

El uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato
The use of gamified tools in teaching financial education to high school students*Franklin Vinicio Terán Meneses, Sara Gabriela Cruz Naranjo.***CIENCIA E INNOVACIÓN EN
DIVERSAS DISCIPLINAS
CIENTÍFICAS.****Enero - Junio, V°6-N°1; 2025****Recibido: 02/04/2025****Aceptado: 02/04/2025****Publicado: 30/06/2025****PAIS**

- Ecuador, Machala
- Ecuador, Machala

INSTITUCIÓN

- Universidad Técnica de Machala
- Universidad Técnica de Machala

CORREO:

-  fvtm1979@gmail.com
-  scruz@utmachala.edu.ec

ORCID:

-  <https://orcid.org/0009-0005-0243-7120>
-  <https://orcid.org/0000-0002-8772-2051>

FORMATO DE CITA APA.

Terán, F. & Cruz, S. (2025). *El uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato*. Revista G-ner@ndo, V°6 (N°1.). 3644 – 3670.

Resumen

La presente investigación se circunscribe al área educativa, específicamente en lo que respecta al empleo de la gamificación para impartir conocimientos financieros. De acuerdo con ello, se planteó como propósito general analizar el uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato. Para ello, la metodología aplicada corresponde a un estudio con un enfoque cualitativo, de tipo bibliográfico, mediante la aplicación del método PRISMA. Entre los resultados principales se tiene que la educación financiera se presenta como una necesidad latente para el abordaje de los retos económicos actuales, lo cual a su vez comprende mejores resultados mediante el uso de herramientas gamificadas. Es por ello que, al finalizar, es posible concluir que la gamificación resulta una estrategia efectiva que permite incentivar el interés y la participación protagónica de los jóvenes de bachillerato en el aprendizaje financiero. De allí la importancia de su inclusión en el currículo académico, así como de realizar otros estudios complementarios en esta materia.

Palabras claves: herramientas gamificadas, enseñanza, educación financiera, bachillerato.

Abstract

This research focuses on the field of education, specifically regarding the use of gamification to teach financial knowledge. Accordingly, the general objective was to analyze the use of gamified tools in teaching financial education to high school students. To this end, the methodology applied corresponds to a qualitative, bibliographic study using the PRISMA method. Among the main results, financial education appears to be a latent need for addressing current economic challenges, which in turn leads to improved results through the use of gamified tools. Therefore, in conclusion, it is possible to conclude that gamification is an effective strategy for encouraging high school students' interest and active participation in financial learning. Hence the importance of its inclusion in the academic curriculum, as well as conducting other complementary studies on this subject.

Keywords: gamified tools, teaching, financial education, high school..

Introducción

Actualmente, ante la vertiginosa velocidad en que se generan las transformaciones en los distintos contextos de la vida, asimismo, ante el auge de la modernidad de la educación, el desafío más grande es el manejo de los nuevos sistemas educativos, en función de las necesidades de formación de la nueva realidad de la sociedad. El objetivo es que se logre responder a las demandas de hombres y mujeres capaces de adaptarse de manera proactiva a las nuevas exigencias del entorno. En virtud de lo anterior, los procesos de enseñanza de las áreas de mayor complejidad, como las asignaturas numéricas, por ejemplo, representa un aspecto determinante para el logro formativo de los estudiantes en lo que respecta a la capacidad para la resolución de situaciones y problemas, así como al aporte de soluciones basadas en el análisis crítico. Particularmente, la enseñanza de educación financiera constituye una pieza fundamental en la programación curricular de hombres con conocimiento reflexivo sobre su desempeño protagónico en la sociedad.

Al respecto, el desarrollo holístico implica un enfoque integral que considere tanto el desarrollo cognitivo como emocional, social, físico y ético. Este enfoque reconoce que los estudiantes tienen diversas necesidades y capacidades, por ello, la educación debe abordarse de forma que apoye todas las dimensiones de su ser (UNESCO, 2023). La intención es formar personas que estén preparadas para enfrentar desafíos académicos, así como también para participar de manera activa en la sociedad, adaptándose a sus requerimientos cambiantes.

En relación con el tema, Sarmiento (2024), señala que, en la mayoría de los países en desarrollo, la ausencia de habilidades financieras necesarias para el mercado laboral coarta el avance de la economía formal y productiva, por lo que es preciso preparar a los jóvenes para identificar y aprovechar sus habilidades y aspiraciones, analizar riesgos, proyectar escenarios, planificar y tomar decisiones. Esto se convierte en un factor determinante en la reducción de las tasas de desempleo y subempleo, cobrando una incidencia favorable el desarrollo local, comunitario, social y global. En este mismo sentido, la falta de conocimientos financieros y la

desigualdad económica subrayan la importancia de dotar al estudiantado con habilidades financieras desde temprana edad y sobre todo durante su formación en bachillerato (Portillo, 2021). No obstante, tomando en cuenta que el área numérica se ha caracterizado por tener poca aceptación en interés de parte del estudiantado; se considera prioritario la inclusión de estrategias activas de educación, entre las cuales se puede destacar el uso de la gamificación.

En este contexto, la enseñanza de habilidades numéricas se ha convertido en un verdadero desafío para los profesores de este campo, ciertamente gran parte de los estudiantes sienten poca o ninguna motivación al recibir lecciones de la forma tradicional. Normalmente, muestran desinterés porque tienen que aplicar los procesos mecánica y constantemente ir a la memoria y a veces sin entender el material. De este modo, autores como Díaz y Avello (2023), advierten que los resultados de este enfoque conservador afectan negativamente el aprendizaje y logros académicos del educando.

