



**TRABAJO DE GRADO**  
**Opción Seminario-Diplomado.**

**El Juego es un Lenguaje Universal,  
y a través del juego podemos transformar**

Corporación Universitaria Remington.  
Diseño.  
Profesional en Diseño Gráfico.

Paula Melisa Montañez Camargo.  
Juan Diego López Medina  
Seminario Internacional de Diseño y Estrategia en Productos Gráficos.  
2026

### **Dedicatoria**

A mi niña del pasado, que habría amado descubrir desde pequeña el valor de tomar decisiones, entender el mundo y aprender habilidades que van más allá de cualquier pasión

A una educación que no solo enseña conceptos, sino que forma personas capaces de enfrentar la vida con criterio, autonomía y conciencia.

Y a todos los niños que merecen aprender, desde hoy, herramientas que les servirán siempre, sin importar el camino que elijan.

**Tabla de Contenidos**

Resumen.....	5
Palabra clave.....	6
Pregunta orientadora de la búsqueda.....	7
Metodología de búsqueda de la información.....	9
Sustentación teórica de la pregunta.....	17
Conclusiones.....	25
Referencias.....	27

## Resumen

En la mayoría de las zonas rurales del departamento de Boyacá, niños y jóvenes crecen sin las herramientas fundamentales necesarias para comprender los valores basados en el dinero, gestionar sus necesidades y prepararse para los gastos o tomar decisiones financieras. Esta ausencia limita su desarrollo individual y social, lo que perpetúa las desigualdades socioeconómicas desde una edad temprana. Además, los materiales educativos existentes a menudo están orientados hacia entornos urbanos y no tienen en cuenta las particularidades culturales, lingüísticas y geográficas del entorno de Boyacá. Para abordar este problema, el proyecto propone un juego de mesa educativo basado en clásicos como el Tío Rico y el Monopoly en el contexto de escenarios locales.

El juego tiene como objetivo enseñar principios básicos de economía, ahorro, emprendimiento y toma de decisiones financieras de una manera divertida y profunda, estableciendo conexiones con la cultura de Boyacá (lo que consideramos como las tradiciones, comportamientos productivos típicos y expresiones culturales de Boyacá). Así, se busca fomentar una relación saludable con el dinero desde la infancia, proporcionando herramientas visuales, lúdicas y contextualizadas para enriquecer la educación rural, y fomentando la identidad cultural a través del diseño de juegos y gráficos. En conclusión, este proyecto combina conocimiento, creatividad y cultura para mejorar las habilidades financieras de los niños rurales y traducir aprendizajes prácticos que establezcan una conexión para el presente y futuro de su bienestar.

**Palabras clave**

Educación financiera para niños, juego de mesa educativos, habilidades de economía básicas, cultura financiera en niños, manejo de finanzas.

### **Pregunta orientadora de la búsqueda**

En espacios escolares del contexto rural de Boyacá, se ha observado que muchos niños carecen de claridad sobre cómo funciona el dinero en su vida diaria. Para ellos, ideas como ahorrar, administrar o distinguir entre lo que necesitan y lo que simplemente desean no siempre están presentes en las conversaciones familiares ni en el aula (Hernández & Quintero (2021)). Si bien se habla de educación financiera nacional, en la práctica, estos aprendizajes no siempre son concretos ni se adaptan a la realidad individual. Estas generaciones crecen sin las herramientas fundamentales para comprender el valor del esfuerzo, la planificación y la toma de decisiones responsables frente a los recursos, lo que afecta directamente su desarrollo integral.

Es fundamental tener presente que, tras realizar investigaciones y búsquedas de información, se descubrió que los recursos y el apoyo disponibles para la educación financiera están diseñados para entornos urbanos y no reflejan con precisión la vida cotidiana de los niños boyacenses. Muchas familias de esta zona trabajan en la agricultura, el comercio local o en dinámicas comunitarias donde el trabajo arduo, el oficio y el ahorro están arraigados en la cultura (Mendoza (2022)). Sin embargo, estos elementos no siempre se reflejan en los recursos educativos que ofrecen las instituciones. Debido a esta desconexión, los contenidos resultan vagos y poco relevantes para los estudiantes. Se reconoció acertadamente que existía una brecha entre lo enseñado y lo que los niños experimentaban a diario (Rueda (2020)). Esta brecha se llenó mediante la creación de un juego educativo contextualizado que les permita aprender economía básica de una manera cercana, entretenida y acorde con su entorno.

