

RESUMEN DE LA TESIS

Maestría en Gestión del Diseño

Noelia Soledad Gregor

Habitar, construir y pensar mundos virtuales. El papel del diseño arquitectónico en la interacción social de niños argentinos a través de Minecraft (2012-2024).

- Argentina
- Arquitecta. Universidad Nacional de La Rioja.
- Cargo actual: Design Expert en Banco Galicia. Buenos Aires, Argentina.

Introducción

La presente investigación se centra en la relación entre infancia, juego y diseño dentro de entornos virtuales contemporáneos, tomando como caso de análisis el videojuego Minecraft. Este universo digital, caracterizado por su lógica abierta y posibilidades infinitas de construcción, se ha consolidado como un espacio cultural significativo que interpela las prácticas de creación, exploración y socialización en la niñez, configurando nuevos modos de habitar y experimentar el espacio.

El interés por el tema surge a partir de la convergencia entre la práctica arquitectónica y el diseño de experiencias, disciplinas que ofrecen marcos para comprender los procesos proyectuales y la interacción con espacios construidos, tanto físicos como digitales. Desde esta perspectiva, se propone indagar cómo los entornos virtuales inciden en la formación de habilidades cognitivas, sociales y proyectuales, y en la construcción simbólica de la identidad en los primeros años de vida.

El estudio se inscribe en una problemática más amplia vinculada a la transformación de los modos de juego y aprendizaje en la sociedad contemporánea, atravesada por la digitalización y la hibridación entre lo físico y lo virtual. Minecraft se presenta como un caso relevante por su potencial para integrar creatividad, colaboración y exploración espacial, favoreciendo experiencias significativas que trascienden lo lúdico.

Para ello, se desarrolla un marco teórico interdisciplinario que articula aportes de la filosofía, la psicología sociocultural, los estudios del juego, la antropología digital y la teoría arquitectónica, con el propósito de interpretar el habitar virtual como una experiencia compleja que involucra dimensiones simbólicas, proyectuales y relacionales.

Esta investigación busca contribuir a la comprensión de los entornos digitales como escenarios de experimentación y aprendizaje, explorando sus

implicancias para el diseño, la arquitectura y la educación en un contexto marcado por la convergencia tecnológica.

Conclusiones

Esta investigación demuestra que Minecraft trasciende su condición de videojuego para convertirse en un entorno arquitectónico, lúdico y simbólico donde los niños exploran, crean y negocian significados. El análisis de las experiencias revela que la construcción digital no es una actividad aislada, sino un proceso que articula dimensiones cognitivas, sociales y emocionales.

Los niños planifican, diseñan, prueban y presentan sus construcciones, movilizando habilidades vinculadas al pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación y la colaboración. Estas competencias emergen en dinámicas como la creación de casas, la resolución de problemas estructurales o la interacción en modos multijugador. El espacio virtual se configura como lugar habitado, mediador de aprendizajes y expresiones identitarias.

Se observa que las decisiones estéticas, la elección de materiales y la distribución espacial reflejan emociones, roles y pertenencias. El avatar y las construcciones se convierten en extensiones del yo, permitiendo experimentar con la identidad en un marco seguro y flexible. Esta dimensión simbólica conecta el acto de habitar con la posibilidad de pensar y construir, resignificando la relación entre arquitectura, juego y educación.

Finalmente, se concluye que los entornos digitales, lejos de sustituir experiencias físicas, amplían las oportunidades para el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades para el siglo XXI. Integrar estas prácticas en proyectos pedagógicos y de diseño plantea un desafío y, al mismo tiempo, una oportunidad para comprender cómo la infancia configura su mundo en la convergencia entre lo real y lo virtual.

Recorte temático

El recorte temático de esta investigación se sitúa en la intersección entre infancia, juego digital, experiencia y arquitectura, con foco en Minecraft como caso de estudio. Se decidió analizar cómo los niños y niñas de entre 6 y 10 años experimentan el acto de "habitar" en entornos virtuales, entendiendo el juego no solo

como entretenimiento, sino como un espacio significativo donde se construyen identidades, aprendizajes y vínculos.

