

# Microsoft y Minecraft, educación a través de la tecnología

Por **José Tomás Palacín** - 27 febrero, 2016



El máximo responsable mundial de **Microsoft**, **Satya Nadella**, ha visitado el **Colegio Marianista Hermanos Amorós** de Madrid con el propósito de conocer cómo se integra la tecnología en el día a día de los alumnos. Junto con **Pilar López**, presidenta de **Microsoft Ibérica**, han experimentado el uso de Minecraft “como herramienta para promover la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas”.

López afirma que “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”. Según Microsoft, la educación a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación se convierte en algo “imprescindible” para que los alumnos adquieran nuevas habilidades y modos de pensar. La transformación digital es un hecho,

y los jóvenes tienen que estar preparados para afrontar este nuevo tipo de mercado laboral, “cada vez más competitivo y exigente”.

Para ello, la idea de Microsoft es utilizar Minecraft (juego independiente que compraron en 2014 por 2500 millones de dólares) y que los jóvenes se involucren en su preparación de forma innovadora y divertida. **Daniel Pajuelo**, profesor del Colegio Marianista Hermanos Amorós, señala que “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”.

Por otro lado, han anunciado la incorporación de **MinecraftEdu**, la versión específica de Minecraft para el mundo educativo. Con el objetivo de mejorar la educación a través de la tecnología, desde Microsoft destacan las 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”.