

Al usar este sitio acepta el uso de cookies para análisis, contenido personalizado y publicidad.

Saber más 

Centro de noticias

Menu  

# Microsoft apuesta por la tecnología como elemento dinamizador y generador de crecimiento en el mundo educativo



4

21

Publicado febrero 24, 2016 Por Microsoft Prensa

- **Satya Nadella, máximo responsable mundial de Microsoft, ha visitado el Colegio Marianista Hermanos Amorós de Madrid para conocer cómo juegos de ordenador como Minecraft ayudan a los profesores a promover la creatividad, crear pensamiento computacional y a incentivar habilidades de resolución de problemas entre el alumnado.**
- **El correcto uso de nuevas tecnologías dota a los alumnos de las habilidades necesarias para alcanzar éxito en un mercado laboral cada vez más competitivo y especializado.**

Microsoft sigue reforzando su compromiso con la mejora de la educación a través de la tecnología, con el objetivo de transformar las aulas y el proceso educativo. Gracias a la llegada de nuevos dispositivos, servicios y contenidos especialmente creados para el mundo de la educación, la tecnología se ha convertido en un actor indispensable en los ámbitos escolar y universitario a la hora de ayudar en la formación de los profesionales del futuro.

Muestra de ello es la visita de Satya Nadella, máximo responsable mundial de Microsoft, junto al Consejero de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, Rafael van Grieken, y Pilar López, Presidenta de Microsoft Ibérica, al Colegio Marianista Hermanos Amorós de Madrid, donde han tenido la oportunidad de conocer cómo se integra la tecnología en el día a día de los alumnos. Nadella ha experimentado junto con los alumnos de este centro madrileño el uso de Minecraft como herramienta para promover la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas.

*“La educación es uno de los pilares básicos para Microsoft a la hora de ayudar a la sociedad. Como compañía, creemos que la tecnología es un dinamizador y generador de crecimiento para la educación y una de nuestras prioridades es satisfacer las necesidades de la comunidad educativa ofreciendo las mejores opciones. Desde Microsoft, no solo ofrecemos nuevos dispositivos y servicios, sino que ayudamos a crear una metodología completa que apoye los objetivos pedagógicos de los centros educativos”,* ha comentado Pilar López, Presidenta de Microsoft Ibérica.

### **La tecnología, clave para la transformación de las aulas**

El compromiso de la compañía con el mundo educativo, acercando soluciones tecnológicas a familiares, profesores y alumnos, es una respuesta a la demanda, por parte de las empresas, de profesionales cada vez más cualificados. La educación a través de las TIC se convierte en algo imprescindible para dotar a los alumnos de nuevas habilidades y modos de pensar, necesarios para afrontar un mercado laboral cada vez más competitivo y exigente, donde la transformación digital es ya un hecho.

Por esta razón, Microsoft participa activamente en España en numerosos proyectos e iniciativas en todos los niveles educativos (Primaria, Secundaria, Universidad y Formación Profesional). El objetivo es que todos los estudiantes tengan acceso a las tecnologías y cuenten con la oportunidad de formarse óptimamente, lo cual beneficiará al conjunto de la sociedad en un futuro.



## Aprender jugando con Minecraft

Con más de 100 millones de jugadores globales, Minecraft se ha convertido en un juego muy popular debido a su naturaleza abierta que permite a los jugadores hacer uso de su imaginación. El potencial de Minecraft en el entorno educativo es muy grande debido a que muchas de las habilidades que se necesitan para jugar a este juego son muy importantes para los educadores, porque ayudan a involucrar a los estudiantes de una forma innovadora y divertida. De esta forma, Minecraft potencia que profesores y estudiantes enseñen y aprendan a través de la construcción y la exploración y dentro de un ambiente divertido y familiar.

