



UNIVERSIDAD
CONTINENTAL

CONTI - EMPRENDE

CENTRO DE EMPRENDIMIENTO CONTINENTAL



UNIVERSIDAD
CONTINENTAL

VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS “APRENDICRAFT”

- OLIVERA SANCHEZ KAREN LAURIE
 - LAVADO VALENCIA THALIA

DESCRIPCION DE LA IDEA DE NEGOCIO

- Los juegos online siempre han cumplido una función denigrante en los últimos años que ha incentivado que el aprendizaje de los niños y jóvenes bajen ya que generalmente no se percatan del daño que podrían ocasionarles debido a que esos juegos tienen contenido de violencia. Ello no quita que dichos juegos constituyan un aporte al aprendizaje y al conocimiento de los niños y jóvenes, precisamente por eso el gran desafío al que se enfrenta la sociedad Huancaína radica en que todos los diseños generados por los profesionales del área de los docentes quienes, en su doble rol de consumidores y usuarios, puedan ser capaces de tomar decisiones responsables para fomentar prácticas educativas en los niños y jóvenes.
- La idea de creación de este juego se da por la inquietud de dar un aporte cognitivo y cultural a través de este tipo de juegos que son tan atractivos entre niños y adolescentes de manera tal que aprender sea divertido.
- En el juego se plantea retos y metas que te exijan ciertos conocimientos esto va acompañado con la aplicación de personajes de mitos y leyendas del valle del Mantaro.
- La oportunidad de este proyecto, es que el material es didáctico, sustentable al desarrollo de la creatividad y habilidad en los niños y jóvenes, con la invaluable ayuda de los educadores que contribuyen a generar prácticas educativas en el niño y joven, ya que la educación de niños y jóvenes huancaínos no son altas para el progreso de la Ciudad de Huancayo.

MODELO CANVAS

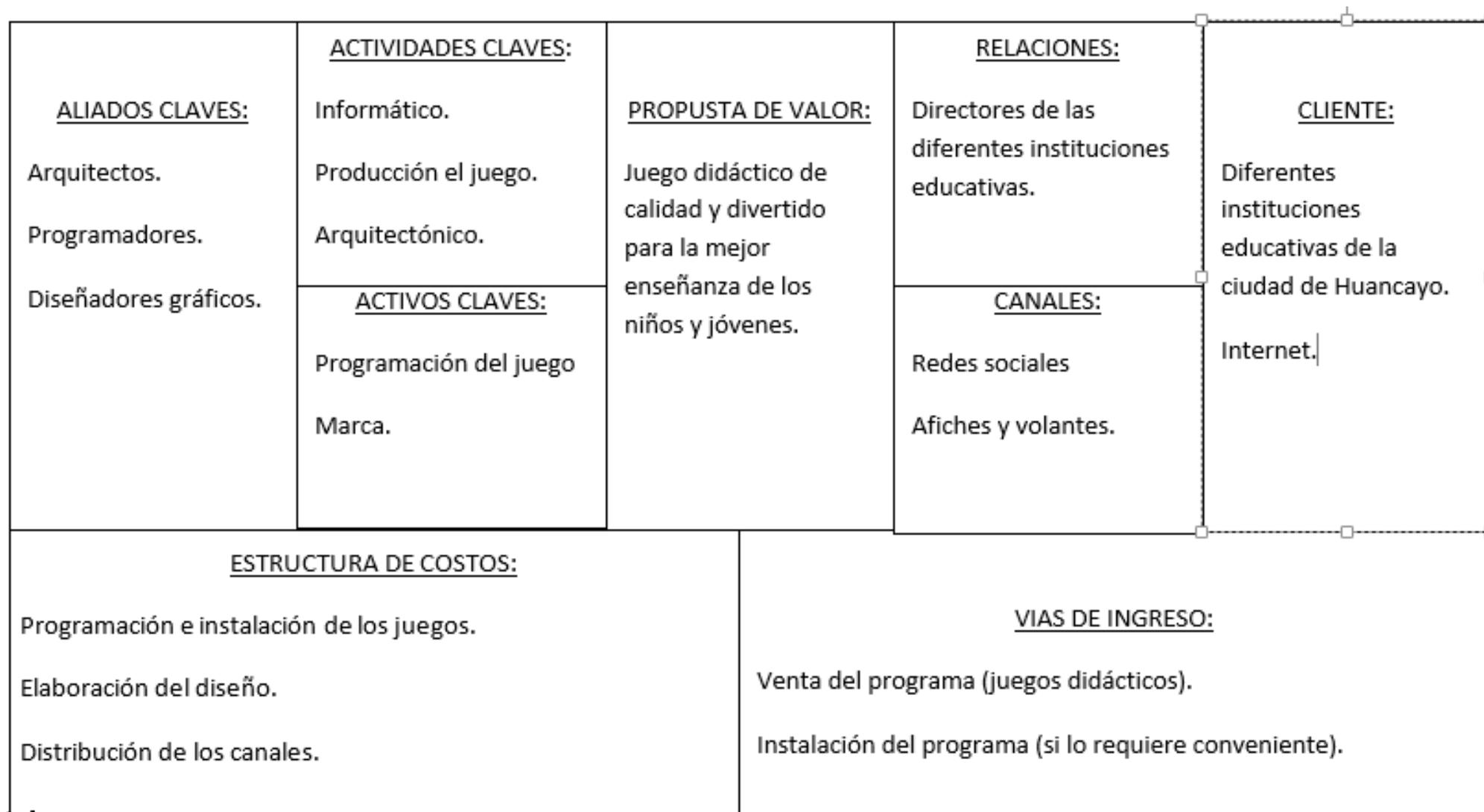


Imagen del producto





www.continental.edu.pe