De esta manera, con el objeto de obtener un aprendizaje significativo, Cueva (2023), señala que es transcendental emplear estrategias de enseñanza innovadoras como la gamificación en la educación, sobre todo en materias de cierto grado de complejidad como lo son las áreas numéricas o financieras, en vista que favorece el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes. Dicha técnica pedagógica se refiere al empleo de mecanismos en los juegos para adaptarse a situaciones cotidianas de la vida. Aunado a lo anterior, la promoción de conceptos sobre el ahorro, las deudas, las inversiones, los impuestos, las pólizas, entre otros, garantiza un manejo correcto de las finanzas personales y permite, asimismo, ampliar la formación de emprendedores e innovadores, con capacidad de tomar decisiones facultadas en información acertada sobre su crecimiento y superación económico (Ministerio de Educación, 2024). Siendo así que, estas inserciones curriculares de Educación Financiera a través de la gamificación benefician ampliamente, principalmente, a estudiantes, docentes y comunidad educativa en general.

De acuerdo con ello, el propósito de la investigación es analizar el uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato. La intención es realizar una revisión bibliográfica documental sobre el empleo de recursos basados en la gamificación como estrategia pedagógica para impulsar en los discentes las capacidades relacionadas con habilidad numérica, así como, en tomar decisiones enfocadas en su crecimiento y seguridad económica.

En este caso, la importancia del presente artículo radica entre otras cosas en que la inserción curricular de educación financiera implica no solamente la adquisición de conocimientos sobre finanzas, sino también la formación de valores, actitudes y habilidades que permitan tomar decisiones financieras responsables y éticas. La educación financiera, desde una perspectiva holística, inspira la conciencia sobre la forma en que las decisiones económicas impactan tanto en la vida personal como en la sociedad, promoviendo así un bienestar financiero sostenible y equitativo que contribuye al desarrollo integral del individuo y la comunidad. En lo que concierne a la metodología abordada corresponde a un estudio con enfoque cualitativo, bibliográfico mediante el empleo de las técnicas del método de análisis teórico de contenido para examinar y evaluar una variedad de fuentes, estudios y trabajos realizados previamente sobre el uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato.

Ciertamente, el presente estudio se enmarca en la educación, específicamente en el uso de la estrategia de gamificación. El propósito general del estudio, como ya se ha venido planteando, es analizar el uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato. De esta manera, se emplea una investigación de tipo bibliográfico con un enfoque cualitativo que pretende ofrecer una mayor profundidad al tema en el uso del juego en ambientes digitalizados dentro del contexto de la educación moderna.

La gamificación representa es una estrategia pedagógica innovadora que incorpora elementos de juego y aplicaciones lúdicas en el ámbito educativo. La misma ha ganado creciente popularidad en entornos digitales. Tal y como señala Altamirano (2021), su propósito principal

pretende incentivar a los estudiantes y propiciar un constante proceso de aprendizaje al implementar un sistema de recompensas relacionado con acciones individuales o grupales, avance de niveles, acumulación de puntos, retos y otros elementos. Así, la aplicación de esta metodología en el aula implica que el docente diseñe cuidadosamente el modelo gamificado, enfocándose en las necesidades específicas de los alumnos y en el fortalecimiento de sus procesos de aprendizaje. Las alternativas de la mecánica de juego se deben sustentar en criterios pedagógicos sólidos, así como en componentes emocionales que aseguren la sostenida motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Ahora bien, el uso efectivo de la gamificación en el ámbito educativo implica una adaptación creativa de la estructura del juego con la finalidad de alinearla con los objetivos y contenidos del plan de estudios. Adicionalmente, Prieto (2020), indica que es esencial que el docente se encuentre atento a las respuestas y necesidades individuales de los alumnos, en vista de que la gamificación pretende crear un escenario pedagógico más interactivo y participativo, fomentando el compromiso y la colaboración entre los participantes.

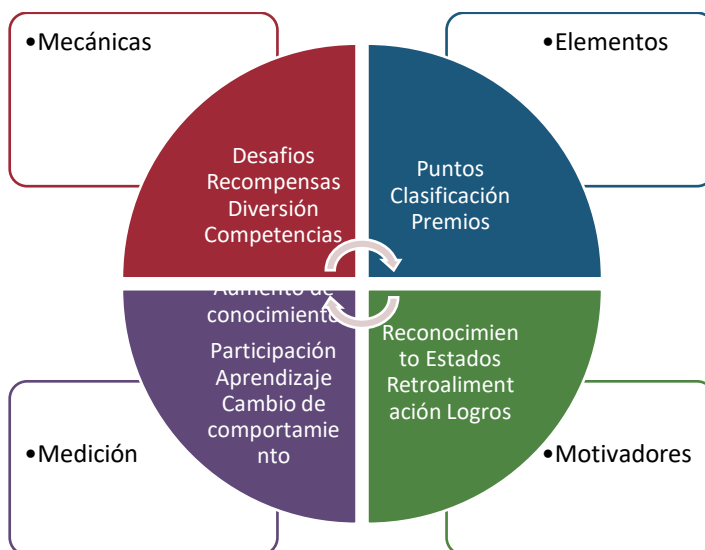
Figura 1. Gamificación



De este modo, la gamificación se presenta como una estrategia relevante para incentivar el interés en el aprendizaje de contenidos y estimular la colaboración activa de los estudiantes en el entorno educativo. Dicha herramienta favorece la aplicación de estructuras de juego en contextos no lúdicos, representando así una metodología educativa que implica una valiosa oportunidad para contemplar elementos fundamentales como la motivación, el esfuerzo, la retención y la colaboración, entre otros, en el ámbito académico.

En este contexto, de conformidad con lo que explican Castro y Ochoa (2021), la integración de elementos de juego en el proceso educativo estima complementar la experiencia de aprendizaje y, de la misma manera, propiciar un espacio dinámico y participativo que favorezca el compromiso de los docentes. Intervienen aquí elementos de medición de resultados y elementos motivadores. En este orden de ideas, la gamificación, de acuerdo con lo que exponen Casaus et al. (2020), resalta como un recurso determinante para impulsar el desarrollo de contenidos y promover la participación activa de los estudiantes en el aula. Combina elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje, siendo así que la gamificación no solamente enriquece la experiencia educativa, igualmente también promueve un escenario dinámico y participativo que permite un mayor compromiso por parte de los estudiantes.