El Colegio Marianista Hermanos Amorós de Madrid, centro visitado por Satya Nadella, es un ejemplo de cómo juegos como Minecraft abren las puertas a alternativas que generan una mayor participación de los estudiantes. *“Minecraft está consiguiendo que algunos aprendizajes que resultaban algo lejanos para nuestros alumnos se vuelvan significativos: la planificación de las tareas, la mejora de la capacidad espacial, el trabajo en equipo, el reparto de roles, aprender a aprender... todos ellos relevantes para la vida. Esta herramienta conecta bien con alumnos de entre 7 y 12 años, en quienes la imaginación suele ser desbordante. Minecraft es capaz de canalizar esa energía dando el poder de crear aquello que se sueña. Cuando aprender es un juego, y además uno de sus favoritos, la motivación por aprender y alcanzar metas se dispara. Desaprovechar lo que este videojuego nos ofrece a los educadores sería dejar pasar una oportunidad única”,* ha señalado Daniel Pajuelo, profesor del Colegio Marianista Hermanos Amorós.

Para reforzar su compromiso con la mejora de la educación a través de la tecnología, Microsoft ha incorporado MinecraftEdu, la versión específica de Minecraft para el mundo educativo. MinecraftEdu

ofrece funciones diseñadas especialmente para su uso en el aula y servicios de alojamiento, que permitirán a profesores y alumnos mantenerse conectados de un modo sencillo, incorporar nuevas dinámicas educativas y jugar juntos desarrollando proyectos en común.

Con MinecraftEdu, la compañía reafirma su apuesta por aprender jugando, aplicando los principios y mecánicas de los juegos en entornos pedagógicos y fomentando la motivación, la concentración, el esfuerzo y la fidelización, entre otros valores positivos. La gamificación ofrece contextos abiertos, nuevas ideas y numerosas posibilidades, que favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas. Ejemplos de ello son la concentración o la memoria, junto con las habilidades psicomotoras al trabajar la destreza visual, la coordinación espacial y la discriminación perceptiva, que a su vez potencia las habilidades de autonomía, autocontrol y creatividad en los niños.

## Most Popular

Sorry, no popular posts found.

## Etiquetas

[press releases](#)[recent news](#)[ceo](#)[colegio amoros](#)[cristina cifuentes](#)[educación](#)[educativo](#)[madrid](#)[minecraft](#)[pilar lópez](#)[presidenta](#)[satya nadella](#)

---

## Historias relacionadas

### Microsoft reúne a 6.700 desarrolladores en dotNet Conference 2016, el mayor evento .NET de España



Hasta 1.700 asistentes y más de 5.000 espectadores online han podido conocer las últimas novedades sobre .NET y las ... [Leer más »](#)

### Seguridad empresarial para el mundo cloud-first, mobile-first de la mano de Microsoft

La próxima semana se celebra en San Francisco la RSA Conference 2016, una de las citas más importantes a ... [Leer más »](#)

### Cortana acerca la emoción de los Oscar a tus dispositivos Windows

Quedan pocas horas para que se celebre uno de los acontecimientos más esperados del año para el mundo del ... [Leer más »](#)

## Síguenos:

Follow @MicrosoftES 25.6K follower

## Comparte esta página:

Share 21 Twitter

## Other Microsoft Sites

Windows

Office

Surface

Windows Phone

Dispositivos Nokia

Xbox

Skype

MSN España

Bing

Microsoft Store

## Descargas gratuitas

[Download Center](#)

[Descargas de Windows](#)

[Descargas de Office](#)

## Ayuda

[Empleo](#)

[Noticias de la compañía](#)

[Cuenta de Microsoft](#)

## Recursos habituales

[.NET Framework 4 \(instalador web\)](#)

[Instalador web de DirectX End-User Runtime](#)

[Actualización para Windows XP \(KB932823\)](#)

[Windows Internet Explorer 8 para Windows XP](#)

[.NET Framework 3.5 Service Pack 1](#)

[Asesor de actualizaciones de Windows 7](#)

[Windows Search 4.0 para Windows XP \(KB940157\)](#)

[Surface](#)

[España - Español](#)

[Contacte con Microsoft](#)

[Condiciones de uso](#)

[Marcas registradas](#)

[Privacidad y cookies](#)

[Sobre nuestra publicidad](#)

© 2016 Microsoft