

El sacerdote que enseña religión con videojuegos

Daniel Pajuelo asegura que en la actualidad es inevitable educar sin ayuda del ámbito digital.



Foto: Laura Carolina Pava García

Daniel Pajuelo es filósofo, teólogo e ingeniero informático.

Por: Camilo Andrés Peña Castañeda |
 © 11:17 p.m. | 18 de julio de 2016



62

COMPARTIDOS

Para Daniel Pajuelo, un sacerdote marianista de 39 años, nacido en Valencia (España), la tecnología es un factor fundamental en la educación. **Estudió ingeniería informática, filosofía, teología y marketing en redes sociales. Su pasión por la tecnología y la educación lo ha llevado a dictar clases de religión usando Minecraft, el famoso video- juego de construcción de tipo mundo abierto.**

El religioso está en Colombia con un objetivo: consolidar un proyecto llamado Ciudad Esperanza, el cual busca, a través de Minecraft, conectar a sus estudiantes de Madrid con un orfanato en Bogotá.

Conectado a internet

El sacerdote es muy activo en la redes sociales. Es 'youtuber', cuenta con 16.000 seguidores en Twitter y tiene un grupo de rap que compone canciones religiosas.

“Por mucho tiempo la Iglesia ha hablado en lenguajes pasados, mediante formas un poco difíciles de comprender para el mundo actual. Creo que es importante que la Iglesia comparta el mensaje del Evangelio también en los lenguajes digitales”, asegura Pajuelo en entrevista con EL TIEMPO.

De hecho, el padre trabaja de la mano con la oficina del Vaticano para ayudar a la Iglesia a estar presente en las redes sociales. Cuenta que su aventura con los videojuegos comenzó en el colegio (Hermanos Amorós), en donde dicta clases en la actualidad.

“En este momento vivo en Madrid, antes estaba radicado en Roma. Trabajo en un colegio que tiene 2.000 alumnos, ubicado en la periferia de la capital española, con alumnos de estratos dos y tres. Les dicto clases de matemáticas, religión y tecnología”, añade.

Durante su trabajo se percató del interés de sus estudiantes por Minecraft, así que decidió jugarlo. “Compré el juego, pero me parecía muy feo. Solo veía bloques y era como volver a los años 90. No entendía por qué le gustaba a la gente. Así que el verano pasado me senté a jugar junto con mi sobrino de 6

MÁS LEÍDO

MÁS COMPARTIDO

- 1 'Exsuperpoderosa' Ilana Milkes marcó otro gol para su emprendimiento
- 2 Bonanza tecnológica en EE. UU.
- 3 ¿Ya registró el IMEI de su equipo? Sepa cómo hacerlo
- 4 Charla con la mujer que lleva las riendas de YouTube
- 5 Las locuras que ha provocado el juego Pokémon Go

VER 50 MÁS LEÍDAS >

años y descubrí el poder que tiene: es capaz de canalizar la imaginación de un niño de entre 6 y 12 años y plasmarla dentro del videojuego”, comenta el sacerdote.

Clases en Minecraft

Daniel decidió dejar a un lado los métodos tradicionales para enseñar, **por eso ahora dicta religión por medio de Minecraft.**

“El objetivo de la clase es construir un templo católico dentro del videojuego, todo ello con una formación didáctica que tiene varias fases. Primero, los estudiantes hacen un trabajo de campo, visitamos una iglesia para conocer su estructura y las partes que la conforman. Luego, los alumnos deben plasmar esos conocimientos en el juego. Y por último, deben grabarse a sí mismos mientras explican paso a paso lo que están diseñando”, comenta.

ENTREVISTAS Sacerdote bloguero



El padre evalúa la capacidad de comunicación, el trabajo en equipo y los conocimientos adquiridos. Manifiesta que todos sus estudiantes obtienen muy buenas calificaciones. De hecho, comenta que la pasión de sus alumnos ha sido tan grande por el método de la clase que tres de ellos crearon una réplica exacta del colegio en el juego.

La recepción del proyecto ha sido muy buena, tanto por las directivas del colegio como por los padres de familia. Incluso explica que el proyecto fue tan potente que Microsoft, empresa dueña del juego, se contactó con él, a principios de este año, para informarle que estaban interesados en visitar el colegio.

Y efectivamente fue así: **el 24 de febrero del 2016, el propio Satya Nadella, presidente de la compañía estadounidense, estuvo en la institución para conocer en detalle la iniciativa.**



Satya Nadella, presidente de Microsoft, visitó el colegio Hermanos Amorós en Madrid, España. Foto: Daniel Pajuelo Vázquez

“Para un colegio de la periferia de Madrid, como es el nuestro, que una persona como el director de Microsoft visite sus instalaciones es un gran logro. Nadella escuchó a los estudiantes y ellos le explicaron todo lo que habían construido”, puntualizó Pajuelo.

Actualmente, el colegio está optando por expandir esta iniciativa a clases como inglés, historia y biología. Incluso, hay otros profesores que están preparando unidades didácticas mediante Minecraft.

El sacerdote explica que los videojuegos son importantes para la educación porque incentivan el aprendizaje y la creatividad. Y concluye diciendo que en la actualidad es irrenunciable educar en el ámbito digital.

Ciudad Esperanza

Con el fin de incentivar la inclusión social, la ciudadanía digital y el bienestar, Luis Fernando Jaimes, terapeuta ocupacional y un apasionado por los videojuegos, creó una fundación llamada Todos Somos Gamers, en Bogotá.

Con esta iniciativa en mente, Jaimes viajó a España y contactó al padre Daniel para conocer más sobre su plan educativo y tratar de aplicarlo en Colombia. Por eso crearon un proyecto, llamado ‘Ciudad Esperanza’, que contempla, entre otros objetivos, unir la fundación Asociación Hogares Luz y Vida de Bogotá, que atiende a 1.000 niños en situación de discapacidad, con la institución Hermanos Amorós, de España.

Esta unión se haría mediante un servidor en la nube, para que los niños del país europeo se conecten con los niños de Colombia y construyan juntos una ciudad en el videojuego.

Camilo Andrés Peña Castañeda

campen@eltiempo.com

@penacamilo en Twitter

TECNÓSFERA



62

COMPARTIDOS

GUARDAR

COMENTAR

REPORTAR UN ERROR

IMPRIMIR

MÁS NOTICIAS



Sepa cómo los delincuentes usan Minecraft para robar información



Minecraft lanza oficialmente su versión para colegios



Vea lo mejor de Tecnósfera TV de la semana



Probamos la versión de Minecraft para Windows 10



Crean una obra de arte en 'Minecraft' con más de un millón de bloques



Tras la compra de Minecraft hay una ambiciosa apuesta de Microsoft

TEMAS RELACIONADOS A ESTA NOTICIA

[minecraft](#) [Microsoft](#) [juegos de video](#)

TEMAS DEL DÍA

[ÚLTIMAS NOTICIAS >](#)

[IFA 2014](#) [Samsung](#) [Sony](#) [Ciberataque](#) [iCloud](#)

EL TIEMPO

COPYRIGHT © 2016 EL TIEMPO Casa Editorial.
Prohibida su reproducción total o parcial, así como su traducción a cualquier idioma sin autorización escrita de su titular.
ELTIEMPO.com todas las noticias principales de Colombia y el Mundo

Síguenos: [f](#) [t](#) [g+](#)