Figura 2. Aspectos de la gamificación



En este orden de ideas, la gamificación en la educación moderna se convierte una herramienta pedagógica novedosa, la cual, de acuerdo con una aplicación adecuada, resulta ser un mecanismo potencial de transformación, al hacer la experiencia del aprendizaje más atractiva, motivadora y adaptada a las dinámicas de la digitalización contemporánea.

La Educación Económica y Financiera es definida por Jiménez (2021), como el proceso que permite a los consumidores e inversores financieros mejorar su comprensión de los productos, conceptos y riesgos financieros. Asimismo, mediante la información, instrucción y asesoramiento objetivo, se desarrollan las habilidades y la confianza necesarias para tener mayor conciencia sobre los riesgos y oportunidades financieras y en la toma de decisiones informadas.

De acuerdo con lo que agrega Mainzer y Natali (2021), en tal sentido, se espera que los individuos mejor educados económica y financieramente puedan comprender las políticas económicas y sociales adoptadas en su contexto real. De esta manera, aplicar los conocimientos adquiridos en diferentes escenarios de su rutina cotidiana, propinando de este modo una mejor calidad de vida para él y sus familias.

Ahora bien, actualmente las instituciones educativas están adoptando nuevas estrategias de aprendizaje originadas por la modernidad de la educación, debido tanto al impacto positivo que estas otorgan en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, sustentado en el proceso de transformación digital, forzando al mundo a migrar hacia la educación virtual. Tal situación ha exigido la búsqueda de nuevas estrategias pedagógicas que permitan promover habilidades para la formación del pensamiento crítico y un aprendizaje significativo, entre las cuales es posible destacar la educación financiera.

Desde este punto de vista, las temáticas en esta área pueden ser abordadas a través estrategias como la gamificación, la cual permite desarrollar las competencias del alumnado por

medio de la dinámica de juego, mediante herramientas diseñadas primordialmente en entornos digitales, con el propósito de atraer y motivar a los alumnos propiciando el aumento de su interés por aprender.

En este orden de ideas, los productos financieros actuales ofrecen una mayor accesibilidad a nuevas oportunidades para la inclusión financiera de los jóvenes. No obstante, esto conlleva numerosos riesgos relacionados con su bajo conocimiento en lo que respecta a los beneficios y desventajas de los diferentes productos financieros. Esta situación se relaciona con, la reducida implementación de los programas de educación económica y financiera, en las unidades educativas. Frecuentemente, los resultados de las mediciones de capacidades económicas y financieras son poco favorables, según explican Padron et al. (2021), se evidencian reducidos niveles de conocimiento en finanzas personales por parte de los alumnos de educación de bachillerato.

Autores como Torres et al. (2021), sugieren que la implementación de los juegos apoyados en Tecnologías de Innovación y Comunicación (TIC), pueden servir como herramienta importante para la formación de competencias financieras en jóvenes en edades de bachillerato. La estructura propuesta por los citados autores implica que la priorización sobre los referentes conceptuales debe fundamentarse en la selección de las temáticas económicas y financieras más importantes que aborda el entorno lúdico.

Es así como, entre los aspectos a considerar se destacan las características personales y del hogar, conocimiento de productos financieros; la inflación, la planificación de finanzas y gestión de finanzas, el ahorro activo, choques financieros y las metas financieras. Así, en lo referente a los productos financieros de deuda se mencionan el correcto manejo de la tarjeta de crédito y crédito de vivienda, así como los productos financieros de inversión, donde los productos más conocidos son la cuenta de ahorro e inversiones en la bolsa.

De conformidad con Garzón et al. (2024), la educación financiera resulta un pilar fundamental para los jóvenes de bachillerato, una vez que les proporciona herramientas esenciales para gestionar su vida económica de forma efectiva. En la parte básica del estudio de las finanzas, es propicio comprender qué es el dinero y cómo funciona, así como los conceptos de interés, tanto simple como compuesto. Técnicas de cómo elaborar un presupuesto personal ayudará a gestionar sus ingresos y gastos, diversificando entre aquellos que son fijos y los que pueden variar.

Figura 3. *Conceptos en educación financiera*



La planeación financiera se fundamenta en fijar proyectos que les permitan diseñar y alcanzar objetivos a corto y largo plazo. Asimismo, se recomienda la importancia de considerar un fondo de emergencia que les proporciona una red de seguridad. En este caso, el ahorro se convierte en un hábito relevante, el cual puede ser un punto de partida para organizar las finanzas.

Adicionalmente, es determinante formar a los jóvenes en el concepto de crédito y la mejor forma de manejar deudas, especialmente con el uso de tarjetas y préstamos. De igual forma, es imperativo que se prepare sobre los diferentes tipos de seguros y cómo pueden protegerlos en momentos de incertidumbre. La educación financiera no solamente comprende números; también implica entender los derechos como consumidores y la importancia de actuar de forma ética en sus decisiones financieras.

Con los adelantos tecnológicos, es necesario formar en aspectos como la banca en línea y las aplicaciones que facilitan la gestión de sus finanzas. De igual modo, es prudente explorar las posibilidades de las criptomonedas, que se encuentra en expansión en estos momentos. Por último, comprender cómo la economía afecta las finanzas personales brinda la oportunidad de tomar decisiones más informadas.

Métodos y materiales

La presente investigación se circunscribe al área de la educación, específicamente en lo que respecta al contexto de la gamificación. De este modo, el estudio tiene como objetivo general analizar el uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato. El tipo de investigación que corresponde al presente estudio es el enfoque cualitativo, en torno al cual, se pretende lograr una mayor profundidad sobre el tema, particularmente en lo que respecta al uso de la gamificación en la enseñanza de Educación Financiera.

