

# Deporte Innovador: Propuesta de revista digital para jóvenes

David Adriel Orozco Martínez

Universidad La Salle México, FAMADyC. Ciudad de México, México.

david.orozco@lasallistas.org.mx

**Resumen.** El proyecto “Deporte Innovador” consiste en la creación de una revista digital interactiva que combina ciencia, tecnología y deporte para atraer a jóvenes al estudio de carreras científicas tecnológicas. Con este fin, se llevó a cabo una investigación sobre los hábitos de consumo digital en jóvenes de 18 a 24 años, que fue la base para crear un producto atractivo para este público. Con los resultados de esta investigación, el desarrollo incluyó etapas de preproducción, producción y postproducción, integrando en una revista, artículos, investigaciones, entrevistas y contenido multimedia.

**Palabras Clave:** Ciencia, Tecnología, Deporte.

## 1 Descripción de la problemática prioritaria abordada

En México, las generaciones jóvenes confían en la ciencia y la tecnología, considerándolas es una herramienta indispensable para la vida cotidiana. Según el *3M State of Science Index* (2024), el 75 por ciento de los jóvenes mexicanos entre 18 y 24 años confían en la ciencia y esperan que resuelva los desafíos del mundo. No obstante, solo el 30% tienen interés en estudiar una carrera relacionada con estas áreas. De acuerdo con los indicadores de la Red Iberoamericana de Ciencia y Tecnología (2018), en 2015, en México egresaron 413 mil 201 estudiantes universitarios, de ellos 56% pertenecía a ciencias sociales, 24.5% a ingeniería y tecnología, 9% a ciencias médicas, 5.29%, a ciencias naturales y exactas, 3.4% a humanidades y 1.69% a ciencias agrícolas. Las carreras vinculadas a las ramas de la ciencia y la ingeniería, como la ambiental, la química e informática, alcanzan un índice de deserción de hasta el 36% (Imagen Poblana, 2023).

Por lo tanto, la problemática que se quiere abordar en este proyecto es la falta de interés de la población joven por las carreras científicas. Entre los factores que explican la elección de carreras científicas (que incluyen la influencia familiar, el costo de las carreras, la percepción de la actividad científica, el sexo, el nivel socioeconómico, entre otros), destaca el interés y las actitudes hacia la ciencia misma, que no es fomentada adecuadamente en los entornos escolares y familiares (Avenidaño y Magaña, 2018). El físico-teórico Michio Kaku menciona que los seres humanos nacen siendo científicos debido a su naturaleza inquisitiva, pero, durante los “años peligrosos”, la sociedad destruye ese deseo de experimentar gracias a los sistemas educativos basados en memorización, lo que para Kaku no contribuye al aprendizaje científico (Edu1st, 2018). Presentar estos temas con un enfoque distinto a través de un producto digital puede favorecer los procesos de apropiación del conocimiento, sobre todo si se vinculan con un área que genera interés entre diferentes sectores de la población, como el deporte.

Este proyecto responde a necesidades mundiales plasmadas en los ODS propuestos por la ONU, particularmente el objetivo número 4: Educación de calidad. En este se considera que la ciencia y tecnología serán parte fundamental para reducir el número de estudiantes que dejan la escuela.

Se considera que, implementando estrategias novedosas como esta revista digital, enfocada en los avances científicos y tecnológicos que se producen en el deporte, se generará interés genuino en la población joven hacia carreras que busquen la innovación para el futuro.

## **2 Objetivo**

Diseñar una revista digital interactiva que divulgue innovaciones científicas y tecnológicas en el ámbito deportivo para jóvenes de entre 18 y 24 años de edad, con el fin de fomentar su interés por carreras en dichas áreas.

## **3 Propuesta teórico-metodológica**

El marco teórico para la elaboración de la revista digital se basa en la convergencia digital, utilizando tecnologías para crear contenidos interactivos y accesibles. La convergencia digital se define como el resultado de la proliferación tecnológica que permite la readecuación de las tradiciones tecnológicas analógicas y medios como la televisión, radio y periódico, así como la inserción de nuevas formas y expresiones comunicativas tales como los medios sociales y conectivos. (González et al, 2018). Una revista digital, se considera un medio electrónico, destacando características como la inmediatez de producción y distribución, reducción de costos, facilidad de acceso siendo ambientalmente saludable (Antúnez et al 2016). Diferentes estudios sobre el consumo mediático de la población joven coinciden en señalar que estos se mantienen interesados por la información de actualidad, aunque se está produciendo cambios en su patrón de consumo, caracterizado por el acceso casual a la noticia desde las redes sociales, la vigilancia o monitoreo rápido en internet y el acceso a medios tradicionales para ampliar información. (Carrera et al, 2020; García Jiménez et al, 2018). Particularmente, en este trabajo se realizó un cuestionario para conocer los hábitos de consumo digital editorial en generaciones jóvenes, a través de Google Forms, dirigido a personas de 18 a 24 años de edad, con el objetivo de recopilar datos sobre hábitos de lectura y preferencias en revistas digitales. Dicho cuestionario incluyó preguntas sobre datos demográficos, intereses temáticos, frecuencia de lectura y preferencias en el formato de revistas. En total se recopilaron 14 respuestas de representantes del grupo de edad objetivo de la revista, que se usaron para orientar el diseño y contenido de la propuesta de revista.

