









Artículo de investigación

## ¿Sabén los niños qué hacer con el dinero? Un análisis de la educación financiera mediada por la gamificación en contextos rurales de primaria

*Do Children Know What to Do with Money? An Analysis of Financial Education Mediated by Gamification in Rural Primary Contexts*

*As Crianças Sabem o Que Fazer com o Dinheiro? Uma Análise da Educação Financeira Mediadas pela Gamificação em Contextos Rurais do Ensino Fundamental*



Maria Angelica Camargo Arboleda<sup>1</sup>  , Angélica Guiselle Corredor Fuentes<sup>1</sup>  ,  
Hernán Mauricio Pinzón Mojica<sup>2</sup>  , Blanca Lyda Bogotá Galarza<sup>1</sup>  ,  
Karol José María Huarcaya Huarcaya<sup>3</sup>  

<sup>1</sup> Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia

<sup>2</sup> Universidad de San Buenaventura, Colombia

<sup>3</sup> Universidad Tecnológica del Perú, Perú

Recibido: 2026-02-15 / Aceptado: 2026-03-20 / Publicado: 2026-04-01

### RESUMEN

La educación financiera en edades tempranas es fundamental para el desarrollo de competencias económicas que permitan a los individuos tomar decisiones responsables a lo largo de su vida. En contextos rurales, esta formación presenta limitaciones asociadas a factores socioeconómicos y educativos que afectan la comprensión del uso del dinero. El presente estudio tuvo como objetivo analizar los conocimientos y percepciones sobre educación financiera en estudiantes de primaria en contextos rurales, incorporando la gamificación como estrategia pedagógica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo de corte transversal, aplicado a una muestra de 61 estudiantes de grados cuarto y quinto. Se utilizó un instrumento de 12 preguntas de opción múltiple que permitió evaluar el nivel de comprensión de conceptos como el uso del dinero, su origen, el ahorro y la toma de decisiones financieras. Los resultados evidencian que los estudiantes presentan un nivel de educación financiera entre bajo y básico, con una leve evolución entre los grados analizados. Asimismo, se identificó una discrepancia entre el conocimiento y la práctica, especialmente en el manejo del dinero. No obstante, se destaca un alto nivel de motivación hacia el aprendizaje y una preferencia por estrategias lúdicas. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer la educación financiera en contextos rurales, al facilitar aprendizajes significativos, promover la participación y contribuir al desarrollo de competencias para la vida.

**Palabras clave:** educación financiera, gamificación, educación rural, primaria, aprendizaje significativo

### ABSTRACT

Financial education at an early age is essential for the development of economic competencies that enable individuals to make responsible decisions throughout their lives. In rural contexts, this type of education faces limitations associated with socioeconomic and educational factors that affect the understanding of money management. The objective of this study was to analyze the knowledge and perceptions of financial education among primary school students in rural settings, incorporating gamification as a pedagogical strategy. The research was conducted under a quantitative approach, using a descriptive cross-sectional design, applied to a sample of 61 fourth- and fifth-grade students. A 12-item multiple-choice instrument was used to assess the level of understanding of concepts such as the use of money, its origin, saving,

and financial decision-making. The results show that students exhibit a low to basic level of financial education, with slight progress between the grades analyzed. Additionally, a discrepancy was identified between knowledge and practice, particularly in money management. However, a high level of motivation toward learning and a preference for playful strategies were observed. It is concluded that gamification constitutes a relevant pedagogical strategy to strengthen financial education in rural contexts, as it facilitates meaningful learning, promotes participation, and contributes to the development of life skills.

**Keywords:** financial education, gamification, rural education, primary education, meaningful learning

## RESUMO

A educação financeira em idades precoces é fundamental para o desenvolvimento de competências econômicas que permitam aos indivíduos tomar decisões responsáveis ao longo da vida. Em contextos rurais, essa formação apresenta limitações associadas a fatores socioeconômicos e educacionais que afetam a compreensão do uso do dinheiro. O presente estudo teve como objetivo analisar os conhecimentos e percepções sobre educação financeira em estudantes do ensino fundamental em contextos rurais, incorporando a gamificação como estratégia pedagógica. A pesquisa foi desenvolvida sob uma abordagem quantitativa, com um delineamento descritivo de corte transversal, aplicada a uma amostra de 61 estudantes do quarto e quinto anos. Utilizou-se um instrumento de 12 questões de múltipla escolha que permitiu avaliar o nível de compreensão de conceitos como o uso do dinheiro, sua origem, a poupança e a tomada de decisões financeiras. Os resultados evidenciam que os estudantes apresentam um nível de educação financeira entre baixo e básico, com uma leve evolução entre os anos analisados. Além disso, foi identificada uma discrepância entre o conhecimento e a prática, especialmente no manejo do dinheiro. No entanto, destaca-se um alto nível de motivação para a aprendizagem e uma preferência por estratégias lúdicas. Conclui-se que a gamificação constitui uma estratégia pedagógica pertinente para fortalecer a educação financeira em contextos rurais, ao facilitar aprendizagens significativas, promover a participação e contribuir para o desenvolvimento de competências para a vida.

