

# Minecraft para la clase de religión con @smdani

By **admin** - 06/03/2016

Satya Nadella, CEO de Microsoft, visita el colegio Amorós para conocer **Zona Educativa Minecraft**.

Microsoft ha desarrollado este videojuego que impulsa la construcción y diseño de entornos virtuales a través del **trabajo cooperativo de los alumnos**, y cuenta con más de cien millones de jugadores de todo el mundo entre los 7 y los 12 años.

Según el responsable de Microsoft, Satya Nadella, quien ha visitado hoy las aulas del Colegio Marianista Hermanos Amorós (Carabanchel Alto), **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.

Facilitar el aprendizaje en materias como ingeniería, informática o matemáticas es otro de los objetivos de la integración de tecnología y educación, ha indicado a EFE la presidenta de Microsoft Ibérica, Pilar López.

## Un juego que impulsa la creatividad

López ha recordado la importancia en la educación de crear un ecosistema entre padres, estudiantes y profesorado a través de la tecnología, mientras desarrollan la creatividad, colaboración y la resolución de problemas.

La religión es otra de las asignaturas en las que se utiliza el videojuego para promover la planificación de tareas, el reparto de roles, el trabajo cooperativo y la competencia digital, ha explicado a Efe el profesor Daniel Pajuelo.

El docente ha agregado que como transmisor de conocimiento tiene una apuesta por la innovación y la tecnología para alcanzar "un ámbito educativo avanzado".

EFEFUTURO

**admin**