Así, el método usado en el presente estudio es el bibliográfico, por medio del cual se simplifica, observa y expone la información recolectada e indispensable para el análisis y síntesis de la información, relacionadas con el tema objeto de estudio (Cruz, 2018). En otras palabras, mediante este tipo de investigación es posible el análisis preliminar de la información relacionada

con el uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato.

En este sentido, atendiendo Reyes (2022), en lo que respecta a las técnicas de investigación empleadas durante el presente estudio se encuentra el análisis de datos documentales, el cual se refiere a un sistema que involucra el descubrimiento y síntesis de referentes, los cuales se encuentran orientados a buscar el desarrollo de una comprensión en profundidad de los escenarios que se estudian. En este sentido, a partir del estudio de los datos documentales se procede al examen de las fuentes bibliográficas relacionadas con las variables vinculadas al objetivo de analizar el uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato, para lo cual se emplea el método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses).

De acuerdo con Ciapponi (2021), el método Prisma representa un sistema de asistencia estructurado con el fin de servir de sustento para las investigaciones durante las revisiones sistemáticas, evidenciando de manera clara y transparente las fuentes de información encontradas. De este modo, de conformidad con el propósito general, se facilita una documentación clara y detallada de todo el proceso, desde la justificación inicial hasta las conclusiones. Mediante esta estrategia, es posible mejorar la calidad y la replicabilidad de las revisiones sistemáticas.

Atendiendo a lo que se viene explicando, se realiza una revisión sistemática en las siguientes bases de datos electrónicas: Google Académico, Dialnet, y Scielo. La propuesta de la búsqueda se contempla con los siguientes descriptores clave: “herramientas gamificadas”, “educación financiera”, “jóvenes de bachillerato”.

En la búsqueda se incluyen los operadores booleanos, como: AND y OR. En este caso, OR se utiliza para incluir sinónimos o términos relacionados; igualmente, AND, se emplea para

combinar diferentes conceptos. Adicionalmente, se centra en la búsqueda de información en bases de datos electrónicos a nivel nacional y mundial con un período de 5 años, es decir, desde 2020 hasta 2025. Es así como, el proceso metódico seguido en la presente investigación comprende los siguientes pasos, a saber, de acuerdo con lo que señalan Page et al. (2021):

Identificación de los estudios:

Se define el objeto de investigación y los criterios de elegibilidad, por ejemplo:

- Fechas de publicación:
Artículos publicados antes de un período de los 5 años.
- Población:
Jóvenes de bachillerato
Uso de herramientas de gamificación
- Intervención:
Estudios que traten sobre la aplicación de herramientas gamificadas en educación.
- Resultado
Estudios que reporten resultados positivos sobre el uso de la gamificación en la educación.
- Idioma: artículos publicados en español.

Asimismo, los criterios de exclusión

- Población
Jóvenes de otros niveles educativos
Estudios que no comprendan herramientas no gamificadas
- Intervención:
Estudios que no se concentren en herramientas gamificadas.

Búsquedas exhaustivas:

En Google Académico, Dialnet, Scielo, utilizando la ecuación con operadores booleanas:

("herramientas gamificadas" OR ("gamificación de la educación" AND ("jóvenes de bachillerato" OR "estudiantes de bachillerato")) AND ("educación financiera" OR "educación en finanzas"))

Se aplican filtros en los buscadores para limitar la búsqueda por:

- Período de publicación entre (2020-2025)

Idioma: español

Fechas de la búsqueda: 03-01-2025 al 31-03-2025.

Obteniendo: 252 registros.

Se documenta la estrategia de búsqueda utilizada:

Selección de los estudios:

Se revisan los títulos y resúmenes de los artículos identificados, aplicando los criterios de elegibilidad.

- Se obtienen los textos completos de las fuentes que pasen la primera etapa de cribado.
- Se revisan nuevamente las fuentes completas, aplicando los criterios de elegibilidad de manera rigurosa.
- Se registra el número de estudios identificados, excluidos y finalmente incluidos en cada una de las etapas.

Extracción de datos:

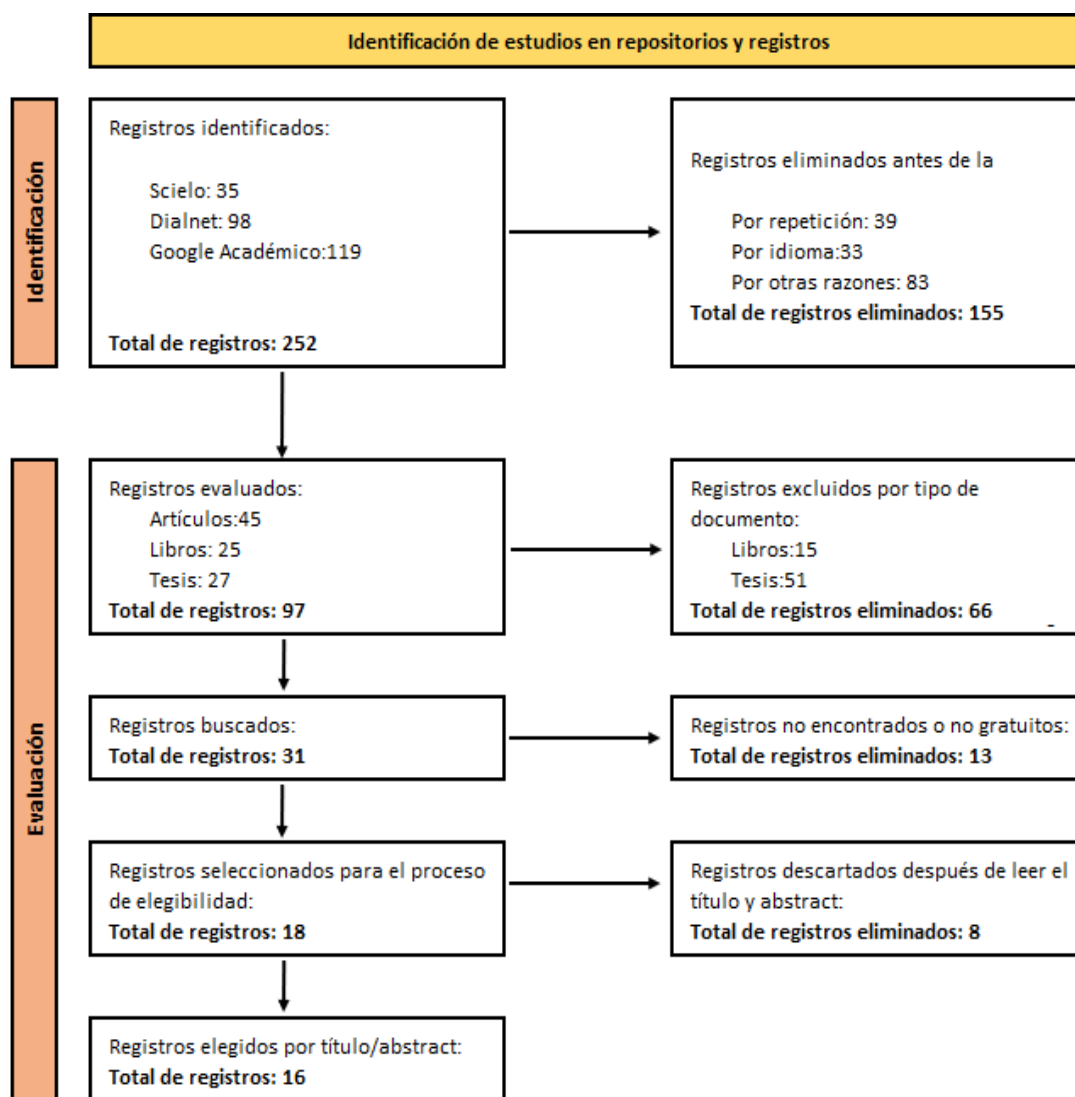
- Características de los participantes (nivel educativo, etc.)
 - Herramientas de educación diferentes a la gamificación
 - Educación en áreas diferentes a la educación financiera
-

Evaluación de la calidad metodológica:

Se revisan los procedimientos metodológicos utilizados en los diferentes estudios, para analizar críticamente la calidad de sus resultados.

- Síntesis de los resultados:

Figura 4. *Análisis de la Literatura con el Método PRISMA*



Es menester un análisis cualitativo de los principales hallazgos de los estudios seleccionados. Así, entre los principales aspectos a considerar, se destacan los objetivos, los

tipos de intervenciones, los resultados y las recomendaciones.

A través de una revisión de las partes principales de cada trabajo consultado, se evalúa la calidad metodológica de los estudios incluidos. Se realiza una evaluación crítica de los estudios para determinar su relación con el presente artículo. De esta manera, se consideraron para el análisis los diferentes postulados teóricos relacionados con el análisis el uso de herramientas gamificadas en la enseñanza de educación financiera a jóvenes de bachillerato.

Análisis de resultados.

En un mundo cada vez más complejo y dinámico, la educación financiera se presenta como una necesidad urgente para abordar los desafíos económicos actuales, la cual promete mejores resultados a través del uso de herramientas gamificadas. De esta manera, es posible generar un cambio positivo en sus comunidades y fomentar su crecimiento económico. Este recurso incita a los educandos a prestar atención, proporcionándoles formas atractivas y motivadoras para la reducción del interés o el aburrimiento que en la mayoría se observa hacia este tipo de materias.

Ciertamente, existe una variedad de elementos que se logran con la gamificación, entre los cuales es posible destacar el aprendizaje por medio de casos prácticos, el estimular el trabajo en equipo, la retroalimentación inmediata del avance personalizado, así como el incremento de la motivación y la disminución del miedo al fracaso. Citando a Tufiño (2024), esta herramienta educativa comprende la aplicación de mecánicas de juego en entornos no tradicionales, ofreciendo una importante oportunidad para considerar aspectos determinantes como el interés, el esfuerzo, la retención y la colaboración dentro del ámbito escolar.

En este sentido, resultan relevantes los ámbitos conceptuales del sistema financiero, ahorro e inversión, manejo de deudas y demás conceptos financieros, referidos a la capacitación sobre el manejo eficiente del dinero. Ciertamente, a través de actividades interactivas y proyectos prácticos, los jóvenes pueden aplicar todos estos conceptos, convirtiendo el aprendizaje en una

experiencia enriquecedora y relevante para su vida diaria. La educación financiera prepara para el futuro y capacita para tomar el control del bienestar económico.

Es por ello que Cortes (2022), sostiene que la gamificación, que implica la incorporación de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una herramienta eficaz en la mejora del aprendizaje financiero. Al aplicar principios de diseño de juegos, se pueden crear experiencias educativas más atractivas y efectivas. A continuación, atendiendo a los diversos autores consultados, se expone en sus implicaciones prácticas y en cómo se relacionan con políticas educativas y estrategias pedagógicas innovadoras.

- **Motivación y el Compromiso:** al involucrar a los estudiantes en un entorno lúdico, se fomenta un mayor interés en temas que podrían resultarles áridos o difíciles. La gamificación permite que el aprendizaje sea más atractivo al incluir elementos como recompensas, desafíos y puntos. Todo lo cual presenta posibilidad de aumentar la motivación de los estudiantes para participar en el aprendizaje financiero.
 - **Aprendizaje Activo:** la gamificación promueve el aprendizaje activo, donde los estudiantes participan de forma directa en su educación. A través de simulaciones de decisiones financieras, juegos de rol y competencias, los alumnos son capaces de aplicar conceptos teóricos en situaciones prácticas, mejorando así su comprensión y retención del material.
 - **Habilidades Prácticas:** al enfrentarse a situaciones financieras simuladas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades esenciales como la toma de decisiones, la planificación financiera y la gestión de riesgos. Dichas habilidades son determinantes para su vida diaria y futura, preparándolos mejor para el mundo real.
 - **Retroalimentación:** las herramientas gamificadas permite ofrecer retroalimentación instantánea a los alumnos. Esto es imperativo en el aprendizaje, en vista de que los
-

alumnos pueden ver el resultado de sus decisiones de inmediato, lo que les ayuda a ajustar su comprensión y estrategia en tiempo real.

