



El Proyecto Edufinet de Unicaja pone a disposición de la comunidad educativa un videojuego para aprender conceptos financieros y a gestionar la economía personal

El Proyecto Edufinet, impulsado por Unicaja Banco y la Fundación Unicaja, ha incorporado a sus herramientas de trabajo el videojuego para dispositivos móviles diseñado para introducir a los estudiantes de secundaria en el manejo de conceptos económicos y financieros básicos, así como su correspondiente guía didáctica, que estará a disposición de la comunidad educativa

El videojuego, puesto en marcha por Edufinet y Funcas y desarrollado por el estudio Kaiju Games, está indicado para estudiantes de secundaria, aunque puede ser de interés para el público en general

El jugador se convierte en un extraterrestre proveniente de una sociedad basada en el trueque, que deberá adquirir determinadas competencias económicas y financieras para desarrollarse en la compleja sociedad terrestre

10 de diciembre de 2020

El **Proyecto Edufinet**, impulsado por **Unicaja Banco** y la **Fundación Unicaja**, ha incorporado a sus herramientas de trabajo el **videojuego** para dispositivos móviles diseñado para introducir a los estudiantes de secundaria en el manejo de conceptos económicos y financieros básicos, así como su correspondiente **guía didáctica**, que estará a disposición de la comunidad educativa.

El videojuego, que fue presentado el pasado 5 de octubre, coincidiendo con la celebración del Día de la Educación Financiera, ha sido impulsado por Edufinet y la Fundación de las Cajas de Ahorros (Funcas) y desarrollado por el estudio Kaiju Games.

La presentación a la comunidad educativa ha tenido lugar hoy, durante un acto en el que han participado el Director del Proyecto Edufinet, José M. Domínguez; el Director del Área de RSC de Unicaja Banco, José María López; el Coordinador de Educación Financiera de la Fundación Unicaja, Manuel Dorado; la Delegada Territorial de Educación, Deporte, Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación de la Junta de Andalucía en Málaga, Mercedes García, y el Director de Kaiju Games, Miguel Ramos.

Además, en este acto han intervenido también profesores de los IES Cartima de Cártama (Málaga), Ítaca de Tomares (Sevilla) y Severo Ochoa de Granada, que han explicado su experiencia al usar el videojuego como herramienta didáctica en el aula.

En concreto, se trata de un videojuego de educación financiera basado en el trabajo del Proyecto Edufinet, un programa pionero de educación financiera, con 15 años de trayectoria.



“Este videojuego supone una valiosa oportunidad para llegar de forma directa a los jóvenes, a través del canal digital, y concienciar sobre la importancia de disponer hoy en día de la formación financiera adecuada”, ha afirmado el Director del Proyecto Edufinet, José M. Domínguez.

La propuesta del juego nace de una original pregunta: ¿cómo se desenvolverá un extraterrestre enviado a la Tierra para estudiar la civilización humana? El jugador es un alienígena, proveniente de una sociedad basada en el trueque, que deberá adquirir determinadas competencias económicas y financieras para desarrollarse en la compleja sociedad terrestre.

La combinación de ciencia ficción con algunos toques de humor es la base de la historia que se plantea en el videojuego, desarrollada en un entorno cotidiano de una ciudad. “Estamos realmente contentos por la apuesta de Edufinet al elegir el videojuego como medio y herramienta de educación financiera y la confianza depositada desde el primer día en el proyecto”, ha indicado el Director de Kaiju Games, Miguel Ramos.

Junto al videojuego, el equipo de Edufinet y Kaiju Games ponen a disposición de la comunidad educativa una guía didáctica del videojuego para su posible uso en las aulas. De este modo, cualquier centro formativo podrá incorporarlo, si lo estima conveniente, a su actividad formativa, y utilizarlo como una herramienta de trabajo más.

El videojuego está disponible de forma gratuita para dispositivos móviles Apple y Android en las plataformas App Store y Google Play. La web del programa Edufinet (www.edufinet.com) dispone de información adicional sobre el juego y enlace a la guía didáctica para su uso en clase.

Edufinet

El Proyecto Edufinet cuenta, en la actualidad, con el apoyo de 16 universidades y más de una decena de entidades y organizaciones empresariales. Desde su puesta en marcha, más de 152.000 personas han participado en las distintas jornadas, talleres, cursos y conferencias llevados a cabo. Asimismo, su página web ha registrado hasta el momento más de nueve millones de visitas acumuladas, con accesos procedentes de casi 180 países.

Kaiju Games

Kaiju Games es un estudio de desarrollo y servicios de juegos malagueño, fundado por veteranos de la industria con más de 20 años de experiencia en todo tipo de proyectos interactivos. Ha trabajado en títulos nacionales e internacionales para PC, consolas y móviles con socios y empresas como Crytek, 505 Games, Pyro Studios, Yahoo!, Wanadoo, RTVE, 1C, Atari, Activision, Namco Bandai, FlowPlay, Grupo Planeta, Aysse Corp, WildTangent, BigFish o Strategy First.