

# Satya Nadella visita el Colegio Marianista Hermanos Amorós de Madrid

Tags: Formación

Con MinecraftEdu, Microsoft reafirma su apuesta por aprender jugando

Compartir 6

Tweet

Compartir 0

G+ Compartir 1



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.

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.

Imprimir

Subir

COMENTAR

Para comentar, es necesario [iniciar sesión](#) **CW**

**Se muestran 0 comentarios**

---

[Actualizar mensajes](#)

Sin comentarios