



Foro Jóvenes Emprendedores

Bibliocraft

Área de conocimiento: Divulgación Científica

Categoría: Tecnología

Nivel: Secundaria

Nombre de los participantes: Alfredo Sánchez Otañez

Nombre y firma del asesor: María Hermelinda López Campos

Guasave, Sinaloa, México. 9 de diciembre del 2025.

I. INDICE	
II. RESUMEN.....	3
III. ANTECEDENTES.....	3
IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
V. JUSTIFICACIÓN.....	4
VI. OBJETIVOS.....	4
VII. HIPÓTESIS.....	5
VIII. MARCO TEÓRICO.....	5
IX. METODOLOGÍA.....	5
X. RESULTADOS.....	6
XI. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	6
XII. CONCLUSIONES.....	6
XIII. BIBLIOGRAFÍA.....	7
XIV. ANEXOS.....	7

II. RESUMEN

Este proyecto es un prototipo de un mapa de Minecraft el cual pretende facilitar que los jóvenes aprendan de una manera divertida, pero al mismo tiempo utilizando las herramientas de videojuegos en los cuales la mayoría están familiarizados, hoy en día los jóvenes viven inmersos en el uso y abuso de la tecnología, lo que en muchas ocasiones los aísla del conocimiento verdadero y adecuado para sus edades.

Una aplicación de videojuegos que mezcle la diversión con el conocimiento será muy atractiva para los jóvenes, ya que aprenderán jugando y realizando las actividades que mas le gustan; esta aplicación pretende abordar las diferentes problemáticas que aquejan hoy en día a los jóvenes.

III. ANTECEDENTES

Los videojuegos han sido satanizados en el sistema educativo, sin embargo el retomar su uso en este como un apoyo didáctico y no como un detractor, aprovechar sus beneficios en lugar de restringirlo o incluso prohibirlos; en estos tiempos los jóvenes son dependientes de la tecnología, nacieron, crecieron dentro de ella y por

ende se les facilita en todos los sentidos.

Por ejemplo, en España, Etxeberria Tras analizar más de 260 estudios e investigaciones sobre el tema, llega a la conclusión de que los videojuegos tienen algunos efectos negativos en lo que respecta a las actitudes violentas y el sexism, pero también tienen una influencia positiva en el uso educativo y terapéutico y en el desarrollo de diversas habilidades de todo tipo.

La integración de las tecnologías en el ámbito educativo es una realidad innegable en la sociedad del siglo XXI, caracterizada por los rápidos cambios que posibilitan la revolución educativa y la innovación. Muestra de ello es el uso de videojuegos en los centros escolares de las etapas de Educación Infantil y Primaria. Estas prácticas gamificadas mediante tecnología no están exentas de críticas o susceptibilidades sobre sus posibilidades educativas. Con el fin de describir los beneficios y posibilidades de la introducción de los videojuegos en las aulas detectados en la literatura científica, se ha realizado un estudio de revisión bibliográfica. Para ello, se utilizaron cuatro bases de datos Scopus, WOS, ERIC y Dialnet y se seleccionaron un total de 18

documentos para su análisis, siguiendo el método PRISMA. Los resultados muestran que los videojuegos pueden contribuir positivamente a los procesos de enseñanza-aprendizaje, desarrollar aspectos cognitivos y creativos, e incluso a mejorar algunas actitudes sociales. En definitiva, este estudio permite evidenciar las posibilidades del uso educativo de los videojuegos con alumnado de Educación Infantil y Primaria, siempre y cuando se cuente con profesorado formado y competente digitalmente, y la selección del recurso se realice considerando la dimensión pedagógica, además de la técnica. Esto lo rescata Marín – Vidal en su tesis en el 2021 en la Universidad de Valencia, España.

IV. DEFINICION DEL PROBLEMA

Debido al uso desmedido de videojuegos en los jóvenes, la ausencia de utilidad que le dan estos a estar frente a un dispositivo todo el día, surgió la idea de este proyecto, hacer un uso adecuado, pertinente de ese tiempo que los jóvenes dedican a jugar videojuegos, un videojuego para aprender, aprender jugando lo que más les gusta, convertirlo en un juego didáctico animadores a aprender más seguido con otro tipo de juego.

V. JUSTIFICACIÓN

Se realizó este proyecto en base al interés que tenemos como jóvenes de darle un buen uso a los videojuegos, a la necesidad que se está generando en el abuso de dispositivos tecnológicos que no solo están dañando la salud física, si no también la emocional y por ende repercute en las actividades académicas de los jóvenes

Estudiar, aprender sin que estos mismos se aburran ya que algunas veces el solo leer se les puede hacer aburrido. Yo espero que mi prototipo pueda llegar a nivel nacional porque está en español además de que este podría ayudar a investigar y estudiar muchas cosas sobre temas de interés.

