gran cantidad de biomas y algunas pocas aldeas. Para lograr una estabilidad y poder sobrevivir, debe conseguir recursos de la

naturaleza misma: alimentos para comer, animales para criar, minerales para forjar armas, recursos para construir hogares y herramientas de uso cotidiano. También puede negociar con los aldeanos que habitan en distintos lugares del mapa, intercambiando esmeraldas (moneda de cambio del juego) o materiales para poder mejorar en aspectos de vestimenta, alimentación o trabajo.

Cabe destacar que es un mundo de fantasía, donde aparecen tanto animales de nuestro entorno cotidiano real -vacas, ovejas, cerdos, caballos- como seres fantásticos y mitológicos. Las únicas criaturas que se acercan a la concepción del ser humano son los aldeanos, los comerciantes nómadas -que aparecen ocasionalmente para ofrecer mercancías-, los saqueadores y los vindicadores -que suelen aparecer en diferentes entornos con el fin de asesinar y robar pertenencias-, además de los invocadores y las brujas -con poderes especiales que no tienen todos los anteriores-. Minecraft se enfoca en la posibilidad que tiene el jugador para explorar, interactuar y modificar un mapa generado con cubos. Algunas de las actividades del juego son “minar menas⁵, pelear con criaturas hostiles y elaborar nuevos bloques y herramientas, recolectando varios recursos que se pueden hallar en el juego”.⁶ El único objetivo planeado y opcional para finalizar la partida es viajar a una dimensión llamada el Fin, y derrotar al dragón de la misma.

El “mundo abierto”: la experiencia única e irrepetible de cada usuario

Una de las grandes virtudes que tiene Minecraft es su dinámica de juego, denominada “mundo abierto”. ¿Qué tiene de particular un videojuego con esta cualidad? Ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad. El término alude a la carencia de cualquier tipo de barrera artificial dentro del espacio interactivo⁷. La característica que más define al juego es la libertad de acción, ya que al iniciarlo nos ubicamos en un entorno virgen y natural que se crea a través de algoritmos aleatorios. En esta sintonía, el jugador puede crear un mundo como desee, sin prácticamente límites.

El usuario se entretiene con su capacidad para jugar creativamente y sin una manera correcta de transitar el entorno del videojuego. Propone sus propias reglas, métodos, estrategias, recursos y propósitos para subsistir y progresar en el juego, que tiene un final por el cual se puede optar o no. Un “mundo abierto” facilita una exploración más amplia que una serie de niveles limitados y predeterminados.

La dinámica de Minecraft atrae la atención de muchos adeptos a los videojuegos, ya que el desarrollo de la historia depende exclusivamente de los jugadores/as. Al haber una trama a seguir, el/la usuario/a tiene la capacidad de construir su propia

aventura en base a las experiencias y vivencias que vaya teniendo en este entorno virtual construido a base de bloques cúbicos. Con esta característica, se distancia de otros juegos como las sagas de Grand Theft Auto (GTA) y The Sims, ya que contienen una serie de objetivos a seguir y los escenarios fueron elaborados con anterioridad, Por lo tanto, tienen límites espaciales y no pueden ser modificados o utilizados a conveniencia del usuario.

En este sentido, podemos tomar como referencia lo que Diego Maté entiende como ergódico, definido como "una clase de discursos que contemplan y demandan la participación de un usuario cuya actividad hace posible el devenir textual" (Maté, 2016, p.2). El discurso que nos propone Minecraft, en esta sintonía, contiene ergodicidad, porque el usuario puede reconfigurar efectivamente todos los biomas del juego creando estructuras nuevas, relacionándose con personajes, animales y criaturas ficticias, y transitando su propia experiencia tanto en el modo individual como en multijugador con otros usuarios.

La participación, entonces, puede adquirir muchas maneras, "pero siempre se cifra en la reconfiguración efectiva de la superficie textual". Un discurso ergódico "construye a un enunciatario que modifica la estructura del texto mediante distintas atribuciones" (Maté, 2016, p.2).

Los discursos ergódicos que se producen dentro del videojuego Minecraft van de la mano con los nuevos entornos digitales de experiencia de los usuarios, que "se caracterizan por su poder para representar el espacio navegable". Janet Murray nos explica que la diferencia entre los medios lineales (películas y libros) y los entornos digitales es que los primeros "muestran el espacio a través de la descripción verbal o de la imagen", mientras que los segundos "presentan espacios a través de los cuales podemos movernos" (Murray, 1999, p.91).

