

The background is a dark blue space scene. It features several stylized celestial bodies: a large planet in the bottom left with horizontal cyan and blue stripes; a smaller planet in the top left with a cyan top and blue bottom; a planet in the top right with a white ring; and a planet in the middle right with diagonal cyan and blue stripes. A rocket with a bright cyan flame is flying from the left towards the center. A comet with a long blue tail is in the bottom right. Small white stars are scattered throughout the dark blue background.

# BLAST ADVENTURES

Una aventura científica

José Carlos Raygoza González  
Jesús Israel Trejo Jiménez

Asesor

Omar Alejandro Chavez Campos

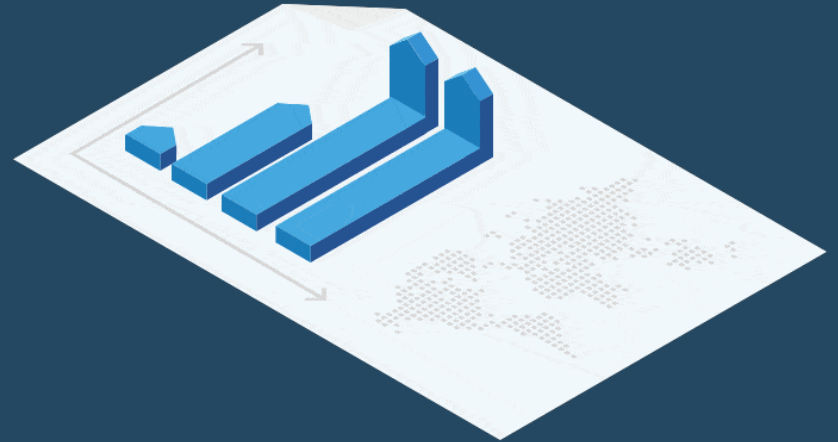


# Todo comienza una noche de otoño



# El estudio PISA de 2015

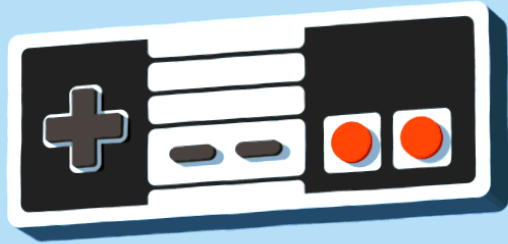
**48%** de los estudiantes de **15 años** en México **NO** alcanzan el nivel mínimo de *competencias en ciencias*.



# Se parte de esta necesidad

Para crear un medio que proporcione información científica y despierte el interés por estos temas.





# Realización de un videojuego

- Optimizado para plataformas móviles
- Atractivo y entretenido
- Para niños y adolescentes de 6 a 15 años
- Logrando la propagación del aprendizaje de
  - Ciencias y tecnología





Demostrando la existencia de los fenómenos que suceden a nuestro alrededor.

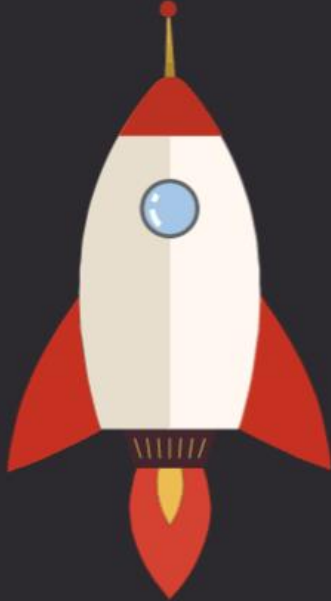
Sin denotar que es un **juego educativo** que busca enseñar una lección.



**Aportando** esfuerzos para alcanzar la cuarta meta de la agenda 2030 de la **ONU**

*Brindar una educación de calidad para todos*

# El videojuego se conforma de



Una **interfaz intuitiva** que genera la sensación de independencia a los jugadores

*donde* pueden aplicar conceptos científicos en múltiples entornos relacionados con nuestro planeta.



# Reconocimiento facial

Con el objetivo de obtener mayor atracción del jugador debido a una mejor interacción con las actividades de cada misión.

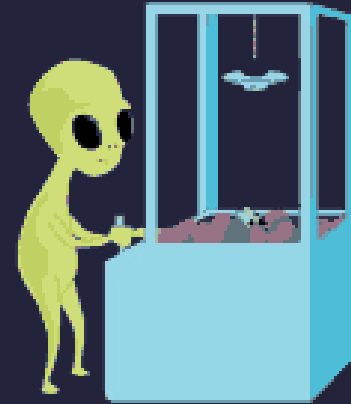
**:) Afectiva**



# Beneficios

La implementación de este sistema permite

- ✓ Enfocarse en temas de interés por parte del jugador.
- ✓ Mejorar la experiencia y la jugabilidad del proyecto.
- ✓ Proporcionado nuevos retos o pistas que logren satisfacer sus necesidades educativas.



# Conclusiones

Incorporar videojuegos en el contexto educativo habitual sorprende, motiva y establece nuevos puentes de comunicación y aprendizaje con niños y adolescentes, creando condiciones que posibilitan de modo nuevo y lúdico, el diálogo y el intercambio de conocimiento.

Los videojuegos son una herramienta muy útil que permite conectar con el mundo de intereses de los jóvenes, permitiendo mejorar la motivación del alumno y la cantidad de tiempo que dedican a aprender.

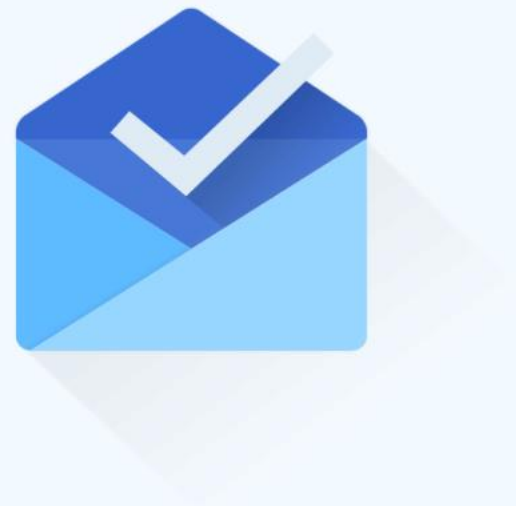


*“La educación es nuestro pasaporte para el futuro, porque el mañana pertenece a la gente que se prepara para el hoy.”*

Abraham Lincoln

# Contacto

José Carlos Raygoza González  
carlozrg@hotmail.com



# Referencias

- [1] Sánchez, J. G., Zea, N. P., Gutiérrez, F. L., & Montero, F (n.d.). Jugabilidad como Calidad de la Experiencia del Jugador en Videojuegos. Recuperado de <http://lsi.ugr.es/juegos/articulos/interaccion09-jugabilidad.pdf>
- [2] Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2015). *Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), PISA 2015 - Resultados*. Recuperado de <https://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Mexico-ESP.pdf>
- [3] Aprendizajes Clave Para la Educación Integral, Plan y Programas de Estudio para la Educación Básica (2018). Secretaría de Educación Pública. Recuperado de <https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/>
- [4] ONU. (2015, 25 septiembre). Objetivos de Desarrollo Sostenible. Recuperado de <http://www.onu.org.mx/agenda-2030/objetivos-del-desarrollo-sostenible/>