



Uso de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la educación financiera en estudiantes de la básica secundaria

Use of gamification as a teaching strategy for developing financial literacy in junior high school students

Leidy Liset Pacheco Pacheco,
leidylietp@gmail.com

* Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología
 UMECIT, Panamá

Recibido: 16-08-2025 - Aceptado: 18-10-2025

Correspondencia: leidylietp@gmail.com

RESUMEN

Hoy en día, la educación financiera se ha convertido en un tema cada vez más relevante, debido que permite la formación de los aprendices para enfrentar desafíos económicos de un mundo cada vez más globalizado. En ese sentido, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta que incorpora aspectos como el juego con el fin de despertar la motivación y compromisos de los educandos en la actualidad. La presente investigación se planteó como objetivo principal analizar las percepciones con relación a los conocimientos y realidades de los escolares, la población estuvo conformada por estudiantes de edades comprendidas entre los 12 y 17 años, pertenecientes a los grados 6° a 11° de la Institución Educativa Agustina Ferro de Ocaña, Norte de Santander-Colombia. Asimismo, el presente estudio se enmarcó desde el enfoque cualitativo, utilizando técnicas de recolección de información como entrevistas, grupos focales y revisión documental. Este proceso de recolección de la información permitió tener una luz sobre aspectos relevantes en cuanto a las necesidades y demandas de los estudiantes con relación a inteligencia financiera. Como hallazgos del estudio se tiene que cuando se motivan a los estudiantes al desarrollo de una educación financiera, los aprendices tienen una experiencia significativa, lo que contribuye a que formemos estudiantes responsables y preparados para enfrentar los retos económicos del mundo actual.

Palabras Clave: Aprendices, educación financiera, gamificación, retos económicos.

ABSTRACT

Nowadays, financial education has become an increasingly relevant topic, as it allows learners to be trained to face economic challenges in an increasingly globalized world. In this sense, gamification is presented as an innovative strategy in the teaching and learning process, taking into account that it incorporates aspects such as games in order to awaken the motivation and commitment of today's learners. The main objective of this research was to analyze perceptions regarding the knowledge and realities of schoolchildren. The population consisted of students aged 12 to 17, belonging to grades 6 to 11 of the Agustina Ferro Educational Institution in Ocaña, Norte de Santander, Colombia. Likewise, this study was framed from a qualitative approach, using information collection techniques such as interviews, focus groups, and document review. This information collection process shed light on relevant aspects regarding the needs and demands of students in relation to financial intelligence. The study found that when students are motivated to develop financial literacy, they have a meaningful experience, which helps us to educate responsible students who are prepared to face the economic challenges of today's world.

Keywords: Apprentices, financial education, gamification, economic challenges.

Cómo citar

Pacheco Pacheco, L. L. (2025). Uso de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la educación financiera en estudiantes de la básica secundaria. *GADE: Revista Científica*, 5(3), 778-797. <https://doi.org/10.63549/rg.v5i3.737>



INTRODUCCIÓN

En un mundo cada día más globalizado, desarrollar habilidades financieras es considerado un aspecto esencial. En ese orden saber tomar decisiones informadas y responsables con relación al dinero son claves para enfrentar y superar los desafíos económicos y al mismo tiempo alcanzar una estabilidad duradera. No obstante, muchos de los escolares carecen de las competencias y conocimientos necesario en este ámbito, lo que en cierta medida ayuda a que tengan una formación en la administración de recursos y al mismo tiempo se preparen para la construcción de un futuro financiero sólido (Avendaño et al, 2021).

Por otra parte, (Díaz et al, 2023) resaltan que, la educación económica y financiera se centra en la utilización eficiente de los recursos económicos, abarcando el manejo del dinero tanto a nivel personal, familiar, como nacional. En ese orden de ideas, esta competencia implica la capacidad

de un individuo para administrar sus recursos de manera óptima, orientándolos de forma adecuada y responsable. Asimismo, su propósito se caracteriza por fomentar en las personas una actitud de responsabilidad en el gasto, promoviendo de esa forma una libertad financiera, con el fin de evitar el endeudamiento innecesario, que puede acarrear problemas sociales significativos. Es por eso que, la incapacidad de generar los recursos necesarios puede limitar a un individuo, lo que genera ansiedad o bienestar según su situación económica.

Teniendo en cuenta el postulado anterior, es importante desatacar que en los estudiantes de básica secundaria en Colombia, es crucial que se formen escolares capaces y responsables frente al dinero y la administración de recursos, ya que esto contribuye al desarrollo de habilidades como a planificación, ahorro y consumo adecuado del dinero. En ese orden de ideas, los



estudiantes adquieren conocimientos y habilidades que fortalecen su autonomía, mejoran su preparación para la vida adulta y contribuyen a un futuro financiero más consistente.