La plataforma lúdica creada por el sueco Markus Persson lleva la ergodicidad al máximo, planteando un escenario anárquico donde nosotros debemos poner las reglas del juego, idear nuestra propia experiencia dentro del juego, tanto individual como colectiva. Hay una interacción particular con lo espacial, porque no sólo se limita a un cierto número de acciones o pasos a seguir, sino que propone un universo de posibilidades que iremos descubriendo y creando en relación a nuestros pensamientos y acciones.

Tal como lo enuncia Maté, la interacción con lo espacial es una cualidad decisiva de la discursividad ergódica, ya que "habilita la modificación efectiva de la superficie textual y, por lo tanto, la posibilidad de recorrer un entorno y de interactuar dentro de sus límites" (Maté, 2016, p.3).

Con esta característica tan particular que tiene Minecraft, ¿por qué no animarse a pensar en estrategias para la comunicación/educación dentro de las instituciones escolares?

La ficción/realidad en Minecraft: la creación de identidades virtuales

Anteriormente, hablamos de la particularidad de Minecraft como "mundo abierto" donde se encuentran gran cantidad de posibilidades lúdicas y creativas para lxs usuarixs. Las experiencias individuales, grupales y colectivas que se producen en el juego dan lugar a otra característica peculiar: la creación de una identidad virtual dentro del espacio ergódico de jugabilidad.

Cuando hablamos de identidad, nos referimos a la serie de rasgos o características de una persona que permiten distinguirla de otras en un conjunto. Según Beatriz Muros, la identidad que tiene cada sujetx es entendida como "una construcción de identidades, donde múltiples factores (como actividades, experiencias, organizaciones sociales, representaciones culturales históricamente específicas) se combinan para que el individuo (o colectivos) le dé sentido (Muros, 2011, p.50). También Stuart Hall hace referencia a que las identidades funcionan como un punto de relación entre los individuos precisamente "por su capacidad de excluir, de dejar fuera algo". Su homogeneidad no es natural, sino que "es una construcción" (Hall, 1996, p.19). Esa construcción no es algo que permanece fijo o localizado en un lugar específico, sino que se hace por medio de las prácticas discursivas del sujeto y es temporal, ya que el ser humano se construye "a través de la diferencia" (Hall, 1996, p.19).

Debido al avance de las tecnologías y la apertura de posibilidades de interacción en el entorno virtual durante las últimas dos décadas, lxs sujetxs fueron configurando identidades virtuales en las redes sociales -Facebook, Twitter y Instagram- y en diversos entornos virtuales de comunicación, como muros y foros de debate en páginas web, llamadas y reuniones virtuales -Google Meet, Jitsi Meet y Zoom- y mensajería a través de aplicaciones -Whatsapp y Messenger-, por citar algunas.

¿Qué es la identidad virtual, entonces? Beatriz Muros enuncia que "es el resultado de los fenómenos de identidad colectiva, individual o personal" (Muros, 2011, p.52-53). A su vez agrega que, en la red, "adoptamos la identidad que aparece en nuestra pantalla e incluso nos apropiamos de ella, consciente o inconscientemente, identificándonos con ella". En este sentido, la identidad virtual no es más que "la adaptación del individuo a las nuevas circunstancias y a la naturaleza del contexto:

la red, las redes sociales, las comunidades virtuales marcan sus propios protocolos” (Muros, 2011, p.54).

Tanto en el entorno virtual como la vida real, hay una construcción de identidad/es. El espacio de la red y de la cotidianidad están estrechamente relacionados porque hoy en día no se puede pensar ambos procesos por fuera de sociedades culturalmente mediatizadas. La gran diferencia radica, entonces, en lo maleable que puede ser ese proceso de identidad. Dentro del plano real, nosotros/as conformamos identidad con personas que conocemos y con las cuales interactuamos en un espacio plasmado en lo verídico.