**Palavras-chave:** educação financeira, gamificação, educação rural, ensino fundamental, aprendizagem significativa

## Forma sugerida de citar (APA):

Camargo Arboleda, M. A., Corredor Fuentes, A. G., Pinzón Mojica, H. M., Bogotá Galarza, B. L., & Huarcaya Huarcaya, K. J. M. (2026). ¿Sabes los niños qué hacer con el dinero? Un análisis de la educación financiera mediada por la gamificación en contextos rurales de primaria. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 3(2), 142-151. <https://doi.org/10.63415/saga.v3i2.371>



Esta obra está bajo una licencia internacional  
Creative Commons de Atribución No Comercial 4.0

## INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la educación financiera ha adquirido un papel protagónico en los sistemas educativos a nivel global, al ser reconocida como una competencia esencial para la vida. Su desarrollo desde edades tempranas permite que los individuos comprendan el valor del dinero, fortalezcan habilidades de toma de decisiones y construyan hábitos responsables relacionados con el ahorro, el consumo y la planificación económica (OECD, 2020). En este sentido, la alfabetización financiera no solo impacta el bienestar individual, sino que también contribuye al desarrollo económico y social de las comunidades.

No obstante, en contextos rurales, la educación financiera enfrenta importantes desafíos estructurales. Factores como la

limitada cobertura educativa, el acceso restringido a servicios financieros formales y las dinámicas económicas basadas en la subsistencia influyen en que los niños desarrollen conocimientos fragmentados o empíricos sobre el dinero (Banco de la República, 2024). En Colombia, esta problemática ha sido reconocida en la política pública a través del CONPES 4005 (2020), donde se destaca la necesidad de fortalecer la educación económica y financiera desde la educación básica, con especial énfasis en poblaciones vulnerables y rurales.

Diversos estudios han evidenciado que, aunque los niños comprenden funciones básicas del dinero —como su uso para comprar bienes—, presentan dificultades al enfrentarse a conceptos más complejos como la administración de recursos, la generación de

ingresos o la toma de decisiones financieras sostenibles (Lusardi, 2019). Esta situación pone en evidencia la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas tradicionales, las cuales suelen centrarse en la memorización de conceptos y no en la construcción de aprendizajes significativos.

En este contexto, la gamificación surge como una estrategia pedagógica innovadora que integra elementos del juego —como retos, recompensas, niveles y narrativas— en entornos educativos, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes (Deterding et al., 2011). Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación permite transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica, favoreciendo la comprensión de contenidos complejos mediante la experimentación, la simulación y la toma de decisiones en escenarios controlados (Hamari et al., 2014).

En el campo de la educación contable y financiera, la gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para facilitar el aprendizaje y reducir barreras cognitivas y emocionales. Investigaciones recientes evidencian que su implementación contribuye a disminuir la ansiedad académica y a mejorar el rendimiento en entornos virtuales y presenciales (Arboleda et al., 2025). Asimismo, se ha identificado que la gamificación potencia el desarrollo de habilidades críticas, al permitir que los estudiantes enfrenten situaciones problemáticas que requieren análisis, reflexión y toma de decisiones (Arboleda et al., 2026).

Desde una perspectiva más amplia, la transformación de la educación contable y financiera en la era digital exige la incorporación de enfoques innovadores que integren tecnologías emergentes y metodologías activas. En este sentido, la gamificación, articulada con herramientas como la inteligencia artificial, se posiciona como un componente clave en la construcción de nuevas arquitecturas educativas, capaces de responder a las demandas del contexto contemporáneo y de promover aprendizajes

significativos desde una visión ontoepistémica (Arboleda, 2024).