A partir de esta realidad y de la necesidad de contar con una herramienta pedagógica contextualizada y significativa para los niños de Boyacá, surge entonces la siguiente pregunta orientadora:

¿De qué manera un juego de mesa educativo, diseñado con elementos culturales, geográficos, léxicos y costumbres de Boyacá, influye en el aprendizaje de economía básica y educación financiera en la población infantil de este departamento?

### **Metodología de búsqueda de la información**

El proyecto que se lleva a cabo es de un tipo cualitativo con una visión descriptivo-propositiva, porque se presenta el análisis de una situación de problema educativo concreto, para a continuación presentar una solución desde el área de diseño gráfico. En palabras de Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014), la investigación cualitativa enfoca la naturaleza de los fenómenos en su contexto natural, más que medir las variables con números, interpretando significados y experiencias. De esta forma, el interés de esta investigación no estaba centrado en poder presentar el nivel de educación financiera de los niños, sino que el interés estaba en poder conocer las necesidades formativas del medio rural boyacense para a partir de ellas poder presentar con un recurso pedagógico. El carácter descriptivo se presenta para poder analizar el estado actual de la educación financiera, mientras que el componente propositivo se pone de manifiesto en el diseño del juego de mesa que propone la solución a la situación de problema educativo que se habría identificado con el propio diagnóstico.

Entre las técnicas fundamentales se incluyó la investigación documental o revisión bibliográfica, dicha técnica, para Arias (2012), consiste en la obtención, análisis e interpretación de datos secundarios procedentes de recursos impresos o digitales, con el propósito de fundamentar teóricamente una investigación. Para el desarrollo del proyecto se revisaron artículos académicos, informes institucionales, trabajos de grado y publicaciones afines a la educación financiera infantil, a la gamificación, y al diseño de juegos educativos. Esta revisión permitió identificar antecedentes y vacíos existentes y

enfoques metodológicos anteriores; lo que proporcionó la justificación conceptual del diseño del juego y respaldó la argumentación del problema.

Además, se recurrió al análisis de referentes o análisis comparativo, que es un tipo de estrategia que se da en procesos de investigación aplicada al diseño. Para Munari (1983), el análisis de productos ya realizados permite reconocer soluciones tanto formales como funcionales que sirvan como orientación a nuevas propuestas creativas. En este caso se estudiaron juegos de mesa relacionados con economía y finanzas analizando sus mecánicas, los distintos niveles de dificultad, estructura visual y estrategias pedagógicas. Este ejercicio no tuvo como finalidad replicar modelos, sino identificar elementos efectivos y detectar limitaciones para adaptarlos de manera contextualizada a la realidad cultural de Boyacá.

Por último, se empleó la observación no participante como técnica del entorno educativo de exploración. Según Anguera (2003), la observación no participante es un procedimiento sistematizado de obtención de información a partir de la observación directa del comportamiento en su contexto natural, sin interferir en la dinámica observada. En el contexto del proyecto, la observación no participante permitió identificar cómo los niños jugaban, su tiempo de atención, su forma de tomar decisiones en equipos y su nivel de comprensión de situaciones relacionadas con el dinero. Esta información fue importante para adecuar la complejidad del juego, su lenguaje y su dinámica e hizo posible que la propuesta respondiera realmente al público infantil para el cual ha sido creada.

**Propósito de la Búsqueda:**

Con ese proceso en mente, el objetivo era obtener, interpretar y seleccionar sistemáticamente una variedad de investigaciones académicas, instituciones y estudios de investigación, a partir de los cuales se construyen fundamentos teóricos y cómo los estudiantes pueden trabajar prácticamente con ellos. El objetivo era establecer una base de conocimiento, es decir, una que permitiera considerar los principios de la educación financiera, al mismo tiempo que se investigaba el potencial de los juegos de mesa como una ayuda pedagógica para el estudio. Esta revisión fue crucial para que el estudio situara el proyecto y solidificara su marco teórico, permitiendo el desarrollo de un juego educativo enfocado en una edad temprana a un nivel menor para educar a los niños sobre principios financieros.