Mientras tanto, el entorno web genera incógnitas en cuanto a la veracidad de los actos, ya que las personas pueden cambiar su nombre, sus datos personales y su apariencia cuantas veces quieran, adoptando identidades alternativas o alter egos en los cuales depositan sus deseos y aspiraciones más intrínsecas. En la virtualidad, la interacción se centra con personas a las que conocemos y no conocemos. Pero, al fin y al cabo, es un proceso paralelo de conformación identitaria, situado dentro de nuestro plano imaginario.

Minecraft nos propone dos personajes: Steve (personaje masculino) y Alex (personaje femenino). Por fuera de ello, la versión JAVA tiene la particularidad de que los nombres, vestimentas, apariencias y estilos de los personajes pueden ser editados, a través de diversas páginas web como <https://www.minecraftskins.com/> o <https://minecraft.novaskin.me/gallery>, en las que podremos descargar las skins que nos ofrecen o crear nuestro propio personaje.

El juego no sólo propicia un lugar donde lxs usuarixs pueden desarrollar su propio recorrido, sino que también posibilita la creación de personajes y, con ellos, la conformación de identidades virtuales dentro del juego.

A su vez, la ergodicidad de este proceso subjetivo virtual radica en el hecho de que todo pasa por un plano imaginario, porque todo lo que realizamos dentro del videojuego (personajes, construcciones y biomas, por ejemplo) está nucleado dentro de lo ficticio, lo que no es plasmable en la vida real.

Con todo lo dicho en cuestión de identidades virtuales, ¿podríamos llegar a pensar en un proceso de pensamiento de prácticas relacionadas a la comunicación, la cultura, el poder, la hegemonía y la sociedad con nuestrxs alumnx?

Servidores no Premium: espacios de socialización libres y gratuitos

Cuando hablamos de servidores en un videojuego nos referimos a los espacios de interacción virtual entre diversos usuarios de una misma aplicación con un fin en común: la vinculación con el espacio lúdico y las posibilidades que puede ofrecer. En estos servidores, un ordenador pone sus recursos a disposición a través de una red y por medio de un programa.

Durante 11 años consecutivos, Minecraft ha sumado gran cantidad de fanáticos. Actualmente tiene una comunidad activa de aproximadamente 126 millones de usuarios. Todos aquellos grupos de pertenencia que se conformaron a lo largo de estos años crearon sus propios servidores, recreando escenarios de películas y series -Star Wars, Harry Potter, Game Of Thrones y El Señor de los Anillos, por ejemplo-, edificios y ciudades importantes del mundo -Torre Eiffel, Campo de Marte, Estación Central de Antwerp, Nueva York-, y espacios ficticios donde los usuarios pueden realizar juegos de roles, habilidad y combate. También podemos ver servidores temáticos en referencia a la mitología griega y romana, la Edad Media y el futuro.

Pero Minecraft también ha sido usado por distintos organismos e instituciones estatales y privadas a escala mundial, con finalidades que van desde la libertad de prensa hasta la interacción virtual entre integrantes de un país, una localidad o, simplemente, una comunidad escolar.

En el año 2014, la Danish Geodata Agency de Dinamarca recreó el país entero a una escala de 1:1, siendo "una de las mayores creaciones nunca antes vistas en el juego con un total de 4000 billones de ladrillos, ocupando un terabyte de datos".⁸ Durante el transcurso del 2020, la ONG Reporteros Sin Fronteras creó una enorme biblioteca virtual en Minecraft -se usaron 12.5 millones de bloques-, donde se publicaron textos y artículos periodísticos censurados en Rusia, México, Egipto, Vietnam y Arabia Saudita, "ofreciendo a los lectores la posibilidad de informarse sobre la verdadera situación política de sus países y aprender la importancia de la libertad de prensa".⁹

A pesar de que, en 2020, se alteraron los procesos habituales del aula, en algunos países del mundo encontraron una estrategia distinta y novedosa para seguir manteniendo el contacto.

En Polonia, el Ministerio de Digitalización propuso un espacio digital denominado Garantanna, "que dispone de un servidor de Minecraft junto a una plataforma con actividades educativas, como clases online y juegos basados en trivias con contenidos de historia y geografía polaca"¹⁰.

En Japón, por otro lado, los estudiantes celebraron su graduación durante el mes de marzo de manera online y a través de Minecraft. En este marco, los alumnos del

último año de Primaria armaron su propia celebración personalizada “para recibir el diploma virtual”¹¹.