En entornos rurales, la gamificación adquiere un valor aún más relevante, ya que permite contextualizar el aprendizaje a partir de las realidades económicas de los estudiantes, como el manejo de recursos familiares, la comercialización de productos agrícolas y las dinámicas de intercambio comunitario. De esta manera, se favorece una educación financiera situada, que conecta el conocimiento con la experiencia cotidiana y fortalece la toma de decisiones desde una perspectiva crítica y reflexiva.

Por lo anterior, el presente estudio se orienta a responder la pregunta: ¿Sabes los niños qué hacer con el dinero?, mediante un análisis de la educación financiera con enfoque de gamificación en estudiantes rurales de primaria. Este trabajo busca no solo identificar el nivel de conocimiento de los niños, sino también evidenciar el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica para transformar la enseñanza de la educación financiera, promoviendo el desarrollo de competencias que contribuyan al bienestar individual y colectivo.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, descriptivo y de corte transversal, cuyo propósito fue analizar los conocimientos y percepciones sobre educación financiera en estudiantes de primaria en contexto rural. Este diseño permitió caracterizar el nivel de comprensión de los estudiantes frente al uso del dinero, sin manipulación de variables. La población estuvo conformada por estudiantes de una institución educativa rural en Colombia, y se trabajó con una muestra no probabilística por conveniencia de 61 estudiantes, distribuidos en 33 de grado cuarto y 28 de grado quinto. La selección de estos niveles responde a su relevancia en la formación de competencias básicas en educación financiera.

Como técnica de recolección de información se utilizó la encuesta estructurada, mediante la aplicación del instrumento denominado “Diagnóstico de conocimientos y

percepciones sobre educación financiera en niños rurales”, compuesto por 12 preguntas cerradas de opción múltiple. El instrumento abordó dos dimensiones: (i) conocimiento sobre el dinero (uso, origen, ganancia, ahorro) y (ii) percepciones y prácticas financieras (hábitos de ahorro y decisiones de consumo). Su diseño incluyó lenguaje claro y contextualizado al entorno rural.

La validez del instrumento se garantizó mediante juicio de expertos, y se realizó una prueba piloto para ajustar la comprensión de los ítems. La recolección de datos se llevó a cabo de manera presencial, y la información fue organizada en matrices para su posterior análisis. El tratamiento de los datos se realizó a través de estadística descriptiva, empleando frecuencias y porcentajes, lo que permitió identificar patrones de respuesta y niveles de conocimiento financiero en los estudiantes.

Finalmente, el estudio se desarrolló bajo principios éticos, garantizando la participación voluntaria, el consentimiento informado y la

confidencialidad de la información. Los resultados se interpretan considerando la gamificación como estrategia pedagógica potencial, orientada a fortalecer la educación financiera en contextos rurales.

De acuerdo con la metodología planteada, basada en un enfoque cuantitativo y el uso de estadística descriptiva, los resultados se presentan a partir del análisis de frecuencias y su correspondiente interpretación en términos de niveles de comprensión (bajo, básico y alto), organizados según las dimensiones del instrumento aplicado.

### Conocimiento sobre el dinero

En relación con la comprensión del concepto de dinero, los resultados evidencian que los estudiantes de grado cuarto lo asocian principalmente con la compra de bienes, lo que refleja una visión concreta y limitada. En contraste, los estudiantes de grado quinto presentan una comprensión más funcional, al relacionar el dinero con la satisfacción de necesidades (véase Tabla 1).

**Tabla 1**

*Comprensión del concepto de dinero*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Comprar cosas	Visión consumista	Bajo
5°	Comprar y cubrir necesidades	Comprensión funcional	Básico

*Nota.* Elaboración propia.

Respecto al origen del dinero, se identificó que los estudiantes de grado cuarto lo asocian principalmente con la familia, evidenciando una percepción de dependencia económica.

Por su parte, los estudiantes de grado quinto reconocen el trabajo como fuente de ingreso, lo que indica un avance hacia el pensamiento económico (véase Tabla 2).

**Tabla 2**

*Origen del dinero*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Padres / familia	Dependencia	Bajo
5°	Trabajo	Inicio de pensamiento económico	Básico

*Nota.* Elaboración propia.

### Concepto y prácticas de ahorro

En cuanto al concepto de ahorro, los estudiantes de grado cuarto lo entienden como

la acción de guardar dinero, mientras que los de grado quinto lo relacionan con una proyección hacia el futuro, evidenciando una mayor claridad conceptual (véase Tabla 3).