Por su parte, Quintero et al (2019), resaltan que la inteligencia financiera se relaciona con la facultad para conocer, comprender y asimilar lo referente al manejo y la capacidad de generar los recursos necesarios con habilidad, destreza o experiencia las cuales se adquieren a partir de las vivencias cotidianas, al igual que otro tipo de educación como la religiosa, la académica, la profesional, la cívica, lo social, cultural y lo moral, etc.

Por otro lado, de acuerdo a la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), la educación financiera es el proceso por el cual “los consumidores/inversionistas financieros mejoran su comprensión de los productos

financieros, los conceptos y los riesgos, y desarrollan las habilidades y confianza para ser más conscientes, tomar decisiones, obtener ayuda y ejercer cualquier acción eficaz para mejorar su bienestar económico” (OCDE, 2013). Ahora, por su gran impacto, la educación financiera debería enseñarse a personas de todas las edades, debido que constituye un aprendizaje continuo que acompaña a lo largo de la vida. Sin embargo, se recomienda que esta enseñanza se desarrolle desde las etapas tempranas para favorecer una mejor comprensión y práctica en el futuro (Molina et al, 2023).

Con relación a lo antes expuesto, se hace fundamental resaltar actualmente el auge de la Educación Financiera, la cual tiene afin con los conocimientos y herramientas necesarias para la toma de decisiones correspondiente al manejo del dinero. Por lo tanto, en muchos países se han impulsado estrategias y programas, con el objetivo de



fortalecer estas competencias, integrándolas en distintos niveles de formación, desde la educación básica hasta la educación superior (Cruz et al, 2020).

Teniendo en cuenta los postulados anteriormente mencionados, se debe destacar que la gamificación hoy en día se ha convertido en una estrategia pedagógica innovadora que favorece el aprendizaje de la educación financiera en escolares. Del mismo modo, se tiene que, a través del juego, los estudiantes desarrollan competencias como la toma de decisiones, la planificación y el manejo responsable del dinero. Adicionalmente estas estrategias despiertan el interés con el aprendizaje de los estudiantes para desempeñarse de una mejor manera en la cotidianidad.

El objetivo del presente artículo tiene propósito analizar las percepciones de los descriptores clave con respecto a la incidencia que tiene la gamificación en el

proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación financiera. Asimismo, es importante resaltar que de acuerdo al auge financiero mundial es fundamental que el alumnado tenga bases sólidas y al mismo tiempo competencias con relación al ahorro y manejo del dinero en la actualidad.

METODOLOGÍA

El presente estudio se fundamenta bajo el enfoque cualitativo, debido que los estudios desde este enfoque se caracterizan por tener una visión profunda y detallada del objeto de estudio, lo que permite comprender diferentes perspectivas y experiencias de los participantes involucrados (Cueva et al, 2023).

Asimismo, el estudio se enfoca desde el paradigma interpretativo, teniendo en cual que por medio de este se analizan y se comprenden las realidades emergentes y subjetivas de las personas dentro de su entorno social (Duran, 2021).



En esa misma línea del proceso metodológico, este estudio se enmarco desde el método fenomenológico, debido que por medio de este método se busca la comprensión profunda de las experiencias subjetivas de los participantes en el estudio, centrándose en la descripción detallada de sus vivencias, percepciones y procesos mentales y emocionales (Van Manen, 2003).

En ese sentido, el presente estudio como descriptores clave conto con estudiantes del grado 10 y 11 de la básica secundaria del municipio Ocaña, Norte de Santander, Colombia.

CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA DE LA EDUCACIÓN FINANCIERA Y LA GAMIFICACIÓN

En lo que concierne a este apartado, (Chan y Hernández, 2022). Señalan que la educación financiera debería enseñarse en las aulas desde edades tempranas, pues es en esa etapa cuando las personas tienen una mayor disposición para aprender y formar hábitos

duraderos. De acuerdo a la idea anterior, es importante resaltar lo importante de como los jóvenes en la actualidad se enfrentan a las situaciones financieras cotidianas y cuál es la actitud que adoptan al momento de resolver problemas relacionados con el manejo de su propio dinero.