La gamificación tiene el potencial de transformar el aprendizaje financiero en una experiencia dinámica y efectiva. Al integrarse con políticas educativas que promueven la educación financiera y al utilizar estrategias pedagógicas innovadoras, es posible orientar a los estudiantes con las habilidades necesarias para navegar en el contexto financiero. De esta manera se beneficia a los estudiantes individualmente, así como favorece al bienestar económico de la colectividad.

Discusión

El elevado margen de inclusión financiera que se experimenta en la sociedad representa un riesgo para la población joven que no dispone de los conocimientos y habilidades necesarios para enfrentarse de una manera responsable al sistema financiero. En este contexto, Lobo y Lobo (2021), mencionan que el desarrollo de la herramienta de educación económica y financiera dirigido a los jóvenes, y basado en la gamificación, se reconoce como una metodología didáctica efectiva para la mejora del proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Atendiendo a Torres et al. (2021), dadas las políticas y requisitos educativos para la educación en el área de finanzas personales, diversos autores coinciden en que es necesario atender esta necesidad e incorporar al currículo escolar programas que permitan educar económica y financieramente a los estudiantes, comenzando desde la escuela primaria, repitiendo en la escuela secundaria y continuando en la universidad. Bajo estas condiciones, a nivel internacional, según explican los citados autores en países como Canadá, Estados Unidos y España la educación económica y financiera es obligatoria en casi todos los grados del colegio, lo cual ha permitido formar parte de la implementación y articulación de sus planes de estudio y estrategias nacionales de alfabetización.

Por un lado, Canadá cuenta con la Estrategia Nacional para la Educación Financiera. Direccionan los sectores públicos, privado y sin fines de lucro y pretende su compromiso en procura de la educación financiera de los canadienses y capacitarlos correctamente para administrar su dinero y deudas, planear y ahorrar para su futuro y prevenir y protegerse contra el fraude y el abuso financiero. Del mismo modo, de acuerdo con los autores, en Estados Unidos dichos estándares delinean el conocimiento y la capacidad en finanzas personales que los jóvenes deben adquirir a lo largo de los años, desde jardín de infantes hasta 12° grado de escolaridad con la finalidad de formarse como consumidores adultos independientes, preparados para la toma de decisiones.

Asimismo, España ha implementado un plan de educación financiera, con el objetivo de mejorar los conocimientos, destrezas y habilidades desde una perspectiva económica que permitan al alumnado la comprensión de la importancia de conceptos elementales, tales como el ahorro, el presupuesto, los gastos, los ingresos, entre otros. Igualmente, algunas entidades expertas y sin ánimo de lucro a nivel global, como la Microfinances Opportunities y la Fundación de las Cajas de Ahorro de Alemania (Sparkassenstiftung), se han centrado en impulsar la educación financiera gamificada en países en vías de desarrollo, principalmente de América Latina y el Caribe. Tales entidades trabajan diseñando e implementando las metodologías y planes de estudio de educación económica y financiera que han logrado desarrollar, ajustándolas a las necesidades y el contexto local de cada nación, con el propósito de incrementar el nivel de conocimientos financieros de la población e incentivar la inclusión financiera para reducir la pobreza.

De acuerdo con lo que agrega los citados autores, en cuanto al impacto de su implementación en Colombia, bajo la fundamentación de un sistema que integra conocimientos y actitudes, se ha logrado medir los resultados obtenidos tras su implementación, evidenciando

mejoras en el récord crediticio de las personas sometidas a estos programas en los años posteriores.

En este orden de ideas, por su parte, Padron et al. (2021), presentan hallazgos obtenidos tras el diagnóstico de las capacidades económicas y financieras de 614 estudiantes pertenecientes a 5 instituciones educativas de la región de Santander, en Colombia. Los datos preliminares evidencian que los resultados encontrados, concuerdan con los presentados en la literatura, donde se observa que efectivamente los comportamientos financieros, en otras palabras, la habilidad, la actitud y el conocimiento, de los estudiantes se ven afectados positivamente por la implementación de la educación financiera establecida a través del currículo escolar.

Por otro lado, Rodríguez y Jaimes (2024), señala que para el diseño del juego se tienen en cuenta mecánicas y dinámicas propias de la gamificación que permitan aumentar el engagement y la motivación de los usuarios. Se incluyen entonces puntos, misiones, niveles, avatares, retroalimentación y logro. Finalmente, esta investigación reconoce la importancia de implementar estrategias pedagógicas basadas en TIC para el desarrollo de habilidades y saberes específicos en los jóvenes, teniendo en cuenta que el juego desarrollado podría ser útil para la formación en otros saberes.

El alto nivel de inclusión financiera al que se enfrenta la sociedad en la actualidad pone a disposición de los jóvenes una gran cantidad de productos y servicios financieros, que, de no ser usados con responsabilidad, ocasionarían problemas de alto impacto sobre las finanzas personales de los implicados tal y lo que explican Jiménez et al. (2020). En este sentido, se evidencia la necesidad de implementar estrategias efectivas de educación económica y financiera que brinden a los jóvenes las herramientas necesarias para responder adecuadamente ante las condiciones económicas actuales.

