

El Candelero Tecnológico

Información sobre tecnología, soluciones, cloud, juegos, consolas, ps3, ps4, wii, wii u, xbox, telefonía, smartphones, tablets

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

Publicado el 24 febrero, 2016 por Alfonso Villamudria



(http://elcandelerotecnologico.com/?attachment_id=30310#main)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.

Esta entrada fue publicada en [Microsoft](#) y etiquetada [Colegio Marianista Hermanos Amorós](#), [Microsoft](#), [Satya Nadella](#). Guarda el [enlace permanente](#).

[Blog de WordPress.com.](#) | [El tema Confit.](#)