**Tabla 3***Concepto de ahorro*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Guardar dinero	Comprensión parcial	Bajo
5°	Guardar para el futuro	Mayor claridad	Básico

*Nota.* Elaboración propia.

De manera complementaria, al analizar la finalidad del ahorro, se observa que en grado cuarto existen vacíos conceptuales, mientras

que en grado quinto emerge una noción inicial de planificación financiera. (véase Tabla 4).

**Tabla 4***Finalidad del ahorro*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Sin claridad	Vacíos conceptuales	Bajo
5°	Comprar en el futuro	Inicio de planificación	Básico

*Nota.* Elaboración propia.

**Prácticas financieras**

En relación con el manejo del dinero, los resultados muestran que en grado cuarto predomina el gasto inmediato, lo que refleja

conductas impulsivas. En grado quinto, en cambio, se evidencian prácticas mixtas entre gasto y ahorro, indicando un proceso inicial de toma de decisiones financieras (véase Tabla 5).

**Tabla 5***Manejo del dinero*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Gastar inmediatamente	Impulsividad	Bajo
5°	Gastar y/o ahorrar	Toma de decisiones inicial	Básico

*Nota.* Elaboración propia.

En cuanto a la importancia del ahorro, ambos grupos reconocen su relevancia; sin

embargo, esta conciencia no siempre se traduce en prácticas concretas (véase Tabla 6).

**Tabla 6***Importancia del ahorro*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Sí	Conciencia sin práctica	Básico
5°	Sí	Mayor comprensión	Básico

*Nota.* Elaboración propia.

**Percepciones y aprendizaje financiero**

En relación con las fuentes de aprendizaje, se identificó que la familia constituye el

principal agente formador en ambos grados, lo que evidencia un aprendizaje predominantemente informal (véase Tabla 7).

**Tabla 7***Fuente de aprendizaje*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Padres	Aprendizaje informal	Bajo
5°	Padres	Dependencia del hogar	Bajo

*Nota.* Elaboración propia.

Asimismo, se evidencia un desconocimiento generalizado del concepto de educación financiera en ambos grados (véase Tabla 8).

**Tabla 8***Conocimiento de educación financiera*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	No	Ausencia total	Bajo
5°	Poco	Baja exposición	Bajo

*Nota.* Elaboración propia.

**Toma de decisiones financieras**

En cuanto al uso del dinero, los estudiantes de grado cuarto presentan confusión, mientras

que en grado quinto se evidencian nociones iniciales de consumo responsable (véase Tabla 9).

**Tabla 9***Uso del dinero*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Confusión	Bajo pensamiento crítico	Bajo
5°	No gastar en exceso	Consumo responsable inicial	Básico

*Nota.* Elaboración propia.

Respecto a la preferencia entre ahorrar o gastar, ambos grupos manifiestan una inclinación hacia el ahorro, aunque esta no

siempre se refleja en su comportamiento (véase Tabla 10).

**Tabla 10***Preferencia financiera*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Ahorrar	Norma social	Básico
5°	Ahorrar	Mayor coherencia	Básico

*Nota.* Elaboración propia.

**Motivación y estrategias de aprendizaje**

Se evidencia un alto nivel de interés por aprender sobre educación financiera en ambos

grados, lo cual constituye una oportunidad para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras (véase Tabla 11).

**Tabla 11***Interés en educación financiera*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Sí	Alta motivación	Alto
5°	Sí	Interés consolidado	Alto

*Nota.* Elaboración propia.

Finalmente, los estudiantes manifiestan preferencia por metodologías lúdicas, especialmente aquellas basadas en el juego y la

práctica, lo que respalda la pertinencia de la gamificación en estos contextos (véase Tabla 12).

**Tabla 12***Estrategias de aprendizaje*

Grado	Categoría de respuesta	Interpretación	Nivel
4°	Juegos	Aprendizaje lúdico	Alto
5°	Juegos y práctica	Aprendizaje experiencial	Alto

*Nota.* Elaboración propia.

