

EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES COMO UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL MANEJO DE FINANZAS PERSONALES - FIPER

Mauricio Daniel Oquendo Coral¹, Brayan Alexander Estrada Benavides², Lorena Elizabeth Guerrero Zambrano³.

^{1, 2, 3} Tecnoacademia Túquerres, SENNOVA.

Resumen

La ciencia e innovación, y la tecnología, son un espacio que permite la articulación entre lo visual, la manipulación de aplicaciones y redes de conocimiento para la transformación de la información. Por ello, Los diseños 2D y 3D, contribuyen a la proyección de ideas para la solución y fomento de la investigación, permitiendo expresar la creatividad, promoviendo iniciativas de desarrollo, generando una motivación de crecimiento personal en cada uno de los aprendices utilizando tecnología avanzada con la finalidad de proyectar sus productos de manera local, impactando a nivel regional, nacional e internacional. Es por lo anteriormente expuesto que en la actualidad los videojuegos, a pesar de que son un mundo virtual, contribuyen al aprendizaje de las herramientas y el valor de las cosas, desarrollando habilidades, entre ellas el manejo de finanzas de manera divertida e ingeniosa.

En este sentido, el presente proyecto tiene como objetivo, generar un proceso de aprendizaje del auto ahorro financiero a partir del uso de videojuegos, teniendo como resultados la identificación de los principios del ahorro financiero, la diagramación del videojuego y la construcción de la primera fase del videojuego nivel uno, proceso que se realizará bajo la metodología aplicada y haciendo uso de las estrategias de gamificación.

Palabras Claves: Ahorro financiero, videojuego, ingenio, aprendizaje.