

Escolares “ticos” usaron Minecraft en un plan de mejora de la gestión hídrica

Estudiantes usaron el juego para idear soluciones a problemas agrícolas.

Un grupo de estudiantes de Costa Rica presentaron al Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura (IICA) una solución virtual mediante el juego Minecraft para fortalecer la gestión hídrica y la sostenibilidad en el sector agrícola.

Los alumnos del Colegio Científico del Atlántico, ubicado en Limón (Caribe), Mariana Morales West, Jerelyn Araya Ramírez, Justin Lacayo

Picado, y Karl Arrieta Barrantes, ganaron el Reto Minecraft Education para la Agricultura, impulsado por Microsoft y el IICA y que busca acercar a los jóvenes al uso de tecnologías y la agricultura.

El equipo presentó la implementación de energía eólica y la creación de una planta eléctrica para almacenar energía; riego por goteo para los cultivos; diagnósticos de insectos para control de pla-

gas; técnicas con hojas para evitar la sequedad y erosión del suelo; siembra de palmeras de coco en colinas para minimizar los riesgos de deslizamientos; y un alcantarillado que desagua a una central de almacenamiento.

“Participar de este reto nos hace tomar consciencia y nos ayuda a expandir el conocimiento que logramos adquirir aquí con más personas, para que vean que hay

soluciones simples pero efectivas. Al ser un videojuego, uno se entretiene mientras aprende habilidades como programación, capacidad de investigación y de comunicación, que son muy importantes”, afirmó Karl Arrieta, uno de los ganadores.

En el reto participaron en total 168 estudiantes de secundaria entre los 12 y 18 años, de 25 colegios de toda Costa Rica.



Minecraft es de los juegos más populares del planeta.