Así, el desarrollo de una herramienta digital basada en gamificación, resulta ser una metodología acertada, en la medida que atiende a las necesidades tanto cognitivas como pedagógicas de los jóvenes, en vista de que desarrolla los conocimientos y habilidades financieras requeridos por la población, haciendo uso de mecanismos didácticos acertados para los nativos digitales. La herramienta de aprendizaje desarrollada por el precitado autor pretende mejorar el nivel de educación económica y financiera de los jóvenes, en el entorno de Santander, Colombia, pues tal como lo muestran los resultados del cuestionario diagnóstico realizado, esta población cuenta con escasos conocimientos y habilidades en estas temáticas, entre otras razones, debido a la carencia de formación financiera en las instituciones educativas.

Específicamente, en el contexto ecuatoriano, de acuerdo con Guerrero et al. (2023), estas iniciativas no solamente implican beneficios para la población joven, sino que también optimizan la economía nacional, en la medida que garantizan un país de mayor educación financieramente. A su vez, se resalta la importancia de establecer herramientas adoptadas a las necesidades de la población objetivo. Se consideran los beneficios de las TIC para los jóvenes, dado su condición de nativos digitales, adicionalmente, concediendo gran relevancia a su proceso de aprendizaje, se reconoce el valor de hacer empleo de estrategias didácticas motivadoras que hagan más efectiva la formación.

De esta forma, según lo que explican los autores se recurre a la gamificación, y a través de esta se implementan mecánicas tales como puntos, misiones, avatares, niveles, y dinámicas como el logro y la retroalimentación, las cuales aumentan el engagement de los estudiantes y mejoran los resultados de aprendizaje. La aplicación de esta herramienta en estudiantes de bachillerato permite aprovechar el impacto de las herramientas digitales basadas en gamificación para enseñar temas financieros.

Bajo esta línea, Chimbo et al. (2024), como referencia teórica revisada, denotan que la tercera parte de la población que acceden a los productos y servicios financieros en el país,

poseen conocimiento sobre las cuestiones más básicas de las finanzas. Del mismo modo, los autores exponen que existe un comportamiento positivo frente al ahorro y a la planeación financiera a largo plazo. De acuerdo con dichos resultados, es posible suponer que dos terceras partes de la población deciden sus finanzas con desconocimiento, sin control y planeación. Así, los datos en las dimensiones, comportamiento y aptitud financiera son, involucran variables como el nivel de educación, género, cargas familiares, los cuales son los principales factores socioeconómicos que inciden en los niveles de educación financiera de los ecuatorianos.

En este contexto, tal y de acuerdo con lo expuesto por los autores consultados, la educación financiera promueve el fortalecimiento de la administración de los recursos de las personas y las finanzas de sus hogares. Adicionalmente, representa un instrumento esencial de la combinación de políticas para la estabilidad financiera, la oportuna regulación de mercado, el control y protección del consumidor financiero. Del mismo modo, puede beneficiar el sistema económico reduciendo brechas de desigualdad, promoviendo la creación de sociedades más inclusivas con consumidores educados e informados desde la formación del nivel de bachillerato.

De esta manera, la educación financiera entre los jóvenes tiene importancia en los últimos años, aunado al impulso de las estrategias basadas en la digitalización, tales como la gamificación, comprende la necesidad de propiciar modificaciones curriculares para la formación en conocimientos y herramientas para gestionar sus finanzas de manera efectiva, de allí la importancia de su consideración dentro de la malla curricular del área de bachillerato.

Conclusión

Una vez finalizado el presente artículo, es posible concluir, entre otros aspectos, que la gamificación se presenta como una estrategia efectiva que permite incentivar el interés y la participación activa en el aprendizaje financiero. Esta metodología transforma el aprendizaje en una experiencia más agradable, así como también mejora la retención del conocimiento. Ciertamente, la gamificación hace posible que los estudiantes desarrollen habilidades prácticas

necesarias para la toma de decisiones financieras. En este caso, los prepara para un entorno interactivo y lúdico, al tiempo que estos perciben mayor motivación y compromiso con el contenido, lo cual resulta en una mejor comprensión y aplicación de conceptos financieros. De esta manera, el empleo de herramientas gamificadas en la educación financiera contribuye favorablemente a cerrar las brechas de inclusión financiera. Mediante la capacitación de los jóvenes en la gestión de recursos, se les prepara para la toma de decisiones responsables, lo cual beneficia a sus comunidades y economías locales. Esto es fundamental en un entorno en el cual muchos jóvenes no cuentan con los conocimientos necesarios para incursionar en el sistema financiero.

En este sentido, es imperativo que las políticas educativas incorporen la educación financiera en la plantilla curricular, desde básica hasta secundaria. Experiencias de otros países evidencian una formación sistemática en finanzas personales que conducen a una ciudadanía más informada y competente en el empleo de productos financieros. De este modo, es posible contribuir a la formación de consumidores responsables y permitir el manejo de las finanzas personales. En este orden de ideas, las estrategias didácticas que conforman tecnología y gamificación atraen el interés de los jóvenes y mejoran su proceso de aprendizaje, permitiendo que la educación financiera sea más accesible y comprensible para todos. Adicional a ello, la parte lúdica promueve el aprendizaje activo y colaborativo, haciendo posible que los estudiantes apliquen conceptos financieros en situaciones simuladas con la vida real.

A través de este tipo de enfoques se mejora su comprensión teórica, las competencias necesarias para actuar en escenarios del contexto real, así como la posibilidad de recibir retroalimentación instantánea que también contribuye a ajustar sus estrategias de aprendizaje de forma efectiva. En virtud de lo anterior, la inversión en la educación financiera de los jóvenes redundará en aspectos positivos a largo plazo. Es decir, en beneficio de su desarrollo personal, y de la estabilidad económica de la sociedad en la que se desenvuelva.