**Período de Tiempo y Fuentes Consultadas:**

La información fue buscada y recopilada entre el 27 de mayo y el 15 de agosto de 2025. En este tiempo, la selección de fuentes confiables y verificables fue de suma importancia, lo que resultó en la validez, así como en la actualidad del contenido original. Las fuentes consultadas se organizaron de acuerdo con:

- Bases de datos académicas: Se emplearon bases de datos conocidas, como Scielo, Dialnet, Redalyc, Google Scholar y MDPI, que proporcionaron a los investigadores acceso a investigaciones científicas y artículos especializados.
- Diversos trabajos y proyectos: Los repositorios institucionales incluyen trabajos y proyectos publicados en otros lugares en repositorios institucionales, incluyendo: Universidad Tecnológica de Pereira (UTP); Universidad Nacional Abierta y a

Distancia (UNAD); Universidad Pontificia Bolivariana (UPB); y universidades públicas nacionales (todas fueron referenciadas en la consulta).

- Fuentes gubernamentales y financieras: se examinaron documentos sobre documentos oficiales e informes de gobiernos, como el Banco de la República, la Superintendencia Financiera de Colombia y el Ministerio Nacional de Educación con referencia a las políticas y directrices actuales y localizadas relacionadas con la programación y las finanzas en el campo de la educación financiera.
- Asociaciones y fundaciones internacionales: también se analizaron e incluyeron la presencia de sitios web y publicaciones realizadas en sitios web internacionales y por organizaciones internacionales y por organismos internacionales dedicados a avanzar en las instituciones educativas orientadas a la educación económica y financiera para permitir la comparación de enfoques y experiencias globales.

#### **Palabras clave y criterios de búsqueda:**

Se implementan las siguientes palabras clave y combinaciones booleanas en los resultados de búsqueda (AND / OR):

- "Juego de mesa educativo"
- "Educación financiera"
- "Educación financiera en Colombia"
- "Educación financiera en las escuelas"
- "Costo y ahorro a edades tempranas"
- "Gestión financiera para niños"
- "Habilidades económicas básicas"

- "Cultura financiera en niños"
- "Aliados estratégicos"
- "Diferencia entre necesidad y deseo".

#### **Criterios de inclusión:**

- Estudios, artículos o proyectos publicados entre 2010 y 2025.
- Documentos con algún enfoque educativo, pedagógico o económico aplicable al contexto infantil.
- Experiencias o estrategias lúdicas o gamificadas relacionadas con el aprendizaje financiero.
- Fuentes verificables y de autores o instituciones reconocidas.

#### **Criterios de exclusión:**

- Publicaciones sin evidencia metodológica.
- Artículos con un enfoque exclusivo en educación superior o negocios.
- Material no verificable o sin autoría académica.

#### **Resultados de la búsqueda documental**

Después del proceso de filtrado y lectura crítica, se seleccionaron 15 estudios representativos por su pertinencia, actualidad y aplicación pedagógica al proyecto.

La siguiente tabla resume los hallazgos más relevantes:

*Tabla 1. Resultados de búsqueda de la información*

<i>N°</i>	<i>Autor / Año</i>	<i>Título del estudio o proyecto</i>	<i>Fuente / Enlace</i>	<i>País / Contexto</i>	<i>Enfoque / Tipo</i>	<i>Aporte principal al proyecto</i>
-----------	--------------------	--------------------------------------	------------------------	------------------------	-----------------------	-------------------------------------

1	Vanegas García, D. M. (2020)	<i>La educación financiera en primaria, una opción de trabajar matemáticas en el aula</i>	Revista Educación y Ciudad (IDEP)	Colombia	Artículo académico	Integra educación financiera en matemáticas escolares; base pedagógica sólida.
2	Gamboa Peña, M. O. et al. (2019)	<i>Importancia de la educación financiera para niños en edad escolar</i>	Revista Espacios	Colombia	Artículo académico	Destaca las brechas en el conocimiento financiero de los niños; refuerza la relevancia del proyecto.
3	Rodríguez-Raga, J., Suárez, P. & López, A. (2022)	<i>Evaluación de tres herramientas de educación financiera en Bogotá</i>	Revista Finanzas y Política Económica	Colombia	Investigación aplicada	Analiza efectividad de juegos digitales; permite comparar enfoques lúdicos.
4	Enríquez García, L. A. (2021)	<i>Educación financiera para niños y jóvenes: una realidad en Colombia</i>	Revista Fasecolda	Colombia	Revisión documental	Panorama nacional sobre educación financiera; referencia contextual.
5	Universidad Tecnológica de Pereira (2018)	<i>Intervención CashFlow 101: fortalecimiento del aprendizaje financiero mediante juego de mesa</i>	Repositorio UTP	Colombia	Proyecto de intervención	Evalúa impacto del juego de mesa CashFlow; antecedente directo del tema.
6	Banco de la República (2020)	<i>Informe de educación económica y financiera en Colombia</i>	BanRep	Colombia	Informe institucional	Diagnóstico de la educación financiera en el país; base de contexto macro.
7	Superintendencia Financiera de Colombia (2023)	<i>Juego digital de educación financiera para niños y jóvenes</i>	Portal SFC	Colombia	Proyecto institucional	Ejemplo de gamificación oficial; evidencia apoyo estatal.