El interés no recae en los videojuegos en general, sino específicamente en Minecraft por su carácter abierto, creativo y orientado al diseño, lo que lo diferencia de otros títulos centrados en la competencia o la narrativa lineal.

Se excluyen otros rangos etarios y plataformas, así como perspectivas puramente tecnológicas, para centrarse en la dimensión experiencial y simbólica del habitar digital. Este enfoque permite comprender cómo los mundos virtuales son apropiados por la infancia como “espacios arquitectónicos” donde la práctica lúdica se convierte en un acto proyectual, creativo y reflexivo.

Pregunta Problema

¿Cuáles son las características del diseño arquitectónico utilizadas en Minecraft que influyen en la construcción y habitabilidad de los mundos virtuales y cómo afectan en la configuración de la identidad social y espacial de los niños de 6 a 10 años argentinos que los exploran?

Recorrido metodológico

El enfoque metodológico adoptado en esta investigación fue **cuantitativo**, ya que el objetivo principal consistía en comprender en profundidad las experiencias y significados que los niños atribuyen al juego en entornos digitales, particularmente en Minecraft. Este enfoque permitió explorar procesos creativos, modos de habitar y expresiones identitarias en contextos no estructurados.

Como hipótesis se planteó que La interacción de niños y niñas en los mundos virtuales de Minecraft reconfiguran su identidad y relaciones sociales, mediante la construcción de espacios alternativos, experimentación de roles, expresión creativa y resolución de problemas. Esto afecta su percepción y comportamientos en el mundo real, promoviendo el desarrollo de habilidades que se transfieren a su vida cotidiana.

Se optó por un diseño exploratorio-descriptivo, dado que el fenómeno —el habitar digital infantil— requiere apertura para captar emergentes. La investigación no buscó generalización estadística, sino riqueza interpretativa.

Además, se utilizó un muestreo por bola de nieve, incorporando niños y niñas de entre 6 y 10 años que jugaran activamente a *Minecraft* en diferentes modalidades (creativa, supervivencia, multijugador). El objetivo fue garantizar diversidad de experiencias y contextos.

También, se combinaron varias técnicas para lograr triangulación de datos: Se realizaron entrevistas a

niños para indagar percepciones, motivaciones y relatos sobre sus construcciones.

Se observaron sesiones de juego en tiempo real, registrando interacciones, decisiones arquitectónicas y dinámicas colaborativas.

Para sumar otras perspectivas se entrevistó a un educador y a un miembro de del proyecto Build The Earth (BTE), una iniciativa global para crear un modelo a escala 1:1 del planeta Tierra dentro del videojuego Minecraft, colaborando con constructores de todo el mundo para replicar ubicaciones reales, para obtener perspectivas pedagógicas, socioemocionales, de diseño y de estrategia.

Se revisaron videos compartidos por los participantes y otros disponibles en plataformas digitales para identificar patrones de diseño y narrativa.

Además se realizaron encuestas a padres y/o tutores para contextualizar hábitos de juego, tiempo de exposición y percepciones familiares.

Se aplicó registro y análisis cualitativo, mediante codificación abierta y construcción de categorías emergentes en diálogo con el marco teórico.

Para fortalecer la confiabilidad, se aplicaron estrategias como triangulación de fuentes y técnicas, revisión por pares y devolución parcial a adultos referentes.

Este recorrido permitió comprender cómo los niños habitan el espacio digital de manera activa, articulando juego, diseño y expresión identitaria, y generó hallazgos que conectan la dimensión arquitectónica con los procesos simbólicos y cognitivos propios de la infancia.

Desarrollo de la investigación

La investigación se centró en analizar cómo los niños, al interactuar con Minecraft, despliegan procesos de habitar, construir y pensar en entornos virtuales, articulando dimensiones espaciales, identitarias y lúdicas. Desde la perspectiva teórica, se retoman aportes de Heidegger (1951) sobre el habitar como experiencia existencial, trasladando su sentido al ámbito digital. Asimismo, se considera a Lévy (1999) y su noción de virtualidad como expansión del espacio simbólico, en diálogo con las dinámicas creativas que propone el videojuego.

