

Microsoft quiere llevar Minecraft a las aulas

Microsoft quiere impulsar **el popular juego Minecraft como una herramienta educativa** en el aula.

El gigante del software, que [compró](#) el desarrollador sueco Mojang -propietario del juego- por **2.500 millones de dólares en 2014**, ha puesto en marcha una [nueva web](#) dirigida a profesores con el objetivo de fomentar una **comunidad de educadores que intercambie planes** de lecciones y otros consejos basados en la experiencia de Minecraft.

Anthony Salcito, vicepresidente mundial de educación de Microsoft, ha sido el encargado de **anunciar este lanzamiento**, mostrando casos reales de escuelas que ya han incorporando Minecraft en sus clases.

Entre las habilidades que los alumnos están trabajando con el juego en estos centros destacan funciones de **cálculo y matemáticas**, el aprendizaje de las religiones del mundo en el área de humanidades o líneas de **codificación en el apartado de la informática**.

Mojang ha vendido **más de 70 millones de copias de Minecraft desde su lanzamiento** en 2009, convirtiéndose en uno de los juegos favoritos de los niños **bien sea en ordenadores, consolas o dispositivos móviles**.

Otros proyectos educativos en torno a Minecraft incluyen **MinecraftEdu**, una versión separada de Minecraft con **características diseñadas para las escuelas** y recomendaciones de uso.