8	Platz, J. et al. (2019)	<i>Serious Games for Financial Literacy: A Systematic Review</i>	MDPI Education Sciences	Internacional	Revisión sistemática	Analiza impacto de juegos serios en aprendizaje financiero.
9	Cannistrà, M. (2024)	<i>Financial Literacy Online Tool for Students</i>	Journal of Educational Technology	Italia	Investigación aplicada	Muestra el potencial de plataformas gamificadas en educación financiera.
10	Hernández, D. & Paredes, F. (2021)	<i>Educación financiera y cultura del ahorro en instituciones educativas</i>	Dialnet	Perú	Artículo académico	Analiza relación entre enseñanza y hábitos de ahorro.
11	Torres, K. (2017)	<i>Diseño de un juego didáctico sobre finanzas personales para primaria</i>	Repositorio UNAD	Colombia	Trabajo de grado	Propone tablero educativo sobre ahorro y consumo responsable.
12	Sánchez, C. (2015)	<i>Educación financiera: estrategias didácticas para niños</i>	Scielo - Revista Actualidades Investigativas en Educación	Costa Rica	Artículo pedagógico	Presenta estrategias lúdicas y experiencias escolares efectivas.
13	Fundación Bancolombia (2022)	<i>Programa Pequeños Ahorradores</i>	Informe institucional	Colombia	Programa social	Promueve el ahorro infantil mediante actividades lúdicas.
14	Mazzocco, P. & Torres, D. (2023)	<i>Gamificación en la enseñanza de finanzas personales</i>	Revista Educación y Tecnología	Chile	Investigación experimental	Evalúa cómo el juego mejora la retención del aprendizaje financiero.
15	Ávila, L. & Mora, E. (2016)	<i>La diferencia entre necesidad y deseo: enseñanza a través del juego</i>	Repositorio Universidad Nacional	Colombia	Proyecto pedagógico	Enfatiza consumo consciente y toma de decisiones financieras.

### **Consideraciones del proceso de búsqueda**

De la revisión de documentos, se obtuvieron tres hallazgos fundamentales:

- Creciente interés en la educación financiera infantil: Las instituciones colombianas y latinoamericanas han incorporado este tema en la educación escolar, reconociendo su importancia para el desarrollo integral y la ciudadanía económica.
- Relevancia de los juegos como estrategia pedagógica: Los estudios revisados coinciden en que el aprendizaje lúdico facilita la comprensión de conceptos financieros abstractos como el ahorro, la presupuestación, la inversión y el consumo responsable.
- Necesidad de materiales contextualizados: A pesar de los avances, se identifican brechas en los recursos adaptados a la realidad cultural y lingüística de los niños colombianos, lo que justifica la creación de este proyecto.

### **Sustentación teórica de la pregunta**

Es momento ahora de fundamentar los conceptos, enfoques y antecedentes que respaldan la elaboración del presente proyecto con el fin de responder a la pregunta orientadora. En esta sección, el autor explicará la importancia de la educación financiera en la infancia y la relacionará con los contextos escolares y regionales, así como la idoneidad del juego como herramienta pedagógica. Se analiza, a través de la lente de la investigación y las experiencias educativas, cómo los juegos de mesa pueden ser utilizados para enseñar economía y finanzas e infundir valores culturales y sociales locales relevantes para Boyacá.

#### **Educación financiera**

La educación financiera se entiende como el proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades y actitudes que les permiten tomar decisiones informadas sobre el uso y manejo de los recursos económicos (OCDE, 2018). Autores como Bernal y Ortiz (2020) señalan que una adecuada formación financiera afecta directamente la capacidad de las personas para planificar, ahorrar, invertir y prevenir deudas innecesarias.

Para este proyecto, la educación financiera se convierte en un pilar central, ya que proporciona las bases conceptuales sobre las cuales se diseña la propuesta lúdica. Según Castañeda (2019), introducir este conocimiento desde la infancia fortalece la autonomía y la responsabilidad, valores esenciales en la construcción de ciudadanos conscientes de su entorno económico y social.