Sin lugar a dudas, el videojuego creado y desarrollado por Markus Persson puede ser adaptado a cualquier ámbito de la vida cotidiana. Hay una gran variedad de servidores para poder interactuar y experimentar aspectos históricos, sociales, culturales y políticos de la historia humana y de la ciencia ficción. Pero no todos los servidores son accesibles para todxs. ¿Por qué?

Hay una división clara entre los servidores Premium y no Premium. Los primeros ofrecen ventajas en cuanto se refiere a vestimentas, skins¹² y acceso especial a servidores dedicados, es decir, a espacios que sólo acceden las personas que pagan una suscripción. Los segundos, en cambio, son aquellos que son libres y gratuitos, por lo que no requiere ningún tipo de costo adicional para poder interactuar y vivir la experiencia dentro del entorno de red.

¿Hay una diferencia cualitativa y cuantitativa entre estos dos tipos de servidores? A los fines educativos, la respuesta es sí. En Argentina, la pandemia ha provocado una fuerte recesión en materia laboral y una crisis en materia socioeconómica. Según el informe del tercer trimestre hecho por la Universidad Católica Argentina (UCA), hay un 44,2% de pobreza y un 14,2% de desempleo. Es decir, más de 20 millones de personas no pueden acceder a todos los alimentos básicos, al sistema de salud y a la vivienda digna, y unos 2,7 millones, a su vez, están sin empleo.¹³

En materia de educación, el tránsito de las escuelas en tiempos de Coronavirus ha sido irregular debido a la dificultad del acceso a internet por parte de lxs alumnxs y lxs docentes, además de la falta de infraestructura digital en materia tecnológica, porque no todxs lxs integrantes de las instituciones escolares tienen una computadora, una tablet o un teléfono celular en sus casas para realizar las tareas y actividades correspondientes.

Argentina ha tenido una política de educación a distancia producto de la pandemia global que recluyó a estudiantes y profesorxs a una dinámica de interacción virtual. Pensando a futuro, y con el objetivo de mejorar nuestras prácticas como docentes, ¿qué articulaciones y vínculos en el marco de la comunicación/educación podríamos encontrar en un servidor no Premium de Minecraft, con acceso libre y gratuito para todxs lxs estudiantes?

Una propuesta de comunicación/educación en cubos

Minecraft tiene la virtud de ser un videojuego de "mundo abierto" que ofrece una apertura de posibilidades de realización en torno a la conformación de discursos ergódicos personales y colectivos, la creación de identidades virtuales que giran en una relación entre lo ficticio y lo real, y la posibilidad de acceso a servidores temáticos con los cuales podremos sentirnos más emparentados o no.

Desde la comunicación/educación, se puede enunciar que hay una producción social de sentidos en el marco del videojuego, y que ello puede complementar a la dinámica entre profesorxs y estudiantes, propiciando un espacio de debate, reflexión y creatividad desde una lógica ficticia, pero con potencial posibilidad de concretarse acciones a futuro.

En toda dinámica áulica, ya sea virtual como presencial, hay comunicación. Es una instancia que se encuentra presente en la cotidianidad del ser humano, y no podemos prescindir de ella, porque "produce y supone una interacción biunívoca que es posible cuando, entre los dos polos de la estructura relacional (emisor-receptor), rige una ley de bivalencia: todo emisor puede ser receptor y todo receptor puede ser emisor" (Pasquali, 1972, p.49). Profesorxs y estudiantes necesitan comunicarse para comprenderse dentro del mismo fenómeno relacional, porque hay un "vínculo ético fundamental con un "otro", con quien necesita comunicarse" (Pasquali, 1972, p.50).

La educación, en este sentido, debe ser comprendida bajo la misma mirada, siendo el docente un sujeto crítico capaz de concebir al sujetx como "inacabado, la educación como posibilidad, los futuros múltiples". La práctica educativa en el Minecraft debe estar orientada hacia el desarrollo del proceso de formación del sujetx, "buscando lograr la transformación social y la humanización" (Nassif, 1958, p.262).

La educación, desde sus inicios, y como factor decisivo de la humanización del hombre, "cumple una ineludible función de socialización". La escuela "siempre fue concebida como una institución configurada con el objetivo de desarrollar un proceso de socialización de las nuevas generaciones y garantizar la reproducción social y cultural como requisito para la supervivencia misma de la sociedad" (Pérez Gómez, 1998, p.1).