Por su parte, (Hernández et al, 2023) manifiestan que el dinero hoy en día es vista como una forma de poder, pero que tener visión de la educación financiera lo supera en importancia, ya que muchas personas han pasado por la escuela sin aprender realmente cómo funciona el dinero. En ese sentido, se puede mencionar que las finanzas se relacionan con la administración del dinero y los recursos, así de las dinámicas en el mercado, siendo aspectos cruciales para la economía y la gestión del presupuesto personal.

En ese sentido, (Ramos, 2018), destaca que, la educación financiera es un proceso



mediante el cual las personas adquieren conocimientos, actitudes, habilidades, valores y hábitos que les permiten gestionar de manera adecuada sus finanzas personales y utilizar con criterio los instrumentos financieros básicos. Teniendo en cuenta lo antes expuesto, es importante detallar que la educación financiera aporta al manejo de herramientas económicas, y al mismo tiempo, contribuye a la formación integral, abarcando aspectos éticos y sociales en la vida individual, familiar y comunitaria de los individuos.

De acuerdo a lo antes expuesto, la educación financiera es un proceso formativo que busca desarrollar en las personas conocimientos, habilidades y actitudes críticas, con el fin de comprender cómo funciona el dinero y los sistemas económicos. Por lo tanto, más que aprender a manejar lo concerniente al aspecto financiero, implica reflexionar sobre hábitos de consumo, toma

de decisiones responsables y el impacto social de nuestras prácticas económicas en las sociedades actuales.

Gamificación

En lo que se refiere a la gamificación, esta se entiende como esa forma de innovación, que recurre a los elementos que poseen los juegos en contextos no lúdicos como la educación, con el propósito de aumentar la motivación, y el aprendizaje de una forma lúdica en los alumnados.

Por otra parte, (Valenzuela, 2021), menciona que, la gamificación, está relacionada con la introducción de mecánicas y dinámicas del juego como, por ejemplo: puntuaciones, niveles, recompensas alumbrando una mayor participación activa del usuario en el contexto educativo.

En ese sentido, (Acosta et al, 2020), manifiestan que, la gamificación se sustenta en tres pilares como lo son las dinámicas, mecánicas y componentes. En ese orden, las dinámicas corresponden a la idea central y a



la estructura que da sentido al juego; por su parte, las mecánicas son los procesos que impulsan su desarrollo, y, por último, los componentes son las expresiones concretas de ambas, como avatares, insignias, puntos, rankings, niveles o equipos, entre otros.

Por su parte, (Gil y Prieto, 2020), mencionan que, el verdadero significado de la gamificación en el contexto educativo se da a partir de la posibilidad de transformar el aprendizaje tradicional en una vivencia interactiva y motivadora, lo que conlleva a una inclusión de aprendizaje complejos para su facilitación de los mismos; por otro lado, permite un incremento del recuerdo de las materias que se tratan.

En esa misma línea, (Ortiz et al, 2018) detallan que, la gamificación se relaciona como una estrategia pedagógica, la cual incorpora principios, dinámicas y elementos propios del juego en contextos no lúdicos con el propósito de potenciar la motivación y el

aprendizaje. En ese sentido, más allá de generar entretenimiento, por medio de la gamificación desde un enfoque crítico, se busca transformar la manera en que las personas se relacionan con el conocimiento, promoviendo la participación activa y desarrollo de competencias significativas en la actualidad.

Gamificación y su relación con la educación financiera

De acuerdo a la relación de la gamificación y la educación financiera (Pacheco y Flórez, 2025), mencionan que cuando se incluyen elementos lúdicos para aumentar la motivación y la comprensión de conceptos financieros en estudiantes se mejora la participación y al mismo tiempo a desarrollar habilidades financieras.

En ese mismo sentido, (Ferriz et al, 2023), resaltan que, por medio de la gamificación se hace una transformación en proceso de enseñanza y aprendizaje, debido que integra actividades complejas en



experiencias atractivas y significativas en los estudiantes, generando de esa forma motivación y compromiso para potenciar hábitos de habilidades financieras cruciales para el desarrollo humano.

Por su parte, (Hamari et al. 2014), mencionan que, la gamificación en proceso de la educación financiera se presenta como una estrategia pedagógica, la cual facilita la comprensión de conceptos económicos. Asimismo, por medio de dinámicas lúdicas, ayuda a que los escolares tengan compromiso y puedan tomar decisiones informadas, fortaleciendo de esa forma las competencias financieras en los contextos educativos actuales.