En la fase empírica, se observó que el espacio de Minecraft no es solo un escenario para el juego, sino una construcción social mediada por códigos arquitectónicos. Vygotsky (1979) aporta la base para entender el juego como un proceso de desarrollo cognitivo y simbólico, mientras que autores como Gee (2003) enfatizan el valor del videojuego como espacio de aprendizaje situado.

Los hallazgos revelan que los niños utilizan Minecraft para experimentar roles, proyectar identidades y explorar nociones arquitectónicas. Se identificaron tres ejes fundamentales:

Habitar digital: Los jugadores no solo se desplazan por el espacio, sino que lo dotan de sentido, creando refugios, hogares y territorios que expresan emociones y necesidades.

Construcción creativa: El diseño de estructuras en Minecraft exige planificación, organización espacial y manejo de materiales virtuales, lo que remite a procesos propios de la práctica arquitectónica.

Pensamiento proyectual y crítico: Las decisiones que toman los niños durante el juego —como definir funciones, jerarquías espaciales o estéticas— reflejan una lógica proyectual similar a la del diseño en entornos físicos.

Además, emergieron variables inesperadas como la narrativa integrada al espacio y el uso de símbolos para expresar pertenencia o emociones, lo que conecta con estudios sobre identidad digital (Agudelo Piñeros, 2016; Boellstorff, 2008).

Finalmente, se destaca la dimensión colaborativa: jugar en servidores multijugador fomenta la negociación, la toma de decisiones colectivas y la comunicación, lo que fortalece habilidades sociales y de liderazgo. Estos hallazgos reafirman que Minecraft es más que un entretenimiento: se constituye como un espacio híbrido donde convergen arquitectura, juego e identidad.

Marco teórico

El marco conceptual de esta investigación articula tres dimensiones centrales: arquitectura, juego e identidad, con el objetivo de comprender cómo los niños habitan y construyen entornos virtuales en Minecraft.

Desde la arquitectura, se retoma la idea de *habitar* como categoría existencial propuesta por Heidegger (1951), entendiendo que el espacio no es un simple contenedor, sino un ámbito que se experimenta se significa y se transforma. Esta noción se vincula con la teoría del espacio arquitectónico, que considera variables como escala, materialidad y distribución para la creación de sentido.

En cuanto al juego, se adopta la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1979), quien lo define como una herramienta para el desarrollo cognitivo y social, y de Gee (2003), que reconoce en los videojuegos entornos de aprendizaje activo, donde se desarrollan habilidades proyectuales, toma de decisiones y resolución de problemas.

Respecto a la identidad digital, autores como Agudelo Piñeros (2016) y Boellstorff (2008) destacan cómo los entornos virtuales posibilitan la construcción

simbólica del yo a través de avatares, espacios y narrativas personales. Estas identidades son fluidas y negociadas, integrando elementos del mundo físico y del virtual.

Por último, se incorpora la mirada de Lévy (1999) sobre la virtualidad, que plantea el ciberspacio como una extensión del espacio físico y simbólico, donde los sujetos no solo interactúan, sino que también producen y habitan significados.

La combinación de estas perspectivas permite analizar Minecraft como un espacio híbrido que integra componentes arquitectónicos, lúdicos y simbólicos, donde el niño no solo juega, sino que habita, construye y proyecta, generando nuevas formas de aprender, interactuar y expresar identidad.

Aportes al campo del conocimiento

Esta investigación contribuye a la comprensión de cómo los entornos virtuales pueden ser analizados desde una perspectiva arquitectónica, reconociendo el juego como un espacio proyectual y significativo. Entre los principales aportes se destacan:

Integración entre arquitectura y entornos digitales: Se propone una mirada que entiende Minecraft como un espacio arquitectónico donde se proyecta, construye y habita, ampliando la noción tradicional del *habitar* hacia el ámbito virtual.

Articulación entre juego y aprendizaje: El estudio refuerza la idea de los videojuegos como escenarios de desarrollo cognitivo, social y creativo, validando su potencial pedagógico y su capacidad para estimular habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la planificación.