## **4 Discusión de resultados**

El análisis de los resultados mostró que la mayoría de los jóvenes encuestados prefieren productos digitales con contenido interactivo, como fotos, videos y vínculos. Los temas de mayor interés son la ciencia, la tecnología y los deportes. Los datos indican que este sector de población prefiere leer en dispositivos digitales como computadoras y smartphones (Figura 1). El 81.8% prefiere revistas digitales sobre impresas (Figura 2), y los temas más populares incluyen cultura (36.4%), deportes (18.2%) y ciencia (18.2%), entre otros (Figura 3)

Debido a las crecientes innovaciones tecnológicas que hay en el mundo, es pertinente adecuar la revista para ser leída en los dispositivos más utilizados por los jóvenes, facilitando en todo sentido los objetivos propuestos en esta investigación. En relación con las preferencias de lectura entre la

población analizada, en cuanto a revistas se ha visto que ha disminuido el número de jóvenes que leen formatos impresos, mudando sus hábitos de lectura hacia lo digital.

La figura 3 nos brinda los datos para justificar la producción de la revista. En la actualidad, dentro del top 5 de temáticas que más leen los jóvenes se encuentran los deportes, la ciencia y la tecnología, por lo que se consideró una estrategia factible combinar estos temas para generar interés genuino hacia la temas científicos a través del mundo deportivo.

La revista digital diseñada responde a estas preferencias, ofreciendo una plataforma interactiva que combina artículos de divulgación con contenido multimedia, promoviendo el interés por la información científica. Este enfoque no solo promueve la lectura y el aprendizaje, sino que también integra a los jóvenes en el mundo de la ciencia y la tecnología a través de temas relacionados con las aplicaciones de la neurociencia, la psicología, la medicina, la informática, la física, la química y otras disciplinas en el deporte profesional. En la figura 4 se presentan algunas imágenes de los contenidos de la revista.

## 5 Conclusiones y perspectivas futuras

El proyecto se propuso generar una propuesta de revista digital atractiva para los jóvenes, combinando ciencia, tecnología y deporte. La investigación demostró que la digitalización y la interactividad son clave para captar el interés de este público. Además, el uso de contenidos multimedia y la integración de herramientas interactivas han demostrado ser efectivas para fomentar el interés en la ciencia y la tecnología. Se sugiere continuar desarrollando contenidos que integren más herramientas interactivas y explorar nuevas formas de distribución digital para ampliar el alcance de la revista. También se recomienda realizar estudios adicionales para mejorar la comprensión de las preferencias y hábitos de lectura de los jóvenes, y adaptar el contenido de la revista en consecuencia. Queda pendiente también diseñar una estrategia de publicación y distribución para la revista, que permita su continuidad y sostenibilidad, así como la realización de una prueba piloto del Número 0 con el público objetivo, a fin de conocer su percepción, sugerencias y experiencias de visualización para la mejora de la publicación.

## 6 Agradecimientos

Quisiera agradecer a mi familia, por estar ahí cuando más lo necesitaba, a mis amigos por hacer de esta investigación un gusto profesional en todo sentido; pero sobre todo a la Universidad La Salle, la cual despertó un interés genuino en mi persona de estudiar e investigar acerca de temas de impacto en la sociedad. Finalmente, quisiera agradecer a la maestra Claudia Pedraza, sin duda alguna este trabajo de investigación resultó ser un gran producto gracias a su guía en todo momento, dándome consejos desde su punto de vista experto, para enseñarme cosas que hoy aplico todos los días en el ámbito profesional.

## 7 Referencias

1. 3M State of Science Index (2024). State of Science Global Report. [https://www.3m.com/3M/en\\_US/3m-forward-us/about-the-survey/](https://www.3m.com/3M/en_US/3m-forward-us/about-the-survey/)
2. Antúñez, G., Soler, Y., Rodríguez, S., Molina, O., Tapia, J., Pérez, Y., & Ramírez, W. (2016). Las revistas científicas electrónicas: Sus características y ventajas. REDVET. Revista Electrónica de Veterinaria, 17(1), 1-10.

