

# Alumnas destacan en encuentro nacional de liderazgo usando Minecraft



Un grupo de alumnas de [PrepaTec](#) del campus Chihuahua fueron ganadoras en el encuentro nacional de liderazgo del **Tec de Monterrey** donde modelaron su proyecto utilizando el juego digital 3D **Minecraft**.

El evento tiene como objetivo fomentar el desarrollo de habilidades de **liderazgo ético y humanista** entre los participantes.

Tras obtener el primer lugar en el encuentro "*Líderes con Sentido Humano*", **Ilse Cruz, Amanda Schultz, Leslie Díaz de León, Giovanna Malanco y Danelly Aguilar**, junto con su mentora **Jessica Elizondo**, compartieron sus reflexiones sobre este logro.

*"Cuando llegó la maestra a decirnos que ganamos, no lo podíamos creer. Fue sorprendente porque claro que queríamos ganar, pero a la vez íbamos para divertirnos",* expresó Ilse.



## /> width="900" loading="lazy"> Desarrollo de "Bioenergy"

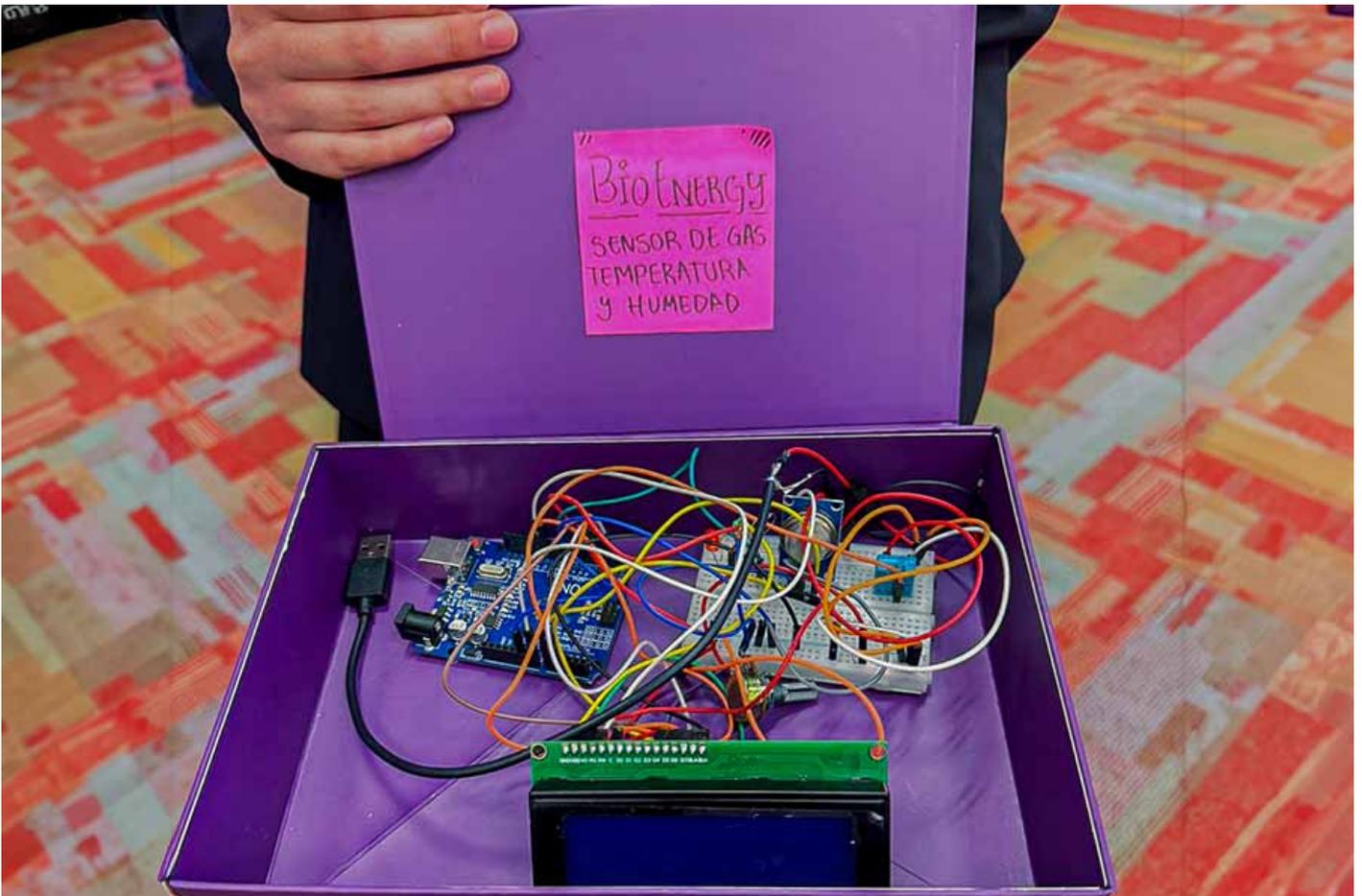
El proyecto denominado "**Bioenergy**" se trata de un biodigestor con ciertas **facilidades tecnológicas**.