Este nuevo entorno digital tiene el poder de representar el espacio navegable, propiciando una libertad en cuanto al movimiento e interacción entre estudiantes y docentes dentro de estos servidores. Las instancias de socialización representadas en la escuela se volcarán en un videojuego, con sus particularidades en cuanto a los procesos de producción de sentido por tratarse de una cuestión lúdica.

Hay un elemento importante a tener en cuenta en estas prácticas: en la actualidad, los videojuegos son parte esencial de la vida cotidiana de lxs niñxs y adolescentes. Como elemento pedagógico que se presenta en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es una herramienta pedagógica interesante para investigar sobre las capacidades del niñx, como así identificar las maneras por las cuales puede construir, analizar y expresar los conocimientos y conceptos aprendidos.

Justamente, el juego "es una poderosa herramienta que favorece la sociabilidad y permite desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa de las personas", estimulando "la acción, la reflexión y la expresión" (Marcucci, 2015, p.44). Minecraft tiene esa capacidad, porque cada alumnx puede "elaborar una escena comunicacional, con la posibilidad de recorrer, interactuar y modificar absolutamente cualquier porción del espacio" (Maté, 2016, p.6).

La potencialidad de usar el videojuego en educación radica en que lxs usuarixs alumnx podrán realizar un proceso de educación tanto individual como colectivo, llevando la experiencia cotidiana del aula al servidor del juego y relacionando los conceptos de comunicación, cultura, sociedad, medios, poder y hegemonía con el plano lúdico que propone la plataforma. El docente será el personaje moderador, el facilitador de esta modalidad, el nexo entre lo educativo y lo lúdico, el pensador de las prácticas facilitadoras del proceso de enseñanza.

La utilización de videojuegos tanto en el espacio del aula como en la virtualidad "favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y espaciales; mejoran las habilidades en las TIC; permiten enseñar hechos, conocimientos, principios y resolución de problemas complejos con mayor facilidad; desarrollan la creatividad y fomentan la colaboración real entre estudiantes (Marcucci, 2015, p.45-46).

La función educativa de la escuela, entonces, "desborda la función reproductora del proceso de socialización por cuanto se apoya en el conocimiento público (la ciencia, la filosofía, la cultura, el arte...) para provocar el desarrollo del conocimiento privado en cada uno de los alumnos y alumnas" (Pérez Gómez, 1998, p.5).

Este espacio virtual tiene las ventajas de ser creativo, accesible y gratis con la utilización de la versión JAVA y un servidor no Premium. Abre un abanico infinito de posibilidades de realización lúdica. Por supuesto, esto debe estar acompañado de una breve capacitación sobre las herramientas a usar, pero es un camino factible para pensar la comunicación/educación en cubos, como un lugar de construcción y deconstrucción de las prácticas educativas. El juego es una herramienta que lxs docentes deben incluir en el proceso de aprendizaje.

Recurrir a las experiencias cotidianas de lxs niñxs es facilitar el proceso de aprendizaje y da lugar a una posibilidad inédita de vincular su vida con los conocimientos dados en el aula. Cada estudiante tiene un proceso de formación previo que proporciona posibilidades para seguir trabajando sobre nuevas articulaciones entre lo ya conocido por ellxs y el contenido en específico.

Algunas conclusiones

Todo lo citado precedentemente nos lleva a determinar que Minecraft puede aportar al campo de la comunicación/educación herramienta pedagógica complementaria tanto en el aula presencial como en el plano virtual. Queda claro que es un videojuego que abre un gran abanico de posibilidades creativas y reflexivas para que lxs alumnx puedan desarrollar su propia trama ergódica, dentro de un espacio sin barreras ni límites en el cual serán protagonistas absolutos y podrán establecer sus propios límites junto al docente.

En este sentido, podrán desarrollar un proceso de creación de identidades virtuales, entendidas como la adaptación del individuux a las nuevas circunstancias y a la naturaleza del contexto tecnológico. Lxs adolescentes y jóvenes de hoy son nativos digitales que han crecido a la par de los avances tecnológicos, y los videojuegos forman parte de sus entornos socioculturales. Hay creación de perfiles que no siempre son fieles al plano de lo real, porque lxs usuarixs construyen su propio personaje con nombres, rasgos y vestimentas que apelan a deseos y aspiraciones que son ficticios. A su vez, este perfil puede ser modificado cuantas veces sea necesario, adaptándose a los gustos y particularidades del alumnx.