**Educación financiera de niños de 6 a 9 años.** Basado en diferentes investigaciones (Salazar, 2019; Cortés & Rodríguez, 2021), los niños entre 6 y 9 años generalmente están en una etapa cognitiva donde pueden comprender ideas concretas como el valor del dinero y el intercambio, así como la relación entre el trabajo y la recompensa. En esta etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños, la enseñanza debe realizarse por medio de estrategias lúdicas que estén asociadas con sus realidades diarias, sus intereses y apoyen el aprendizaje mediante la práctica y el hacer. La integración de herramientas como los juegos de mesa lleva a la internalización natural de conceptos financieros. Herrera (2022), por ejemplo, señaló que la interacción divertida y participativa conduce al pensamiento crítico y a habilidades sociales, y ayuda a desarrollar ciertos valores como el respeto a las reglas, la cooperación y la planificación. El juego de mesa educativo, por lo tanto, tiene como objetivo utilizar este potencial como una forma de atraer a los niños al mundo de las finanzas de una manera real.

**Educación financiera en colegios.** En este contexto, la educación financiera en las escuelas es un entorno privilegiado para desarrollar la alfabetización financiera, ya que desempeñan un papel formativo y son capaces de ayudar en el aprendizaje y la enseñanza de manera multidisciplinaria (Díaz, 2021). Incluir economía financiera en el currículo y en el PEI de las instituciones educativas, permitirá que los estudiantes desarrollen actitudes responsables hacia el consumo, el ahorro y la planificación futura. López (2022) destaca la necesidad de prácticas de enseñanza prácticas (como simulaciones, juegos) que conecten el aprendizaje con la aplicación en el mundo real. De esta manera, el juego de mesa propuesto sirve como un recurso educativo en el marco de enseñanza que los

expone a temas interdisciplinarios a través de la lente de las matemáticas, la ética o las ciencias sociales que abordan cuestiones financieras. Esta estructura lúdica permite la comprensión de ideas abstractas mientras promueve el trabajo colaborativo.

### **Manejo de finanzas en niños:**

La gestión financiera para niños Aprender a manejar el dinero desde una edad temprana es un determinante importante de hábitos monetarios sólidos. Como afirma Rueda (2020), la educación financiera temprana reduce la probabilidad de comportamientos impulsivos en la adultez y mejora la capacidad de planificación económica. Para los niños, el aprender sobre educación en finanzas y gestión financiera implica entender el origen del dinero, el que logren diferenciar entre gastos necesarios y superfluos, y valorar el esfuerzo asociado con la obtención de bienes. El juego educativo que se propone en este proyecto incluye en su diseño dinámicas y roles donde los niños deben tomar decisiones de gasto y ahorro, experimentar ganancias y pérdidas simbólicas, y reflexionar sobre las consecuencias que tendrán las elecciones que hagan. Estas acciones van a promover el pensamiento crítico y la autorregulación, los cuales son aspectos clave para el desarrollo integral.

### **Habilidades de economía básicas:**

Algunas de las habilidades económicas básicas son el conocimiento del papel del dinero, la capacidad de calcular costos, habilidades de presupuestación y la predicción de los resultados de las decisiones (Hernández & Quintero, 2021). Son habilidades básicas de la vida necesarias para desenvolverse durante el día, y el crecimiento temprano es crítico para la independencia y la responsabilidad. Por ejemplo, estas habilidades se

potencian en juegos educativos con pruebas numéricas, simulaciones de compras y situaciones que requieren priorización y toma de decisiones. El aprendizaje significativo, como lo expresan Pérez y Mora (2020), combina emoción, desafío y comprensión; los niños que utilizan el conocimiento económico en contextos lúdicos refuerzan el aprendizaje significativo.

**Cultura financiera en niños:** La cultura financiera se puede definir como un conjunto de valores, creencias y prácticas que permite identificar cómo las personas manejan el dinero Mendoza (2022). En el caso de los niños, esta cultura se construye a partir del ejemplo familiar, la escuela y los medios de comunicación los cuáles influyen en su formación. Por ende, se hace necesario tener en cuenta que, desde edades tempranas la creación de una cultura de hábitos financieros sólidos ayuda a consolidar comportamientos responsables y evita el consumo excesivo. Es por ello, que el juego de mesa propuesto en este proyecto tiene como objetivo contribuir a la creación de una cultura de ahorro, uso consciente de los recursos y apreciación del esfuerzo. Dicha estrategia fortalece el desarrollo de una ciudadanía crítica comprometida con su entorno económico y social, siendo este uno de los objetivos de la educación integral.