Por último, autores como (Ayala et al, 2025). Sostienen que, la gamificación

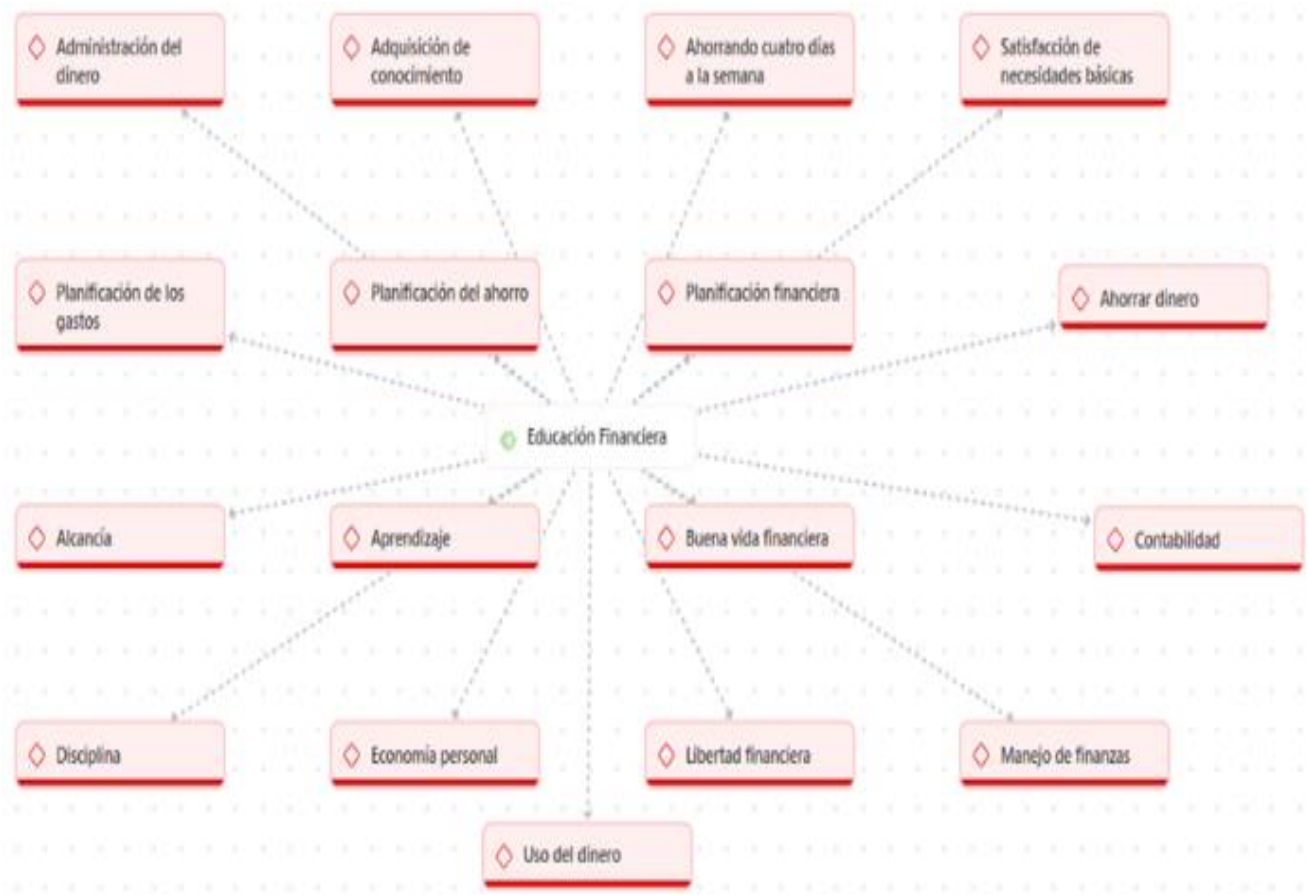
optimiza los procesos de aprendizaje en relación a la educación financiera, ya que busca la transformación en el manejo de recursos en experiencias dinámicas. En ese sentido, por medio de este enfoque se fomenta la participación al mismo tiempo aumenta la autonomía de los estudiantes para enfrentar desafíos económicos en la actualidad. Por lo tanto, al incorporar elementos de juego en la educación financiera genera un entorno interactivo que favorece la internalización de hábitos responsables.

RESULTADOS

Caracterización de los conocimientos teóricos y prácticos que poseen los estudiantes de secundaria

**Figura 1**

Entretejido semántico de educación financiera estudiantes



En lo que concierne, al entretejido semántico como se expone en la figura 1, la cual hace relación a las conexiones establecidas por los estudiantes entre conceptos como la administración del dinero, la planificación financiera y el manejo de finanzas, las cuales reflejan una comprensión significativa de la importancia de estos

elementos para su bienestar económico. En ese orden, esta percepción está en línea con lo propuesto por (Salinas et al, 2024), quienes destacan la necesidad de una educación financiera sólida desde las edades tempranas con el fin de asegurar una gestión adecuada de los recursos económicos en la adultez.