3. Avendaño Rodríguez, Karla Cristina; Magaña Medina, Deneb Elí Elección de carreras universitarias en áreas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM): revisión de la literatura Revista Interamericana de Educación de Adultos, vol. 40, núm. 2, 2018, Julio-Diciembre, pp. 154-173 Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe México
4. Baumann, H. (2021, 15 octubre). ¿Cómo hacer una revista digital que te haga sentir orgulloso? Guía completa. Crehana.
5. Carreño, L. (2020, 9 de febrero de). La disputa gremial por los aranceles a las prendas de vestir. El Espectador. <https://www.elespectador.com/economia/la-disputa-gremial-por-los-aranceles-las-prendas-de-vestir-articulo-903768>
6. Carrera, P., Blanco-Ruiz, M., & Andújar, C. S. D. B. (2020). Consumo mediático entre adolescentes. Nuevos medios y viejos relatos en el entorno transmedia. *Historia y comunicación social*, 25(2), 563. Edu1st. (s. f.). Michio Kaku doctor en física teórica: «Cuando nacemos somos científicos». - Edu1st. Edu1st. <https://edu1stvess.com/es/news/michio-kaku-doctor-en-fisica-teorica-cuando-nacemos-somos-cientificos/>
7. Esteve, Anna R., & Solbes, Jordi. (2017). El desinterés de los estudiantes por las Ciencias y la Tecnología en el Bachillerato y los estudios universitarios. En N. Editor (Ed.), Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas (pp. 573-578). Revista de Investigación y Experiencias Didácticas.
8. García Jiménez, A., Tur-Viñes, V., & Pastor Ruiz, Y. (2018). Consumo mediático de adolescentes y jóvenes. Noticias, contenidos audiovisuales y medición de audiencias.
9. González, L. J., Pauloni, S. M., & Noscué Mera, E. (2018). Convergencia digital y multipantallas: nuevos escenarios y consumos culturales en el marco de la desregulación y la concentración de las telecomunicaciones. In VII Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018 (Universidad Nacional de Quilmes, 16 al 18 de octubre de 2018).
10. INEGI. (2018). Encuesta sobre la Percepción Pública de la Ciencia y la Tecnología en México. [https://todos.cicese.mx/pdfs/Comunicado\\_46\\_ENPECYT](https://todos.cicese.mx/pdfs/Comunicado_46_ENPECYT).
11. Red de Indicadores de Ciencia y Tecnología (RICYT) (2018), Títulos de grado 2006-2015, en <http://dev.ricyt.org/ui/v3/comparative.html?indicador=CGRADO> (consultado el 10 de noviembre de 2017).
12. Imagen Poblana. (2023, 21 febrero). Las carreras universitarias con mayores índices de deserción en México. Imagen Poblana. <https://www.imagenpoblana.com.mx/23/02/21/las-carreras-universitarias-con-mayores-indices-de-desercion-en-mexico>
13. Jdelaciencia. (2016, 10 febrero). ¿Por qué a los jóvenes no les interesa la ciencia? Juan de la Ciencia. <https://juandelaciencia.wordpress.com/2016/02/10/por-que-los-jovenes-no-les-interesa-la-ciencia/> Valor compartido (2022, 15 diciembre). Los jóvenes mexicanos confían en la ciencia y reconocen su importancia. Valor Compartido. <https://valor-compartido.com/los-jovenes-mexicanos-confian-en-la-ciencia-y-reconocen-su-importancia>

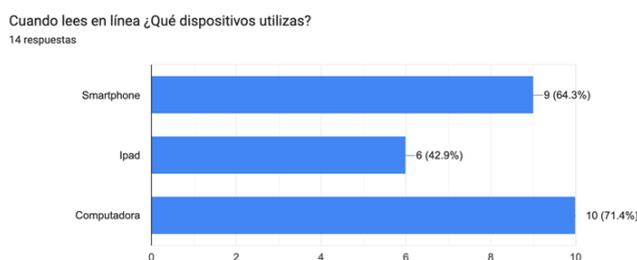


Figura 1. Dispositivos favoritos. Fuente. Elaboración propia.

¿En qué formato prefieres leerlas?  
14 respuestas

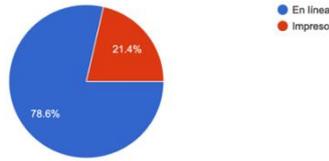


Figura 2. Preferencias de lectura. Fuente. Elaboración propia.

¿Qué temáticas te gustan más?  
14 respuestas

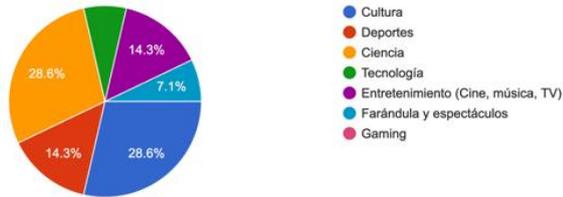


Figura 3. Temáticas más leídas. Fuente. Elaboración propia.



Enlace de la revista: <https://indd.adobe.com/view/33de5e07-97e5-40f1-932a-5ef7c998c22b>

Figura 4. Ejemplos de algunas imágenes de los contenidos de la revista