Estos procesos de identidades individuales, grupales y colectivas se dan en el marco de los servidores, espacios enmarcados dentro del entorno de red que propician la conexión de lxs usuarixs. Sirven como entornos virtuales de interacción simbólica, donde no sólo se habla de la temática del videojuego, sino también de procesos de la vida cotidiana y de los diversos ambientes que transitan lxs alumnx como sujetxs pensantes y críticxs. Esto nos da la pauta para conocer su diversidad sociocultural, sus prácticas diarias y su relación con las tecnologías de la información y la comunicación.

También se enunció la diferencia entre los servidores Premium y no Premium, teniendo los segundos una ventaja desde lo educativo tanto por su gratuidad como accesibilidad libre y sin restricciones. A su vez, este recurso debe ser tenido en cuenta a la hora de implementarse en el aula presencial y el aula virtual, ya que este año

nos ha enseñado que no todos pueden acceder a una buena conexión de internet o tienen una computadora o celular con requisitos mínimos para presenciar las clases.

Minecraft es una herramienta lúdica que genera aprendizaje mutuo entre estudiantes, profesorxs y profesorxs/estudiantes, ya que es un lugar de construcción y deconstrucción de los saberes socioculturales. El entorno virtual facilita la sociabilidad y el desarrollo de las capacidad creativa, crítica y comunicativa de cada niñx y adolescente. En esta sintonía, la red es un espacio de intercambio colectivo de lxs alumnxs, un lugar de conformación de identidades grupales e individuales, un sitio donde los discursos circulan y se entrelazan, se ponen en común y se complementan, se mediatizan y articulan.

La práctica en el videojuego es entendida como un encuentro dinámico y bivalente, donde profesorxs y alumnxs tendrán un espacio de intercambio de roles desde lo educativo. Los dos aprenden y enseñan, dando lugar a una dimensión humana y sustancial dentro de una plataforma lúdica creativa, gratuita y accesible.

Referencias

Hall, S. y Du Gay, P. –compiladores- (1996). Cuestiones de identidad cultural.

Amorrortu editores. Primera edición. Buenos Aires- Madrid, 2003.

Marcucci, M. y varios (2015). Videojuegos como parte del aprendizaje. 2º Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad. XLIV Jornadas Argentinas de Informática e Investigación Operativa. Sociedad Argentina de Informática. Rosario, septiembre de 2015. Disponible en: <http://44jaiio.sadio.org.ar/sites/default/files/sts44-53.pdf>

Maté, D. (2016). Entornos del videojuego: operaciones y formas de gestión del espacio. Revista Científica de la Red de Carreras de Comunicación Social, 3 (3), 71-82. Disponible en:

<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revcom/article/view/3631/2989>

Muros, B. (2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online.

Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 14 (2), 49-56.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217019031004.pdf>

Murray, J. (1999). Hamlet en la holocubierta. Barcelona: Paidós. Disponible en:

<https://boletinespacioidiseno.files.wordpress.com/2014/03/36062359-hamlet-en-la-holocubierta.pdf>

Nassif, R. (1958). Pedagogía General. Madrid, Cincel-Kapelusz.

Pasquali, A. (1972): Teoría de la comunicación: las implicaciones sociológicas entre información y cultura de masas. Definiciones. En Pasquali, A., Comunicación y cultura de masas. Monte Ávilas, Caracas.

Pérez Gómez, A. (1998). "Las funciones sociales de la escuela: de la reproducción a la reconstrucción crítica del conocimiento y la experiencia". En: Pérez Gómez y Gimeno Sacristán, Comprender y transformar la enseñanza. Ediciones Morata, Madrid.