**Figura 2**

Entretejido semántico de métodos de ahorro estudiantes

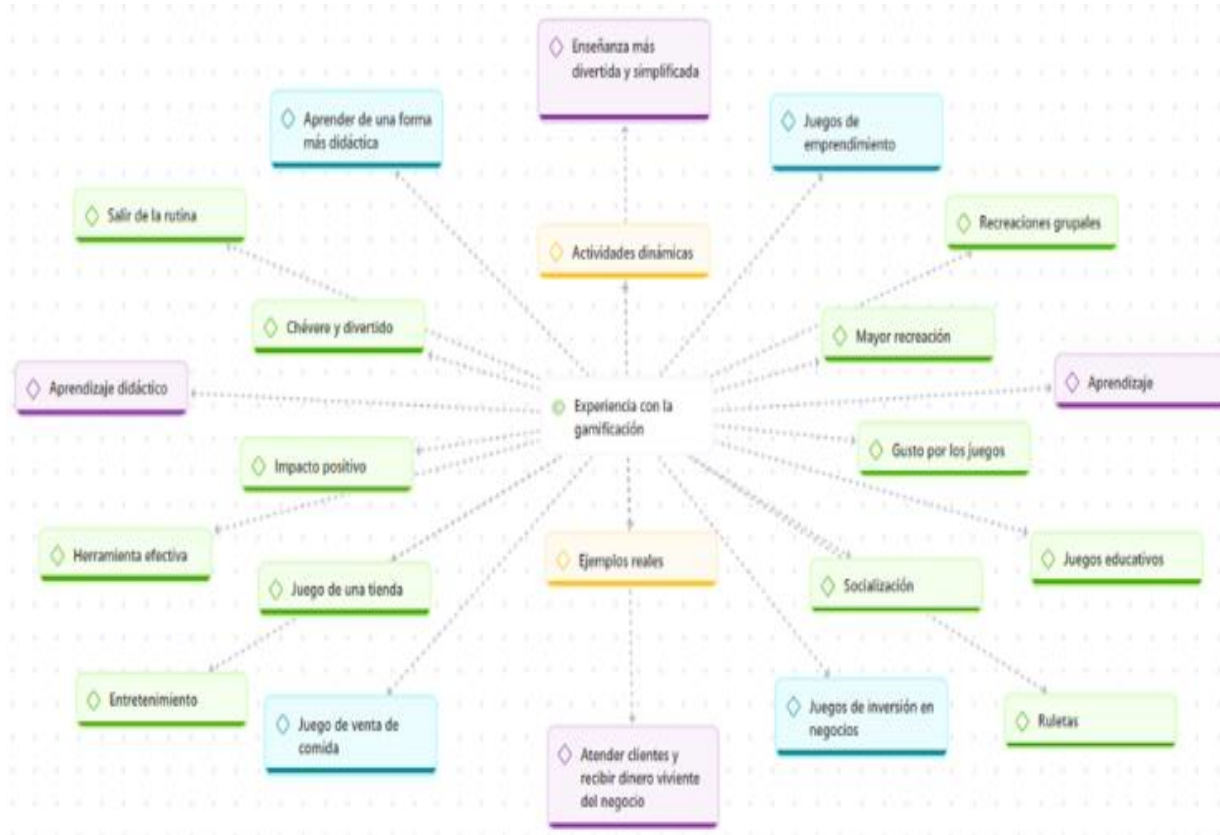


Con respecto a la figura 2 se observa el entretejido semántico sobre los "Métodos de ahorro", el cual revela la manera en que los estudiantes conceptualizan y estructuran sus estrategias para gestionar sus recursos financieros. Asimismo, en el centro de este entretejido, el concepto de "alcancía" aparece como un símbolo tradicional y tangible del

ahorro, lo que resalta la importancia de este método básico en la vida de los estudiantes. Con relación a estos hallazgos coinciden con las observaciones de Lučić et al. (2020), quienes subrayan la relevancia de introducir prácticas de ahorro desde temprana edad para fomentar una mentalidad financiera responsable.

**Figura 3**

Entretejido semántico experiencia con la gamificación estudiantes



En cuanto a la figura 3, se observa que el entretejido semántico sobre las experiencias de gamificación de los estudiantes dejar ver la percepción positiva y entusiasta hacia este enfoque pedagógico. En ese sentido, es importante destacar que los estudiantes asocian la gamificación con una forma del proceso de enseñanza más divertida y simplificada, lo que indica que

este método capta el interés, y al mismo tiempo facilita la comprensión de conceptos complejos. En ese orden, este hallazgo es coherente con los estudios de Hamari et al. (2014), el cual destaca que por medio de la gamificación se puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes al hacer el aprendizaje más atractivo.



