

- [Impacto Real en Colombia](#)
 - [Sector Social](#)
 - [Educación](#)
 - [Culturas y Comunidades](#)
 - [Ciudades y Regiones](#)
 - [Emprendimiento e Innovación](#)
 - [Gobierno Moderno](#)
 - [Investigación y Desarrollo](#)
 - [Juventud](#)
 - [Políticas Públicas](#)
 - [PYMES](#)
 - [Microsoft Solidario](#)
- [Empresas Exitosas](#)
- [Novedades](#)
- [Comunidad Geek](#)
- [Historias](#)
- [Socios de Negocio](#)



30/08/2016

‘Ciudad Esperanza’, una puerta al mundo digital para niños en Colombia

Se trata de un proyecto educativo y de inclusión social que unirá a través del videojuego Minecraft.

El pasado 23 de diciembre Luis Fernando Jaimes, director de la fundación colombiana Todos Somos Gamers, viajó a España para proponerle al padre Daniel Pajuelo, docente del colegio Hermanos Amorós en Madrid, un proyecto que permitiera unir a niños de Colombia y España en torno a la creación de una ciudad virtual en Minecraft. Después de tocar varias puertas en Europa, Luis Fernando encontró en el padre Daniel un visionario, que como él cree en la educación y en la inclusión social a través de las tecnologías y los videojuegos.

“No conocemos ninguna experiencia que haya hermanado dos realidades tan distintas a través de un juego. Tenemos experiencias previas de haber usado Minecraft con alumnos y creemos que va a ser increíble”

Daniel Pajuelo

Docente del colegio Hermanos Amorós en Madrid

Luis Fernando es un bogotano de 39 años, terapeuta ocupacional de la Universidad Nacional con estudios de postgrado en discapacidad e inclusión social y tecnologías de la información aplicadas a la educación. Ha sido docente universitario de asignaturas como tecnología en discapacidad, tecnología de rehabilitación y tecnología de asistencia.

Hace un año hizo un voluntariado en la fundación bogotana Asociación de Hogares Luz y Vida, que da hogar a niños en condición de discapacidad o abandono, y que actualmente recibe aproximadamente 1.000 niños. A partir de esta experiencia decidió formar su propia fundación basada en sus conocimientos profesionales en rehabilitación y tecnología, junto con su pasión por los videojuegos.

La naciente organización lleva el nombre de Fundación Todos Somos Gamers y busca favorecer a niños de población vulnerable para que, a través de estrategias basadas en videojuegos y nuevas tecnologías, fortalezcan su desarrollo educativo y les permita convertirse en ciudadanos digitales. Con el apoyo de la Asociación Hogares Luz y Vida, puntualmente de sus salas de sistemas y dispositivos, Luis busca darle vida a Ciudad Esperanza.

Así es como surge el proyecto que verá sus primeros ciber-ladrillos en septiembre de este año:

¿Cómo se desarrollará el proyecto de Ciudad Esperanza?

La iniciativa, que busca unir a niños de Bogotá y Madrid en torno a la creación de una ciudad virtual en Minecraft, se compone de 4 fases que Luis Fernando nos cuenta, se extenderán desde septiembre de este año hasta febrero de 2017:

Aprendizaje- Tutorial: En septiembre se hará la fase de entrenamiento, cada docente en su respectiva ciudad preparará a los niños de forma independiente para conocer y explorar la tecnología.

Reconocimiento: Es una etapa que contará con un servidor en la nube donde los niños de Colombia y España se conectarán por primera vez. En esta fase los niños se empezarán a conocer entre sí integrándose a un modo de supervivencia en un mundo central de Minecraft. Esta fase durará una semana y permitirá que interactúen, hagan amistad, chateen e identifiquen quiénes son de Bogotá y quiénes de Madrid. Creemos que con esto los niños generan un vínculo socio-afectivo.

Trabajo orientado: En esta fase se abrirá un segundo nivel en el que cada alumno se apropiará de una parcela para construir su propia casa en ‘Ciudad Esperanza’. Es un ejercicio de auto-identificación que le permite a cada niño mostrarse como es, sus gustos y sus habilidades en el juego. Los pequeños se van a encontrar con un mundo poblado por aproximadamente 300 casas que podrán visitar y conocer.

Trabajo libre: En la fase final queremos que los pequeños se mezclen en equipos de 10 niños y

niñas de las dos ciudades para que en un periodo de 15 días construyan lo que quieran de manera conjunta: barcos, parques de atracciones, casas, o lo que sueñen. Creemos que el gran potencial de Minecraft está en la capacidad de plasmar la imaginación de los chicos.

¿Quiénes serán los niños que se beneficiarán de este proyecto?

Serán niños del Colegio Hogares Luz y Vida, una institución educativa que forma a pequeños en condición de discapacidad, niños que habitan en proximidades del barrio Las Cruces e hijos de los empleados de la asociación que lleva el mismo nombre del colegio. Es un grupo especial por su diversidad, desde niños completamente funcionales hasta pequeños que padecen enfermedades huérfanas, todos se verán beneficiados por este proyecto educativo que fomenta sus habilidades socio-afectivas y les permite entender que existe otro mundo con otro acento, otras formas de aprender y otro ritmo. ¡Van a hacer parte de la globalización!

