



PORTADA	OPINIÓN	SECCIONES	¿SABÍAS QUE...?	FORMACIÓN	EMPLEO	INDICE RRHH
---------	---------	-----------	-----------------	-----------	--------	-------------

Inicio > Secciones > Organizaciones > Organizaciones > El CEO mundial de Microsoft visita un colegio de Madrid para comprobar cómo se integra la tecnología en el aula

El CEO mundial de Microsoft visita un colegio de Madrid para comprobar cómo se integra la tecnología en el aula

MIÉRCOLES, 24 DE FEBRERO DE 2016 13:13

Usar puntuación: ●●●●● / 4

Malo ○○○○○ Bueno

Recursos Humanos RRHH Press. Satya Nadella, máximo responsable mundial de Microsoft, ha visitado, junto al Consejero de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, Rafael van Grieken, y Pilar López, Presidenta de Microsoft Ibérica, el Colegio Marianista Hermanos Amorós de Madrid, donde ha tenido la oportunidad de conocer cómo se integra la tecnología en el día a día de los alumnos.



Según informa la compañía tecnológica, el primer ejecutivo de Microsoft 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.

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 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*

10:14:50 -Sábado, 27 de febrero de 2016

Publicidad

Publicidad

Publicidad

Publicidad

RRHHpress.com utiliza cookies para mejorar la experiencia de los usuarios, facilitando así la navegación por la web. La legislación europea nos obliga a pedir su consentimiento para usarlas. Por favor, acepte el uso de cookies y permita que la web cargue como cualquier otra web de Internet. Al usar nuestra página web, acepta nuestra política de privacidad.

Aceptar Cookies

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.

RRHHpress.com

Me gusta { 3 } Twittear Share 4 G+1 0

Compartir

Enviar email Compartir Agregalo como Favorito

Comentarios (0)

RSS Comentarios

Escribir comentario

Nombre

Email

Sitio Web

Título

Comentario

corto | largo

Suscripcion por correo electronico (solo usuarios registrados)

He leído y estoy de acuerdo con la [Terminos de uso](#).

security image ...

9 W Z 9 a

Escribe los caracteres de la imagen

Nuevo Comentario

LO MÁS LEÍDO

ÚLTIMAS NOTICIAS

[El estrés es la principal preocupación de las empresas españolas en relación con la salud y la productividad](#)

[El 90% de los emprendedores no saben gestionar las emociones derivadas de su actividad laboral](#)

[e-nomad, una nueva especie de trabajador](#)

[Ocho tendencias de Recursos Humanos para 2016, según People Excellence](#)

[El CEO mundial de Microsoft visita un colegio de Madrid para comprobar cómo se integra la tecnología en el aula](#)

[Retos de la función de Recursos Humanos en el nuevo escenario económico](#)

Recibe nuestras noticias en tu e-mail

Añade noreply@rrhhpress.com a tu libreta de direcciones para evitar que nuestro newsletter sea considerado spam por tu servidor.

Suscribirse



Buscar en RRHHpress

Buscar

Buscar en Google



Buscar

Encuesta

¿Han perdido prestigio los directores de Recursos Humanos durante la crisis?

- Sí
- No

Votar

Resultados