



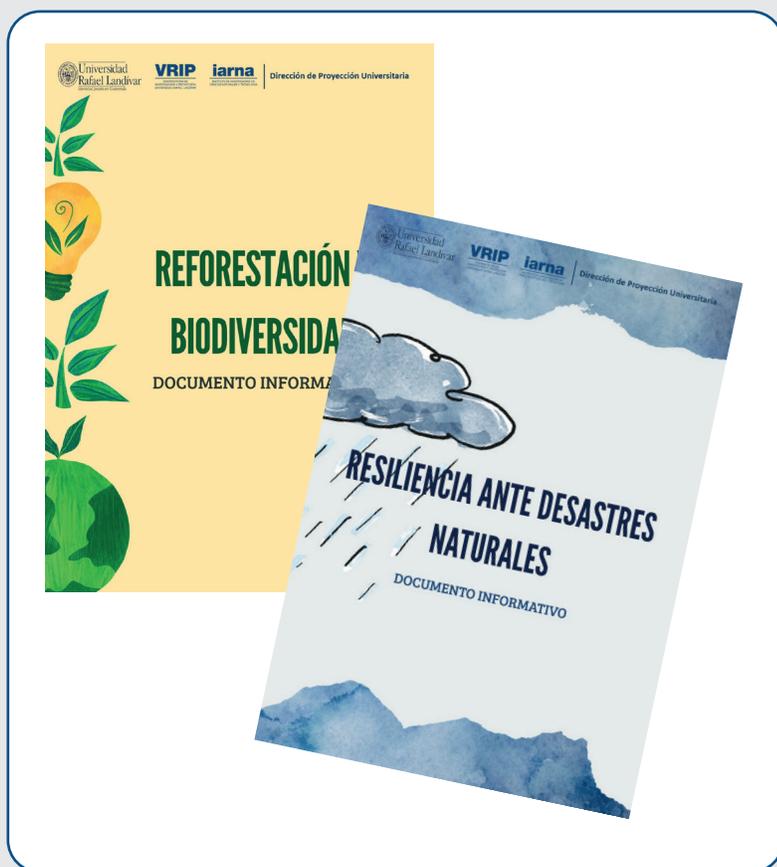
## Investigación y proyección universitaria en el Minecraft Education Challenge: la Universidad Rafael Landívar contribuye a promover la formación científica de estudiantes escolares

Textos: Mgtr. Marlyn Herrera

La Universidad Rafael Landívar (URL) colabora con Microsoft en el desarrollo del «Minecraft Education Challenge», un proyecto educativo que invita a estudiantes de primaria y nivel básico a usar su creatividad, pensamiento crítico e innovación para enfrentar problemas reales relacionados con la sostenibilidad, alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). A través del diseño de mundos virtuales, los participantes deben proponer soluciones innovadoras que reflejen un enfoque sostenible.

Por medio de un trabajo articulado entre el Departamento de Promoción y Captación, la Dirección de Proyección Universitaria (DPU/VRIP) y el Instituto de Investigación en Ciencias Naturales y Tecnología (Iarna/VRIP) de la URL, se desarrolló un taller participativo y se elaboraron materiales informativos dirigidos a los estudiantes que se suman a esta iniciativa. Esta colaboración permitió combinar la experiencia investigativa del Iarna y la mediación pedagógica de la DPU, para ofrecer una experiencia educativa significativa.

La facilitación de los contenidos temáticos estuvo a cargo de las Mgtr. Carmen Sierra y Gabriela Enríquez, investigadoras del Iarna; mientras que el diseño metodológico del taller y la mediación pedagógica de los materiales informativos fueron realizados por la Mgtr. Marlyn Herrera, de la DPU.



Materiales informativos elaborados para la actividad

El taller, realizado el 11 de junio en modalidad virtual sincrónica, estuvo dirigido a niñas, niños y adolescentes de entre 10 y 15 años, así como a los docentes que los acompañan en este proceso. A través de dinámicas participativas, se facilitó información clave sobre las dos temáticas seleccionadas para esta edición del concurso:

1. Reforestación y biodiversidad
2. Resiliencia ante desastres naturales

Con el objetivo de ampliar la participación, se ha programado un segundo taller para el 16 de julio, dirigido a quienes no pudieron asistir en la primera

fecha o a quienes deseen volver a participar y profundizar en las temáticas abordadas.

Esta actividad contribuyó a acercar el pensamiento científico a niños, niñas y adolescentes, promoviendo su capacidad para analizar problemáticas socioambientales y buscar soluciones creativas desde una perspectiva informada y crítica. Asimismo, representa un valioso ejercicio de proyección universitaria, ya que facilita que la investigación académica se traslade a espacios educativos no convencionales y contribuya a la búsqueda del bien común.

Para conocer más sobre esta iniciativa, puede visitar el sitio oficial del evento:  
<https://etciberoamerica.com.gt/minecraftchallenge/>

## Más información

### Vicerrectoría de Investigación y Proyección Dirección de Proyección Universitaria (DPU)

Campus Central, San Francisco de Borja, S. J., Ciudad de Guatemala  
Vista Hermosa III, Campus Central, zona 16, Edificio O, oficina 305  
PBX: (502) 2426-2626, ext. 2573 - [vrip-dpu@url.edu.gt](mailto:vrip-dpu@url.edu.gt)