Construcción de identidad en entornos híbridos: Se evidencia que la identidad infantil no es estática, sino que se negocia entre el mundo físico y el digital, utilizando avatares, narrativas y espacios creados en el juego como medios de expresión y autoafirmación.

Enfoque interdisciplinario: El cruce entre diseño, arquitectura, educación y estudios digitales ofrece una base conceptual para futuras investigaciones que busquen integrar el diseño de experiencias con el análisis de entornos virtuales y su impacto en la infancia.

En síntesis, el trabajo aporta un marco para repensar el *habitar* contemporáneo, reconociendo que las experiencias digitales no son opuestas al espacio físico, sino complementarias, y que el diseño de mundos virtuales constituye una práctica cultural y proyectual relevante para el campo disciplinario.

Cierre y agradecimiento

A mi hijo, fuente inagotable de inspiración, por recordarme el poder de la imaginación y la creatividad. Gracias por mostrarme el mundo a través

de tus ojos y por ser la chispa que encendió esta investigación. Cada pieza de LEGO, cada bloque de Minecraft ensamblado nos recuerda que la creatividad no tiene límites y que la construcción de mundos, ya sean virtuales o reales, es una aventura sin fin.

Presentaciones previas de la Tesis

Los avances del proyecto fueron presentados en los siguientes Foros de Investigación de Posgrado de la Universidad de Palermo y los Congresos Latinoamericanos de Enseñanza del Diseño, comenzando por la última presentación

- 2025 - Publicación Artículo - "Habitar y transformar. El diseño de mundos virtuales como impulsor de nuevas narrativas culturales" Cuaderno 264. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación Universidad de Palermo.
- 2024 - Publicación Artículo - "Habitar, Construir y Narrar Mundos Virtuales. Construcción de Narrativas en Minecraft". Cuaderno 240 Arte y comunicación: Formación, investigación y difusión del conocimiento en Artes y Diseño (pp. 253- 9 262) Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación Universidad de Palermo.
- 2024 Ciclo de Conferencias Arquitectura para No Arquitectos. Facultad de Diseño y Comunicación UP. Ponencia "Habitar, construir y pensar mundos virtuales".
- 2024 Ciclo de Conferencias Arquitectura para No Arquitectos. Facultad de Diseño y Comunicación UP Ponencia "El aprendizaje en los mundos virtuales".

CV de la Directora

Ana Karina Domínguez:

Master en Design Management. Universidad de Palermo (Buenos Aires, Argentina).

Referencias

- Agudelo Piñeros, C. (2018). *Identidad digital en entornos virtuales: un análisis antropológico*. Bogotá: Editorial Universidad Nacional.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.
- Ching, F. D. K. (2014). *Introducción a la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Heidegger, M. (1954). *Construir, habitar, pensar*. Conferencias y artículos. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Mojang Studios. (2023). *Minecraft*. [Videojuego]. Microsoft.

Licenciada en Diseño Industrial. Savannah College of Art and Design (SCAD, EE.UU.).

Antecedentes profesionales:

Diseñadora de Producto en Microsoft, especializada en experiencias de usuario con enfoque en privacidad en la nueva era de la inteligencia artificial.

Creadora de herramientas estratégicas como la Privacy Principles Toolkit, creada para ayudar a los equipos a evaluar y escalar prácticas de privacidad en sus productos.

Trabajo en proyectos clave de Microsoft Copilot, integrando principios de privacidad y confianza en experiencias de IA para usuarios de todo el ecosistema.

Anteriormente, diseñadora en Visa, IBM y Nike, con énfasis en sistemas de diseño, innovación y experiencias digitales.

Mentora de diseñadores en formación y en transición al mundo profesional.

Áreas de especialización:

Diseño de experiencias de usuario (UX) con perspectiva de privacidad.

Estrategia de diseño y gestión de productos digitales.

Creación de toolkits y metodologías aplicadas al diseño.

Facilitación de procesos colaborativos y workshops centrados en las personas. Esteban Maioli: Doctor en ciencias sociales. Universidad latinoamericana de ciencias sociales. (FLACSO).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.