Todo comenzó por la idea de la madre de una de las alumnas durante una comida familiar, después de investigar, las alumnas se entusiasmaron con la idea y comenzaron a trabajar en ello.

El proyecto originalmente estaba enfocado en la **recolección y reciclaje de basura**; sin embargo, tras una sugerencia, el equipo se interesó en la idea de un biodigestor y comenzó a investigar.

Con el tiempo, el proyecto evolucionó para incluir un **sensor de gas y temperatura**, así como el desarrollo de una **aplicación complementaria**.

El proyecto se destacó por su enfoque en la tecnología [Arduino](#) y su aplicación práctica en la generación de gas metano.



## /> width="900" loading="lazy"> **Acompañamiento de su mentora**

La maestra **Jessica Elizondo** compartió su perspectiva sobre el progreso del equipo.

*"Desde un principio, fue un equipo que se separó de los demás al tomarlo en serio desde el inicio", afirmó.*

Al reflexionar sobre el avance del proyecto, destacó: *"Cuando ellas empezaron a soñar y vieron, '¿qué tal si?' y de repente, 'oye, pues sí es posible', empezaron a moverlo".*

Asimismo, insistió al equipo a mantener el enfoque en sus **fortalezas**, alentándolas a confiar en su capacidad para lograr el éxito.

### Desafíos y superación

A pesar de enfrentar **dificultades técnicas** y **tensiones internas** en el equipo, lograron superar los obstáculos y desarrollar un sistema funcional.

El equipo se sintió satisfecho con el resultado y destacó la importancia de la **unión** y el **trabajo en equipo** en el proceso de aprendizaje y desarrollo del proyecto.

*"Nos mantuvimos firmes en el proyecto, enfrentando desafío con determinación y recordando nuestras fortalezas. Nunca perdimos de vista lo importante: nuestro objetivo y nuestra capacidad*

para alcanzarlo", compartió Leslie.

El proceso de decoración del stand para la competencia nacional reveló una serie de contratiempos inesperados, desde la falta de **tijeras** hasta la necesidad de una **extensión eléctrica** de último minuto.

"Estábamos tan desesperadas que nos pusimos a hacer triángulos para que se viera bonito al menos, porque solo traemos las letras, la cartulina y el foamy grande, así que hicimos muchos rectángulos", mencionó Giovanna.



/> width="900" loading="lazy"> **Presentación del proyecto... ¿con Minecraft?**

Durante la presentación del proyecto, el equipo optó por una aproximación alternativa.

"Nosotras llevamos fomi, cartulinas, un proyecto, un prototipo y el modelo 3D en Minecraft", explicó Giovanna.

Al principio, la idea de utilizar el popular videojuego como parte de la presentación parecía una broma, sin embargo, Giovanna argumentó: "Si tenemos que traer un modelo... ¿por qué no lo hacemos en **Minecraft?**".

La idea inicialmente fue recibida con risas, pero luego se convirtió en una herramienta efectiva y dos días antes de la competencia, el equipo comenzó a trabajar en el modelo en **Minecraft**.

A pesar de las dudas iniciales, resultó ser una decisión acertada al atraer la atención de los espectadores, quienes se sorprendieron al ver **Minecraft** en el escenario.

**"Nunca perdimos de vista lo importante: nuestro objetivo y nuestra capacidad para alcanzarlo".- Leslie Díaz de León.**

*"Fue muy llamativo para la gente ver Minecraft ahí e interactuar con el modelo. A muchos les pareció interesante", comentó Giovanna.*

La presentación no solo fue una forma de transmitir información, sino también de generar interés y participación, esta estrategia permitió al equipo destacarse y captar la atención del público de una manera creativa y divertida.

Inspiración a futuros líderes

Con el logro de haber llegado al **top 5 nacional**, el equipo espera inspirar a otros a perseguir sus sueños y aspiraciones con la misma pasión y determinación.

*"Lo más importante que aprendimos es que el camino hacia el éxito nunca es sencillo, hay que seguir adelante porque a fin de cuentas debes tener este objetivo a la vista y hacer todo lo que esté en tus manos para conseguirlo", aseguró Ilse.*

***"Desde un principio, fue un equipo que se separó de los demás al tomarlo en serio desde el inició".- Jessica Elizondo.***

Experiencias en perseverancia y colaboración

El equipo adquirió importantes lecciones sobre perseverancia, colaboración y la importancia de mantener la confianza en sí mismas y en sus sueños durante su viaje.

Esto les permitió no solo alcanzar el reconocimiento, sino también convertirse en una fuente de inspiración para otros.

*"El verdadero éxito está en inspirar a otros a perseguir sus propios objetivos", finalizó la profesora.*

**TAMBIÉN TE PODRÍA INTERESAR LEER:**