**Juego de mesa educativos:**

Los juegos de mesa pueden considerarse como instrumentos didácticos para tareas educativas que promueven el aprendizaje activo, la participación activa y la motivación intrínseca. Según Piñeros y Vargas (2019), los juegos median experiencias pedagógicas al alentar a los estudiantes a probar, experimentar y crear conocimiento. Los juegos de mesa en la educación financiera se centran en la teoría y la práctica. Con la ayuda de

simulaciones de la economía real (es decir, escenarios económicos reales), los participantes experimentan sus éxitos y fracasos y aprenden de ellos de una manera controlada y lúdicamente divertida. Este proyecto aprovecha eso para animar a los estudiantes a familiarizarse con enseñanzas sobre ingresos, gastos, ahorros e inversión, y para imbuirlos de representaciones visuales, narrativas y culturales que están mucho más cerca del contexto de los niños de Boyacá.

### **Juegos de mesa para aprendizaje de economía básica y educación financiera.**

Existen precedentes internacionales de juegos educativos diseñados para tareas básicas de economía, que se han demostrado significativos para el aprendizaje experiencial (Kiyosaki, 2000), como Monopoly o Cashflow para niños. Gómez y Sierra (2023) advierten, sin embargo, que los juegos mencionados carecen de adaptación cultural dentro del contexto colombiano y rural, un componente crucial para asegurar un aprendizaje contextualizado. Este proyecto emplea elementos locales, situaciones cotidianas y vocabulario específico del entorno para crear este tipo de juego. Además, las dinámicas promueven la reflexión sobre decisiones financieras y estimulan diferentes habilidades como el pensamiento lógico, el cálculo, la comunicación y la convivencia.

### **Elementos culturales, geográficos, léxicos y costumbres de Boyacá:**

Boyacá se caracteriza por una rica tradición agrícola, un espíritu de solidaridad comunitaria y una cultura de ahorro familiar (Castiblanco, 2020). Son importantes para contextualizar el contenido del juego, brindando a los niños una perspectiva de la realidad con la que ya están familiarizados, y a través de la narrativa regional pueden fortalecer su sentido de identidad. El incluir información geográfica, léxica, costumbres y tradiciones

también ayuda a la relevancia cultural y comprensión del material. Como argumenta Martínez (2021), la educación contextualizada conduce a un aprendizaje más profundo y significativo, porque vincula el conocimiento con las experiencias y valores de los estudiantes. Es por ello, que el presente proyecto busca no sólo estar enfocado en la enseñanza de finanzas, sino también rescata las tradiciones y conocimientos de la región de Boyacá.