Artículos Web

"El duro impacto de la cuarentena: según la UCA, el 44,2% de los argentinos son pobres y el desempleo ya llega al 14,2 por ciento" acceder vía <https://www.infobae.com/economia/2020/12/03/el-duro-impacto-de-la-cuarentena-segun-la-uca-el-442-de-los-argentinos-son-pobres-y-el-desempleo-ya-llega-al-142-por-ciento/>

"El gobierno de Dinamarca creó su país en Minecraf, pero..." acceder vía <https://tecnogaming.com/el-gobierno-de-dinamarca-creo-su-pais-en-el-minecraft-pero/>

"En cuarentena por el coronavirus, estudiantes japoneses celebran su graduación en Minecraft" acceder vía https://www.elespanol.com/omicron/software/20200317/cuarentena-coronavirus-estudiantes-japoneses-celebran-graduacion-minecraft/475453710_0.html

"Minecraft" acceder vía <https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Minecraft>

"Minecraft" acceder vía <https://es.wikipedia.org/wiki/Minecraft>

"Minecraft sigue en auge: ya ha superado las 200 millones de copias vendidas" acceder vía https://tn.com.ar/tecnologia/nerdeadas/los-secretos-de-minecraft-el-videojuego-mas-vendido-de-la-historia_1074765/

"Polonia creó un servidor de Minecraft para que los jóvenes cumplan la cuarentena" acceder vía <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/polonia-creo-servidor-minecraft-jovenes-cumplan-cuarentena-nid2346949/>

"Qué compra Microsoft al pagar 2500 millones de dólares por el Minecraft" acceder vía <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/microsoft-comprara-a-los-creadores-del-minecraft-por-2500-millones-de-dolares-nid1727404/>

"Reporteros sin Fronteras crea una enorme biblioteca virtual en Minecraft: publican textos censurados por gobiernos" acceder vía

https://www.clarin.com/tecnologia/reporteros-fronteras-crea-enorme-biblioteca-virtual-minecraft-publican-textos-censurados-gobiernos_0_-EmimZVX.html

“Videojuegos de mundo abierto” acceder vía

https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_mundo_abierto

Notas

¹ “Qué compra Microsoft al pagar 2500 millones de dólares por el Minecraft” acceder vía <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/microsoft-comprara-a-los-creadores-del-minecraft-por-2500-millones-de-dolares-nid1727404/>

² Término que refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos.

³ “Minecraft sigue en auge: ya ha superado las 200 millones de copias vendidas” acceder vía https://tn.com.ar/tecnologia/nerdeadas/los-secretos-de-minecraft-el-videojuego-mas-vendido-de-la-historia_1074765/

⁴ “Minecraft sigue en auge: ya ha superado las 200 millones de copias vendidas” acceder vía https://tn.com.ar/tecnologia/nerdeadas/los-secretos-de-minecraft-el-videojuego-mas-vendido-de-la-historia_1074765/

⁵ Son bloques de minerales

⁶ “Minecraft” acceder vía <https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Minecraft>

⁷ “Videojuegos de mundo abierto” acceder vía https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_mundo_abierto

⁸ “El gobierno de Dinamarca creó su país en Minecraf, pero...” acceder vía <https://tecnogaming.com/el-gobierno-de-dinamarca-creo-su-pais-en-el-minecraft-pero/>

⁹ “Reporteros sin Fronteras crea una enorme biblioteca virtual en Minecraft: publican textos censurados por gobiernos” acceder vía https://www.clarin.com/tecnologia/reporteros-fronteras-crea-enorme-biblioteca-virtual-minecraft-publican-textos-censurados-gobiernos_0_-EmimZVX.html

¹⁰ “Polonia creó un servidor de Minecraft para que los jóvenes cumplan la cuarentena” acceder vía <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/polonia-creo-servidor-minecraft-jovenes-cumplan-cuarentena-nid2346949/>

¹¹ “En cuarentena por el coronavirus, estudiantes japoneses celebran su graduación en Minecraft” acceder vía https://www.elespanol.com/omicron/software/20200317/cuarentena-coronavirus-estudiantes-japoneses-celebran-graduacion-minecraft/475453710_0.html

¹² Apariencia física de un personaje de videojuego.

¹³ “El duro impacto de la cuarentena: según la UCA, el 44,2% de los argentinos son pobres y el desempleo ya llega al 14,2 por ciento” acceder vía <https://www.infobae.com/economia/2020/12/03/el-duro-impacto-de-la-cuarentena-segun-la-uca-el-44-2-de-los-argentinos-son-pobres-y-el-desempleo-ya-llega-al-14-2-por-ciento/>