

Microsoft apuesta por el aspecto lúdico de la tecnología para la educación

Las nuevas tecnologías se cuelan en la rutina escolar, como en el colegio Vallmont de Villanueva del Pardillo o en el marianista Hermanos Amorós. En este último, asignaturas como historia, matemáticas o religión hacen uso del videojuego Minecraft para fomentar sobre todo el trabajo en equipo.

feb 27, 2016



Microsoft ha desarrollado el videojuego **Minecraft que impulsa la construcción y diseño de entornos virtuales a través del trabajo cooperativo de los alumnos**. Cuenta con más de cien millones de jugadores de todo el mundo entre los 7 y los 12 años. El máximo responsable de Microsoft, Satya Nadella, ha estado en la Comunidad de Madrid la semana pasada visitando las aulas del colegio marianista Hermanos Amorós, emplazado en Carabanchel Alto. El directivo ha dicho que la imaginación de los menores “suele ser desbordante” y la motivación por aprender y alcanzar metas “se dispara”.

Por su parte, el consejero de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, Rafael van Grieken, ha defendido que España “está a la vanguardia respecto a las asignaturas de programación, informática y robótica”, y aplicar el videojuego en el sistema educativo supone “amueblar la cabeza de los estudiantes” y mejorar su futuro profesional.

Para el alumno de primero de la Educación Secundaria Obligatoria, **Ricardo, el juego le ha permitido crear “nuevos proyectos a partir de la imaginación”** y, junto a dos compañeros más, ha conseguido

recrear virtualmente su colegio.

Usamos cookies para mejorar tu experiencia y realizar tareas de analítica. Al continuar navegando entendemos que estás conforme con su utilización.