Figura 1. Presentación del tablero del juego



Figura 2. Explicación de casillas especiales



Figura 3. Presentación de billetes y tarjetas del juego

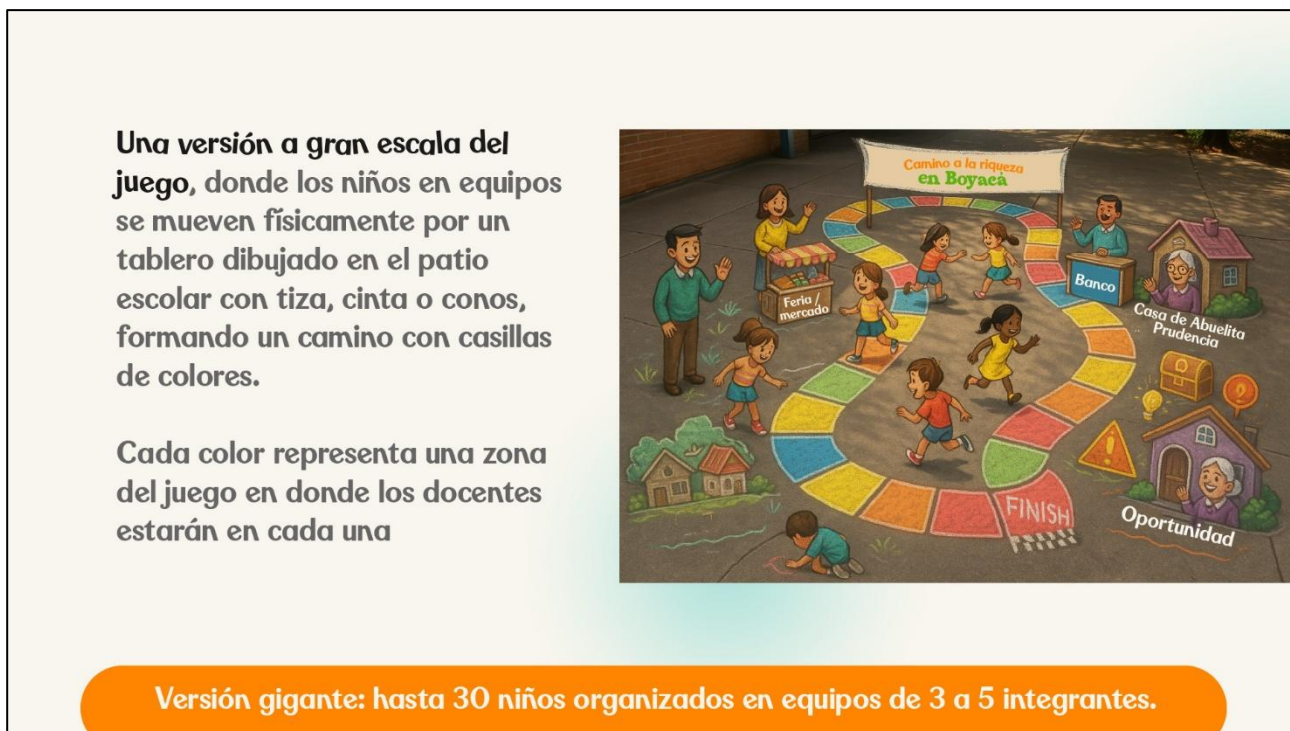


Figura 4. Visión del juego en gran escala

## Conclusiones

La importancia de la educación financiera en la infancia como un componente de un enfoque integral hacia el desarrollo cívico fue destacada por este proyecto. Con referencia a los aspectos teóricos y documentales, se reconoció que los niños necesitan herramientas accesibles y significativas como la alfabetización financiera, habilidades de planificación y ahorro de dinero, y conocimiento de formas de consumir responsablemente desde sus primeras etapas escolares. La búsqueda de artículos académicos y proyectos relacionados con el gobierno mostró que los juegos de mesa educativos han sido efectivos para apoyar la educación financiera ya que convierten conceptos abstractos en experiencias prácticas.

Estas dinámicas mejoran la motivación, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, que son importantes para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. También se evidenció que en Colombia la educación financiera ha sido fomentada por el Banco de la República y la Superintendencia Financiera, sin embargo, aún existen brechas en la adaptación de los recursos pedagógicos para contextos rurales. Por lo tanto, el juego de mesa propuesto aquí es una respuesta directa a esta demanda, combinando contenidos financieros con características culturales, lingüísticas y sociales de Boyacá de tal manera que se vinculan a la identidad y la importancia educativa.

El proyecto también mostró que cuando el juego se relaciona con resultados de aprendizaje específicos, tiene el potencial de ser un recurso pedagógico influyente. La educación financiera a través del juego no solo es estimulante, sino que también puede dar lugar a la responsabilidad, la visión y la solidaridad. Los

niños también comienzan a tomar decisiones (y sufrir las consecuencias de las decisiones), y aprecian la influencia tanto del esfuerzo individual como colectivo, llevando a una educación más relevante y humanizadora.

Al final se concluye que el diseño basado en el contexto de tal juego de mesa educativo puede contribuir al desarrollo de una cultura financiera inicial, mejorar las instalaciones de enseñanza en instituciones y generar generaciones de estudiantes más conscientes, capaces de gestionarse a sí mismos y sus recursos. Ahí lo tienes, esto, un juego que se convierte en su carácter lúdico en una forma de transformar la pedagogía, esta integración de educación, creatividad y cultura para el bienestar futuro de los niños de Boyacá ahora y en el futuro.