De acuerdo con lo planteado anteriormente, resulta propicio realizar estudios complementarios que midan el impacto a largo plazo de educación financiera gamificada en los hábitos financiero de los jóvenes, así como su capacidad para adaptarse a entornos financieros cambiantes. Solo de este modo, se mejorará las estrategias educativas y se asegurará que se aborden las necesidades específicas de los alumnos en el ámbito financiero.

Referencias Bibliográficas

- Altamirano, M. (2021). *La gamificación y las herramientas tecnológicas como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico en el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones de primer grado en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica. Master's thesis. de <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2327>
- Casaus, F., Muñoz, J., Sánchez, J., & Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física. de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Castro, D., & Ochoa, S. (2021). Gamificación en el proceso de interaprendizaje: Una experiencia en biología con Genially. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(3), 252.
- Chimbo, C., Crespo, J., & Guamán, G. (2024). Análisis de la Incidencia de la Educación Financiera y la Competencia Digital en la Intención de Emprendimiento en Cuenca – Ecuador. *Uda Akadem*(13), 11–49. de <https://doi.org/10.33324/udaakadem.vi13.753>
- Ciapponi, A. (2021). La declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para reportar revisiones sistemáticas. Evidencia, actualización en la práctica ambulatoria. 24(3). de <https://evidencia.org/index.php/Evidencia/article/view/6960>
- Cortes, V. (2022). *Propuesta de educación financiera con el uso pedagógico de la gamificación en la enseñanza M-learning para el grado 8° de la Institución Educativa Callejón de el Roble-Sucre*. Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga . de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17576/2022_Presentacion_Victor_Cortes.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Cruz, M. (2018). *Metodología de Investigación en Pedagogía Social*. España: Universidad de Salamanca.
-

- Cueva, J. (2023). Gamificación: Un Recurso que Promueve las Competencias Matemáticas en la Educación Peruana. *Revista Docentes 2.0,,* 16(2), 209–221. de <https://doi.org/10.37843/rtd.v16i2.397>
- Díaz, L., & Avello, R. (2023). El desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes universitarios a través de una estrategia de gamificación con kahoot. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4 (3), 917–927. de <https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1121>
- Garzón, G., Chandi, C. A., & Segress, H. (2024). Gamificación estrategia metodológica para la administración financiera en la UE La Paz. Ecuador 2024. *MQRInvestigar*, 8(4), 5823-5844. de <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/2062>
- Guerrero, M., Guerrero, B., Cornejo, M., & Isaac, R. (2023). Incidencia del uso de herramientas digitales como estrategia didáctica en el nivel de bachillerato general unificado del sistema ecuatoriano. *Revista Científica y Tecnológica VICTEC*, 24-44. de <https://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/download/111/66>
- Hernández, R., Fernández, C., & Batista, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Edificio Punta Santa Fe.
- Jiménez, C., Gómez, H., Pérez, L., & Ocampo, N. (2020). *Análisis del Aprendizaje en Emprendimiento y Educación Financiera a través de la Implementación de Estrategias Didácticas Mediadas por las TIC (Web Site) en los Estudiantes de Grado 11 de la IE José de la Vega de la Ciudad de Cartagena de Indias DT & C. Cartagena -Colombia: Universidad de Cartagena.* de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstreams/40abc08d-5fcb-482f-89c1-f9a03048f6b3/download>
- Jiménez, I. (2021). *Educación financiera: Mueve tu dinero*. España: Marcombo. de https://www.google.com.ec/books/edition/Educaci%C3%B3n_financiera/KE1OEAAAQB-AJ?hl=es&gbpv=0
-

- Lobo, D., & Lobo, M. (2021). El Inversor: un ejercicio gamificado para mercados de valores. *I+ D Revista de Investigaciones*, 16(1), 75-86. de <http://sievi.udi.edu.co/ojs/index.php/ID/article/view/269>
- Mainzer, B., & Natali, E. (2021). *Educación financiera: asignatura pendiente*. Portugal: ALTEA. de https://www.google.com.ec/books/edition/Educaci%C3%B3n_financiera/cg48EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- Ministerio de Educación. (2024). *Inserción Curricular Educación Financiera*. de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/10/insercion-curricular-educacion-financiera.pdf>
- Padron, M., Acosta, J., & Torres, M. (2021). *Herramienta de educación financiera para jóvenes*. Universidad Industrial de Santander. de <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v16/doc/0233.pdf>
- Page, M., McKenzie, J., Bossuyt, P., Boutron, I. H., Mulrow, C., & Alonso, S. (2021). Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista española de cardiología*, 74(9), 790-799. de <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Portillo, J. (2021). Educación financiera en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato del Liceo Francés de San Salvador. *Conocimiento Educativo*, 8, 147-157. de <https://orcid.org/0000-0003-1954-0667>
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. . 73-99. de <https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=4608256&publisher=FZ5922>
- Reyes, E. (2022). *Metodología de la Investigación Científica*. Publishing Services Consortium, LLC (Psc).
-

- Rodríguez, J., & Jaimes, H. (2024). Desarrollo de una Herramienta Educativa Gamificada para fomentar habilidades financieras en jóvenes de 10 a 15 años. de <http://repositorio.uts.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/16421>
- Sarmiento, G. (2024). *Educación Financiera para estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Guillermo*. Loja-Ecuador: Universidad Nacional de Loja. de Educación Financiera para estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Guillermo
- Torres, M., Plata, K., & Núñez, S. (2021). Implementación de la fase uno del proyecto Educación financiera gamificada como estrategia didáctica para el desarrollo de estilos de vida sostenibles In Proceedings INNODOCT/20. *Innodoct International Conference on Innovation, Documentation and Education 2020*, 545-553. de <http://dx.doi.org/10.4995/INN2020.2020.11867>
- Tufiño, A. (2024). *Desarrollo de un videojuego en unity basado en gamificación para la educación financiera en la cooperativa Nueva Esperanza*. Escuela Politécnica Superior de Chimborazo. de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/23177>
- UNESCO. (2023). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388894>
-