VI. OBJETIVOS

El objetivo general de este proyecto es:

- Analizar las conductas de los jóvenes en el uso de videojuegos didácticos

Como objetivos específicos:

- Identificar el alcance los juegos didácticos en los jóvenes
- Diseñar un videojuego didáctico
- Describir la importancia de la integración de los videojuegos a la escuela, como

una herramienta para facilitar la educación y no para crear conflicto

VII. HIPÓTESIS

Fomentar el uso de los videojuegos de forma didáctica y con ello disminuir que los jóvenes usen las plataformas en Internet no solo para jugar, además que lo hagan para que puedan aprender de una forma llamativa así evitando que estos mismo se aburran

VIII. MARCO TEÓRICO

El proyecto trata sobre un videojuego el cual tendrá muchos temas para estudiar, este proyecto tendrá varias zonas con bibliotecas didácticas sobre el tema escogido. Incluye conceptos importantes y descripciones de tus productos, el proyecto esta construido en la plataforma minecraft lo cual se usará de forma educativa. Investigaciones en las que bases tu proyecto de forma de que todas las edades puedan aprender.

También hay autores los cuales gracias a esto pude corroborar mi información como por ejemplo Seymour Papert el cual que justifica el aprendizaje mediante la construcción y la experimentación activa (como sucede en Minecraft), y complementarse con el

concepto de Serious Games y también Mihály Csíkszentmihályi el cual explica que los jóvenes media los videojuegos desarrollan su habilidad cognitiva ya que estos al estar en un ambiente de desafío los ayuda a desarrollar esta habilidad.

IX. METODOLOGÍA

Para que este proyecto funcione quiero investigar temas de interés mundial para ponerlos en el mapa así que los jóvenes puedan aprender, ejemplos: la basura en los mares, el maltrato, etc.

El tipo de investigación que usare será una cuantitativa ya que en el enfoque que yo quiero hacer mi investigación, mi estudio será realizado de las siguientes formas: comparar mi proyecto con algunos hechos en el pasado para poder corregir este mismo o poder ver qué le falta, buscar una forma para que esté funcione de una buena forma y de forma llamativa, etc.

La técnica que usaré para poder realizar mi proyecto será la búsqueda de información en fuentes confiables como un gran ejemplo Google academico corroborando la información para que está este 100% comprobada de que sea verídica, además de buscar en documentos los

cuales igual sacaré la información , también probaré con gente como simplemente puedan ser mis familiares o amigos los cuales me ayudarán a saber errores en mi mapa.

Para realizar el proyecto se necesitarán pocos materiales ya que este en si al estar hecho en una aplicación se utilizara está misma para poder realizar, entre los materiales necesarios que necesitaré serán: una computadora, Minecraft, una cuenta para poder guardar el progreso, etc.

X.RESULTADOS

Los resultados fueron buenos, pero no como se esperaban ya que el videojuego funciono, pero con detalles, los usuarios pudieron acceder, elegir libros, salir del juego, entre otras funciones, en general fue del agrado de los usuarios a los que se los presentamos, sin embargo tuvimos detalles con los permisos y por ello sigue en creación para sus mejoras.

XI. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Utilizar aplicación que requieren permisos y/o pagos de licencia siempre tendrán sus desventajas, pero en general se logro identificar que los jóvenes pueden utilizar los videojuegos

para estudiar, retroalimentar o bien para conocer un tema nuevo que sea de su agrado.

El diseño y creación dentro del juego tiene que mejorar mucho, sabemos que vamos iniciando, pero consideramos que existe un gran potencial para hacer un excelente proyecto a futuro.

XII. CONCLUSIONES

El prototipo del juego, el cual es un mapa ya esta en creación, sin embargo nos hemos enfrentado a los permisos que se necesitan para tener un mayor control sobre el videojuego, al socializarlos con los compañeros del colegio fue muy aceptado y sobretodo recibido con agrado, puesto que les agrado la idea de poder jugar uno de sus videojuegos favorito pero al mismo tiempo jugar una partida con sus amigos., es decir aprender jugando. Al mismo tiempo que será necesario seguir puliéndolo y mejorar muchos aspectos para hacerlo una mejor versión.

XIII. BIBLIOGRAFÍA

- Apa: Escavar, M.D.R & Buteler, L.M. (2018) <Https://Google.com>
- Apa: Rivera Ortega E. & torres Cesio V. (2018)

- Etxeberria, F. (2001). Videojuegos y educación. [Versión electrónica]. "Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información",

Infantil y Primaria. Publicado en: Análisis del estado del arte sobre el uso de los videojuegos en Educación Infantil y Primaria - Dialnet

Marín Suelves, D. ; Vidal Esteve, M ; Donato, D ; Granados Saiz, J. Análisis del estado del arte sobre el uso de los videojuegos en Educación

XIV. ANEXOS