## Referencias

- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6ª ed.). Episteme.
- Anguera, M. T. (2003). La observación. En C. Moreno Rosset (Coord.), *Evaluación psicológica: Concepto, proceso y aplicación en las áreas del desarrollo y de la inteligencia* (pp. 271–308). Sanz y Torres.
- Ávila, L., & Mora, E. (2016). *La diferencia entre necesidad y deseo: enseñanza a través del juego* [Proyecto pedagógico]. Repositorio Universidad Nacional de Colombia.
- Banco de la República. (2020). *Informe de educación económica y financiera en Colombia*. Banco de la República de Colombia.
- Bernal, L., & Ortiz, J. (2020). *La formación financiera y su impacto en la toma de decisiones personales*. *Revista Educación y Sociedad*, 45(3), 55–72.
- Cannistrà, M. (2024). *Financial Literacy Online Tool for Students: A Gamified Approach*. *Journal of Educational Technology and Society*, 27(1), 45–59.
- Castañeda, P. (2019). *La educación financiera como herramienta de desarrollo social*. Scielo Colombia.
- Castiblanco, F. (2020). *Economía familiar y cultura de ahorro en comunidades rurales de Boyacá*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Cortés, L., & Rodríguez, D. (2021). *Competencias financieras en niños de educación básica*. Dialnet.
- Díaz, A. (2021). *La educación económica como eje transversal en el currículo escolar*. *Revista Pedagogía Contemporánea*, 14(2), 115–130.
- Enríquez García, L. A. (2021). *Educación financiera para niños y jóvenes: una realidad en Colombia*. *Revista Fasecolda*, (194), 45–56. Federación de Aseguradores Colombianos (FASECOLDA).
- Fundación Bancolombia. (2022). *Programa Pequeños Ahorradores: Informe de impacto social*. Fundación Bancolombia.
- Gamboa Peña, M. O., Hernández Suárez, C. A., & Avendaño Castro, W. R. (2019). *La importancia de la educación financiera para niños en edad escolar*. *Revista*

- Espacios, 40(2), 6.
- Gómez, M., & Sierra, S. (2023). *Diseño de juegos educativos para la enseñanza de economía en primaria*. Universidad de Antioquia.
- Hernández, D., & Paredes, F. (2021). *Educación financiera y cultura del ahorro en instituciones educativas*. *Revista de Investigación Educativa y Desarrollo Social*, 9(2), 33–47. Dialnet.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Herrera, J. (2022). *Lúdica y pensamiento crítico en el aprendizaje infantil*. Universidad del Tolima.
- Hernández, P., & Quintero, A. (2021). *Educación económica y toma de decisiones en la infancia*. Google Scholar.
- Jiménez, C., & Ramírez, N. (2020). *Diagnóstico sobre la educación financiera en Colombia*. Banco de la República.
- Kiyosaki, R. (2000). *Cashflow for Kids*. Plata Publishing.
- López, V. (2022). *Innovación pedagógica y educación financiera en el aula*. Universidad de la Sabana.
- Martínez, Y. (2021). *La pertinencia cultural en los procesos educativos rurales*. UPTC.
- Mazzocco, P., & Torres, D. (2023). *Gamificación en la enseñanza de finanzas personales*. *Revista Educación y Tecnología*, 32(1), 78–95. Universidad de Chile.
- Mendoza, R. (2022). *Cultura financiera y comportamiento económico en niños*. Universidad del Valle.
- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.
- OCDE. (2018). *PISA 2018 Results: Financial Literacy Framework*. OECD Publishing.
- Pérez, A., & Mora, J. (2020). *Economía básica y desarrollo de habilidades financieras en primaria*. Scielo Perú.
- Piñeros, S., & Vargas, M. (2019). *El juego como estrategia pedagógica en la educación básica*. *Revista Praxis Educativa*.

- Platz, J., Hiller, S., & Röhrig, S. (2019). *Serious Games for Financial Literacy: A Systematic Review*. *Education Sciences*, 9(4), 271. MDPI.
- Rodríguez-Raga, J., Suárez, P., & López, A. (2022). *Evaluación de tres herramientas de educación financiera en Bogotá*. *Revista Finanzas y Política Económica*, 14(2), 1–15. Universidad Católica de Colombia. B
- Rueda, F. (2020). *Educación financiera y hábitos económicos saludables*. Universidad Nacional de Colombia.
- Salazar, D. (2019). *El aprendizaje financiero en la niñez*. Dialnet.
- Sánchez, C. (2015). *Educación financiera: estrategias didácticas para niños*. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3), 1–20. Universidad de Costa Rica. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/19821>
- Superintendencia Financiera de Colombia. (2023). *Juego digital de educación financiera para niños y jóvenes*. Superfinanciera – Programa de Educación Financiera.
- Torres, K. (2017). *Diseño de un juego didáctico sobre finanzas personales para primaria* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.
- Universidad Tecnológica de Pereira. (2018). *Intervención CashFlow 101: fortalecimiento del aprendizaje financiero mediante juego de mesa* [Trabajo de grado]. Repositorio Institucional UTP.
- Vanegas García, D. M. (2020). *La educación financiera en primaria, una opción de trabajar matemáticas en el aula*. *Revista Educación y Ciudad*, (38), 99–112. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico – IDEP.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.