

Videojuego de educación financiera

Por: Redacción de El País

Enseñar a las nuevas generaciones sobre la educación financiera es algo primordial para miles de personas, pues en la actualidad, múltiples jóvenes afirman no saber qué es un ahorro, un CDT, un crédito o cómo gestionar sus ingresos.

Teniendo esto en cuenta, el pasado miércoles, el Banco W junto con la Fundación WWB Colombia le presentaron al mundo el videojuego: 'Cash, resurgir de los imperios', un título de aventuras donde los protagonistas deben de viajar por cuatro reinos distintos con el fin de derrotar a Taida, el dios de la pereza.

“El Imperio del Sol se encuentra en una crisis devastadora. La disminución del flujo de agua ha desencadenado una sequía desgarradora. Detrás de esta calamidad se encuentra Taida, el dios de la pereza. Bajo su influencia, la población ha perdido toda motivación. En este oscuro pa-

El videojuego

fue presentado a toda la comunidad en un evento que reunió empresarios, medios y jóvenes.

norama, Cash, un joven agricultor de 17 años se convierte en el último rayo de esperanza. Empujado por la necesidad de salvar a su hogar y a las personas que ama, Cash se embarca en una emocionante aventura que lo llevará a través de los cuatro imperios”, se lee en la descripción del videojuego.

Durante la aventura, el jugador po-

drá aprender de distintos conceptos financieros, los cuales le ayudarán a gestionar sus recursos y lograr el objetivo de salvar a los reinos.

“Realizamos este videojuego con el objetivo de dar a entender y facilitar el concepto del ahorro en las personas, un videojuego es algo que mueve a las personas, sobre todo a los jóvenes, es

por esto que decidimos hacer algo disruptivo, algo diferente, que realmente tuviera un impacto dentro de los jóvenes, que se diviertan, capten estos mensajes importantes para sus vidas y aprendan sobre la educación financiera”, afirmó Alejandro Guerrero, presidente Banco W.

Por su parte, Daniela Konietzko, presidenta de la Fundación WWB Colombia, habló un poco sobre como fue la experiencia de crear un videojuego que no solo enseña a sus jugadores conceptos como ahorro, intereses o crédito, sino el reto que supuso crear toda una historia de fantasía que reuniera los conceptos para hacer del título entre la población más joven.

“La experiencia fue maravillosa, la primera vez que lo jugué lo hice con un joven al lado, que me explicó cómo se jugaba en el computador. El juego nos fue enganchando porque es una aventura a través de imperios con monstruos y elementos muy interesantes, al final, uno termina dándose cuenta que aprendió sobre inversiones, riesgos, seguros, ahorro y un sin fin de cosas más”, dijo.



FOT. JORGE OROZCO / EL PAÍS