DISCUSIÓN

Teniendo en cuenta los resultados con relación al desarrollo de la educación financiera en la básica secundaria, es importante mencionar que estos han sido desarrollados de una forma tradicional mediante métodos convencionales, los cuales se centran en la transmisión de conocimientos teóricos sobre el manejo del dinero. En ese sentido, cuando se desarrollan estos enfoques de aprendizaje, se tiene que existen muchas limitaciones en cuanto a la motivación y la aplicación práctica. Siendo así que, actualmente la gamificación surge como alternativa innovadora integrando a la lúdica para potenciar el interés y la participación de manera activa del estudiantado. Sin embargo, su ejecución afronta retos como es la formación del profesorado en el tema y la resistencia al cambio institucional, alterando la articulación con los currículos de la formación de hoy en día.

Por lo que, se logró puntualizar que el alumnado muestra una idea limitada con relación al ahorro, aunque lo identifican como una herramienta esencial para cubrir emergencias y conseguir las metas personales, a su vez, presentan estrategias restringidas a las prácticas informales como el uso de "alcancías" o el ahorro en casa.

En ese sentido, este comportamiento evidencia una falta de conexión con los componentes financieros más estructurados, como cuentas bancarias, lo que proporciona beneficios adicionales. Siendo así que, (Zorilla, 2025), destaca que, la alfabetización financiera logra un conocimiento adecuado de los productos financieros disponibles, por lo que cada uno de estos se hacen relevantes en la mejora de las condiciones económicas individuales.

Por lo tanto, se evidencia una brecha en la inversión, careciendo de relevancia significativa en la comprensión del potencial



para crear ingresos a largo plazo. Por ende, es crucial revelar que estas carencias restringen las capacidades para identificar oportunidades de riesgos a nivel financiero.

De igual manera, (Escala et al, 2024) manifiestan que, la integración de experiencias prácticas financieras en el aprendizaje beneficia al estudiantado a interiorizar conceptos abstractos como el de inversión. Siendo así que, las simulaciones de mercado y los ejercicios de toma de decisiones financieras en los diversos entornos surgen como una estrategia pedagógica, para abarcar cada una de estas deficiencias de forma efectiva.

En ese orden de ideas, dentro de los elementos analizados, se tiene que, la planificación financiera se posiciona como el aspecto más débil, con una marcada ausencia de habilidades prácticas, que limitan la capacidad del estudiantado para tener metas claras y poder obtenerlas.

Asimismo, a pesar que algunos alumnos tienen nociones generales sobre la importancia de organizar sus recursos, la ausencia de habilidades prácticas limita la capacidad para que logren sus metas y objetivos claros financieros.

A partir de la teoría del flujo de Csikszentmihalyi (1990), se aclara que esta deficiencia imposibilita que el alumnado logre un estado de compromiso completo con sus objetivos financieros, reduciendo tanto su motivación como su efectividad en la gestión de recursos.

Por consiguiente, Callisaya (2018) refuerza esta idea en la detalla que, la falta de habilidades de planificación en edades tempranas conlleva a tener una ineficiencia económica, dificultando de manera negativa el bienestar a largo plazo. De acuerdo a lo anterior, adoptar la gamificación como estrategia lúdica, propicia a que los estudiantes la vean como una herramienta



innovadora para la planificación y organización del dinero.

Por su parte, Dillon y Sigcho (2021), manifiestan que a través de la gamificación los estudiantes interactúan con los contenidos financieros de forma dinámica, lo que ayuda a que incrementen su motivación y al mismo tiempo fomenten el aprendizaje colaborativo. Por ende, los juegos de mesa que están creados para enseñar conceptos financieros pueden ayudar al desarrollo de las habilidades prácticas, así como a desarrollar el pensamiento estratégico y la creatividad, como subrayan Capacho y Sánchez (2020).

Con relación a todo lo expuesto, cada uno de los hallazgos colocan en evidencia la necesidad de integrar la educación financiera de forma integral en los currículos educativos, adoptando contenidos teóricos con experiencias prácticas para ponerlos en uso en los contextos educativos actuales. De igual forma, la combinación del aprendizaje

experiencial y la gamificación se evidencia como un hilo conductor para lograr este objetivo. Por lo que, estas estrategias pedagógicas actúan en gran significancia para transformar la educación financiera en los escolares.

