

**Diversión por la enseñanza**

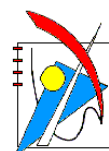


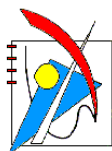
***Diversión por la  
enseñanza***

**Autor: Jorge Galán Martínez**

**Directores: Ángel Diezma y Silvia Azahara Navarro**

**Fecha: 2020-2021**





### Resumen

Las nuevas tecnologías están cobrando una gran importancia en nuestro planeta actualmente, gracias en gran parte a los avances tecnológicos del siglo XXI. Dentro de estos avances, encontramos los videojuegos, que son recreaciones electrónicas que se visualizan a través de una pantalla y que se caracterizan por su dinamismo. Normalmente, son usados por la sociedad como un método de ocio, diversión y desconexión de la rutina. Sin embargo, se pueden aprovechar sus múltiples ventajas para mejorar el sistema educativo actual y adaptarlo al nuevo mundo en el que nos encontramos. Centrándonos en esto último, he desarrollado un videojuego para la enseñanza de niños de 2º de la ESO.

Palabras clave: *nuevas tecnologías, videojuegos, ocio, sistema educativo, enseñanza*

### Abstract

Nowadays, new technologies are gaining great importance on our planet today, largely based on the technological advances of the 21st century. Among these advances, we find video games, which are electronic recreations that are watched through a screen and are characterized by their dynamism. Normally, they are used by society as a method of leisure, fun and disconnection from routine. However, their many advantages can be used to improve the current educational system and adapt it to the new world in which we find ourselves. Focusing on this last point, I have developed a video game for teaching 2nd ESO children.

Key words: *new technologies, videogames, leisure, educational system, teaching*