¿Cuántos niños se verán beneficiados por este proyecto?

Inicialmente serán 20 niños del colegio Hogares Luz y Vida, pero en la medida en que tengamos más apoyo de la empresa privada, la academia y entes gubernamentales tendremos más recursos para nuevos equipos y tecnologías de accesibilidad que nos permitan llegar a por lo menos 50 niños del mismo colegio. En España se conectarán 250 niños del Colegio Hermanos Amorós, en Madrid.

¿Por qué es importante el hermanamiento con un colegio fuera de Colombia?

Cuando se trabaja con poblaciones vulnerables se encuentra que el acceso base a la tecnología es relativamente pobre. Si lo hermanamos con otros colegios que tengan otras experiencias, ventajas y recursos, ocurre una sinergia importante que se traduce en un aprendizaje bidireccional, no solo académico sino también humano.

¿Por qué este proyecto se desarrolla en torno a Minecraft?

Minecraft es uno de los videojuegos que más conocen los niños independientemente de su estrato social o país. Es uno de los juegos más vendidos del mundo y en el análisis que yo he hecho como jugador y terapeuta he podido reconocer que le permite al docente la personalización de lo que ocurre dentro del juego. Permite direccionar la actividad de los niños sin tener que invadir su autonomía.

“Es el único videojuego que introduces en un entorno educativo y sigue siendo un juego”

Daniel Pajuelo

Docente del colegio Hermanos Amorós en Madrid

¿Cómo hace el proyecto para ser una puerta al mundo digital para niños en situación de vulnerabilidad?

Las personas en condición de discapacidad –sobre todo en Colombia– se han mantenido un poco aisladas del acceso a las tecnologías porque sus necesidades apuntan a algo muy específico llamado tecnología de asistencia o accesibilidad (hardware y software especialmente diseñados para personas en condición de discapacidad).

Por eso es muy importante que exista una mediación de organizaciones como la Fundación Todos Somos Gamers que haga una evaluación profesional, se dirija a las necesidades específicas de cada persona y haga una prescripción de cuál es el tipo de tecnología necesaria para cada caso.

Brindarles acceso a estos niños a dispositivos tecnológicos y a herramientas virtuales de educación significa darles ciudadanía digital de forma responsable y ajustada a sus necesidades particulares.

¿Qué aprendizaje tendrán los niños colombianos y españoles a partir de esta interacción?

Así como en su momento aprendimos a caminar o a correr gracias a los juegos de infancia, el mundo digital, y en especial Minecraft, tiene un aspecto innato que permite que todos los niños desarrollen habilidades motoras, cognitivas y de trabajo cooperativo. Esto, además de ser una puerta a la ciudadanía digital, es una formación integral para los pequeños.

¿Cómo lograr que esta iniciativa se extienda a cualquier colegio de Colombia que quiera explotar este recurso para la educación de sus alumnos?

La fundación Todos Somos Gamers cuenta con otra figura de sociedad comercial que entiende que la intervención basada en videojuegos es útil para cualquier colegio de cualquier estrato. Si bien existe un enfoque en poblaciones vulnerables, si detectamos necesidades educativas, socioafectivas o terapéuticas en un colegio de estrato 6, allá vamos a estar. Este es un modelo que también permite abordar temas como el bullying y la carencia de afecto, entre otros.

“Queremos ser mediadores para llevar Minecraft Education Edition a todos los colegios en Colombia, soñamos con educar a los niños a través de las nuevas tecnologías”, concluye Luis Fernando.

3



[Cómo aterrizar la nube en tu 'datacenter'](#)

9



[El Banco Agrario se conecta con Skype para llegar a donde nadie llega](#)

0

Lo más Buscado

- [Impacto](#)
- [actualización](#)
- [carreras](#)
- [Office](#)
- [parte](#)

- [tecnología](#)

Lo más Consultado

- [Xbox continúa liderando el panorama de los videojuegos en Colombia](#)
 - [Microsoft revoluciona el acceso a la educación en zonas rurales](#)
 - [Siigo se inventó la fórmula de la felicidad de los contadores](#)
 - [Inclusión digital para el cambio social](#)
 - [Proveedor.com.co: el hipermercado online de empresas para empresas](#)
-

Síguenos en:

- [FaceBook](#)
- [TwiTTer](#)
- [YouTuBe](#)

Otros productos

- [Windows](#)
- [Office](#)
- [Xbox](#)
- [Skype](#)
- [Bing](#)

Mapa del Sitio

- [Impacto Real en Colombia](#)
- [Empresas Exitosas](#)
- [Novedades](#)
- [Comunidad Geek](#)
- [Historias](#)

Lo más consultado

- [Impacto Real](#)
- [Funciones básicas de la actualización de Windows 10](#)
- [NASCAR transforma las carreras de carros](#)
- [¿Por qué Facebook le apuesta a Office 365 y la nube de Microsoft?](#)
- [Su empresa ahora puede ser parte de la Transformación Digital](#)

[Microsoft](#)

- [Términos de uso](#)
- [Contáctenos](#)
- [Privacidad y Cookies](#)
- [Sobre nuestra publicidad](#)

Este sitio es alojado para Microsoft por Microsoft Azure.

Todos los derechos reservados © 2016 Microsoft Corporation.