CONCLUSIONES

A partir de los hallazgos de la investigación, se hizo posible detallar cómo la mayoría de los escolares, aunque emplean estrategias para el ahorro, suelen ser informales y elementales, conllevando a la limitación de su acceso a productos financieros y a la perfección del mismo. En ese sentido, existe una desconexión que enfatiza la necesidad de articular los conocimientos teóricos con los prácticos, teniendo como propósito el desarrollo de competencias que respondan a las demandas actuales.

Asimismo, la gamificación indicó ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el interés del estudiantado en



educación financiera. Al igual que, las entrevistas mostraron que los jóvenes se sienten más comprometidos y participativos en lo que concierne al manejo financiero y su aplicabilidad en su día a día.

Por lo tanto, el comportamiento de los escolares en la aplicación práctica de sus conocimientos financieros resalta la relevancia de introducir dinámicas pedagógicas que fomenten un manejo más consciente y equilibrado de los recursos. Adicionalmente, las estrategias trazadas exigen al educando asumir un papel más activo en la gestión de su proceso formativo, para mejorar las habilidades de gestión de recursos financieros.

Por último, los hallazgos evidencian que la integración de la gamificación en la educación financiera proporciona la asimilación de hábitos financieros responsables. Siendo así que, las estrategias lúdicas brindan un entorno atractivo

reduciendo la dificultad de los temas, y a su vez, beneficiando el aprendizaje y desarrollo de competencias financieras importantes para el futuro del estudiantado.

RECOMENDACIONES

A modo de recomendación, es importante mencionar que, la integración de gamificación, permite que el proceso de aprendizaje de la educación financiera sea más interactivo y atractivo en los escolares, aumentando de esa forma la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Finalmente, es importante mencionar que al implementar la gamificación en la educación financiera permite simular situaciones reales donde los estudiantes pueden experimentar las consecuencias de sus decisiones. Lo que conlleva al desarrollo de hábitos responsables y competencias prácticas ante desafíos económicos del mundo actual.



REFERENCIAS

Acosta, J., Torres., Alvarez, M., & Medina,

M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos.*

<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24975.8>

[2081](#)

Avendaño, W, Rueda, G., & Velasco, B.

(2021). Percepciones, conocimientos y habilidades financieras en estudiantes de educación media. *Revista Venezolana De Gerencia*, 26(93), 209-226.

<https://doi.org/10.52080/rvg93.15>

Ayala, J., Marín, F., & Martínez, O. (2025).

Gamificación para fortalecer el proceso enseñanza - aprendizaje de estados financieros dentro del módulo Contabilidad. *Revista Social Fronteriza*, 5(3).

[https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(3\)](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(3)728)

[728](#)

Callisaya, R. (2018). Educación de la inteligencia financiera para mejorar la administración económica personal.

Repositorio Institucional Universidad de

San

Andrés:

<https://repositorio.umsa.bo/handle/12345>

[6789/18000](#)

Capacho, I., & Sánchez, G. (2020). Estrategia

Didáctica Para La Enseñanza De La Educación Financiera, En Niños De 5 De Primaria Del Colegio Provincial Sede La Salle. Obtenido de Universidad de Pamplona:

<http://repositoriodspace.unipamplona.edu>

[.co/jspui/handle/20.500.12744/6328](#)

Cavus, N., Ibrahim, I., Ogbonna Okonkwo,

M., Bode Ayansina, N. & Modupeola, T.

(2023). Los efectos de la gamificación en la educación: Una revisión sistemática de la literatura. *Brain: amplia investigación en inteligencia artificial y neurociencia*, 14 (2), 211–241.

<https://doi.org/10.18662/brain/14.2/452>

Chan, Y. & Hernández, G. (2022). Impacto de las finanzas personales en jóvenes



- universitarios. *Revista Sinapsis*, 1 (21) 1-12. <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.660>
- Cruz, F., Ibarra, C., Rueda, D., & Olivares, D. (2020). Análisis exploratorio sobre la apreciación de características predominantes en empresas medianas de México y Colombia en temas de calidad, competitividad, innovación social y productiva. *Tendencias*, 21(1), 130–156. <https://doi.org/10.22267/rtend.202101.130>
- Cueva, T., Jara, O., Arias, J., Flores, F. A., & Balmaceda, C. (2023). *Métodos mixtos de investigación para principiantes*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.106>
- Díaz, C., Hoyos, O., Arismendy, D., & Duque, P. (2023). Educación Financiera en la población joven: una revisión y análisis bibliométrico. *Revista colombiana de educación*, 89, 148–180. <https://doi.org/10.17227/rce.num89-14201>
- Dillon, F., & Sigcho, J. A. (2021). Estrategias de gamificación en el proceso de aprendizaje de estudiantes del nivel básico. Obtenido de Universidad Tecnológica Indoamérica: <https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/2866>
- Duran, C. (2021). Enfoque interpretativo: Una nueva manera de ver la contabilidad. *Actualidad Contable Faces*, vol. 24, núm. 42, pp. 95-112. <https://doi.org/10.53766/ACCON/2021.42.03>
- Escala, N., Herrera, M., Guitert, M., & Romeu, T. (2024). Experiencias educativas que integran artes y tecnologías digitales en el currículo. *Revista Andina de Educación*, 7(2), 000720.



[https://doi.org/10.32719/26312816.2024.](https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.0)

[7.2.0](#)

Ferriz, A., Agulló, G., & Tortosa, J. (2023).

Efectos beneficiosos del aprendizaje gamificado en estudiantes de Educación Física: revisión sistemática. *Apunts Educación Física y Deportes*, 39-51.

<https://www.redalyc.org/journal/5516/551674794014/html/>

Flores, S., & Comejo, V. (2022). La

gamificación y geolocalización como elementos que promueven la motivación para el uso de software educativo. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 47, 326–338.

<https://www.proquest.com/scholarly-journals/la-gamificación-y-geolocalización-como-elementos/docview/2648273527/se-2>

Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la

gamificación en educación primaria. *Perfiles educativos*, 42(168).

[https://doi.org/10.22201/issue.24486167e.](https://doi.org/10.22201/issue.24486167e.2020.168.59173)

[2020.168.59173](#)

Hamari, J. K. (2014). Does gamification

work? --a literature review of empirical studies on gamification. 2014 47th Hawaii international conference on system sciences (págs. 3025-3034). Lee

Hernández, M., Galvis, Y., & Rolón, B.

(2024). La importancia de la educación financiera en las finanzas personales de los jóvenes. *Revista Investigación & Gestión*, 7(1), 23–30.

<https://doi.org/10.22463/26651408.4431>

Lučić, A., Barbić, D., & Uzelac, M. (2020).

The role of financial education in adolescent consumers' financial knowledge enhancement. *Market- Tržište*, 32(SI), 115–130.

<https://doi.org/10.22598/mt/2020.32.spec-issue.115>

Molina, Y., Arévalo, Y., & Bravo, Y. (2023).

Finance for the future: The relevance of



- financial education in high school students. *Praxis*, 19(3), 347–364. <https://doi.org/10.21676/23897856.5426>
- OCDE. (2013). La educación financiera en América Latina y el Caribe. Situación actual y perspectivas. Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico: https://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/OECD_CAF_Financial_Education_Latin_AmericaES.pdf
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Pacheco, L., y Flórez, A. (2025). Gamificación y educación financiera: Una revisión de enfoques pedagógicos para la enseñanza en secundaria. *Revista Científica Profundidad Construyendo Futuro*, 22(22), 145–164. <https://doi.org/10.22463/24221783.5064>
- Quintero, L., Jiménez, J., Gallego, D., Bustamante, L., & Echeverri, C. (2019). El manejo de los recursos económicos y la inteligencia financiera en los estudiantes de educación superior. *Revista Espacios*, Vol. 40, N.º 33 <https://www.revistaespacios.com/a19v40n33/a19v40n33p01.pdf>
- Ramos, J. (2018). Educación financiera: una aproximación teórica desde la percepción, conocimiento, habilidad, y uso y aplicación de los instrumentos financieros. *International Journal of Developmental and Educational Psychology Revista INFAD de psicología*, 2(2), 267. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n2.v2.888>
- Salinas, M., Burboa, K., & Murillo, C. A. (2024). Importancia de la educación



financiera en niños y niñas a temprana edad. *Know and Share Psychology*, 5(4), 278–291.

<https://doi.org/10.25115/kasp.v5i4.10346>

Valenzuela, M. Á. (2021). Gamificación para el aprendizaje. *Revista Educación Las Américas*, 11(1), 91–103.

<https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>

Van Manen, M. (2003). Investigación Educativa y Experiencia vivida. Ciencia humana para una pedagogía de la acción y de la sensibilidad. Barcelona: Idea Books.

Zorrilla, C. E. (2025). Factores determinantes que influyen en la alfabetización financiera. Una aproximación teórica. *Academo*, 12(1), 1–10.

<https://doi.org/10.30545/academo.2025.n1.1055>