**DISCUSIÓN**

Los resultados obtenidos evidencian que los estudiantes de educación primaria en contextos rurales presentan un nivel de educación financiera que oscila entre bajo y básico, lo cual es consistente con estudios previos que señalan la existencia de brechas significativas en alfabetización financiera en poblaciones vulnerables (OECD, 2020; Banco de la

República, 2024). En particular, se observa que los estudiantes de grado cuarto mantienen una comprensión concreta del dinero, asociada principalmente al consumo, mientras que en grado quinto emerge una transición hacia una comprensión más funcional, vinculada a la satisfacción de necesidades. Este hallazgo coincide con lo planteado por Lusardi (2019), quien afirma que el desarrollo de competencias financieras es progresivo y depende de la exposición temprana a conceptos económicos.

En cuanto al origen del dinero, la transición de una visión centrada en la familia hacia el reconocimiento del trabajo como fuente de ingreso refleja un avance en el pensamiento económico de los estudiantes. Sin embargo, este progreso sigue siendo limitado, lo que sugiere la necesidad de fortalecer la educación financiera desde edades tempranas mediante estrategias pedagógicas estructuradas. En este sentido, el predominio del aprendizaje

informal a través de la familia, evidenciado en los resultados, confirma la ausencia de una formación sistemática en el ámbito escolar, tal como lo advierte el CONPES 4005 (2020).

Por otro lado, los resultados relacionados con el ahorro y el manejo del dinero evidencian una discrepancia entre el conocimiento y la práctica. Aunque los estudiantes reconocen la

importancia del ahorro, especialmente en grado quinto, sus comportamientos siguen orientados hacia el gasto inmediato, lo cual puede interpretarse como una falta de internalización de los conceptos financieros. Este fenómeno ha sido documentado en la literatura, donde se señala que el conocimiento financiero no siempre se traduce en conductas financieras adecuadas, particularmente en contextos donde no existen experiencias de aprendizaje significativas (Lusardi, 2019).

En relación con el conocimiento sobre educación financiera, el desconocimiento generalizado del concepto en ambos grados pone de manifiesto una debilidad estructural en los procesos educativos. Este resultado es relevante, ya que evidencia que la educación financiera no está siendo abordada de manera explícita en los currículos escolares, especialmente en zonas rurales, lo cual limita el desarrollo de competencias económicas desde la infancia.

Frente a este panorama, la alta motivación de los estudiantes y su preferencia por estrategias de aprendizaje basadas en el juego constituyen un hallazgo clave. Estos resultados respaldan la pertinencia de la gamificación como estrategia pedagógica, en la medida en que permite transformar el aprendizaje en una experiencia significativa, dinámica y contextualizada. De acuerdo con Deterding et al. (2011) y Hamari et al. (2014), la incorporación de elementos lúdicos en el proceso educativo incrementa la participación y facilita la comprensión de contenidos complejos.

Asimismo, investigaciones recientes en el campo de la educación contable han demostrado que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también reduce la ansiedad frente a contenidos financieros y favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores (Arboleda et al., 2025). En esta misma línea, Arboleda et al. (2026) destacan que la gamificación contribuye a superar barreras en la resolución de problemas, al promover escenarios de aprendizaje activos donde los estudiantes toman decisiones y reflexionan sobre sus consecuencias.

Desde una perspectiva más amplia, la integración de la gamificación en la educación financiera responde a la necesidad de construir nuevas arquitecturas educativas que articulen metodologías activas con las demandas del contexto contemporáneo. Tal como lo plantea

Arboleda (2024), estos enfoques permiten reconfigurar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde una visión ontoepistémica, donde el conocimiento se construye a partir de la experiencia, la interacción y la contextualización. Arboleda, M. A. C., & Rocha, J. H. (2025).

En el caso específico de los contextos rurales, la gamificación adquiere un valor estratégico, ya que permite adaptar los contenidos a las realidades económicas de los estudiantes, facilitando la comprensión de conceptos financieros a partir de situaciones cotidianas. De esta manera, no solo se fortalece el aprendizaje, sino que también se promueve

el desarrollo de competencias para la vida, contribuyendo al bienestar individual y al desarrollo sostenible de las comunidades.

En síntesis, los resultados del estudio evidencian la necesidad de fortalecer la educación financiera en la educación primaria rural mediante la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación, que permitan cerrar brechas de conocimiento, promover aprendizajes significativos y formar ciudadanos capaces de tomar decisiones económicas responsables.

## CONCLUSIONES

Los resultados de la investigación permiten concluir que los estudiantes de educación primaria en contextos rurales presentan un nivel de educación financiera entre bajo y básico, evidenciando limitaciones en la comprensión de conceptos fundamentales como el origen del dinero, el ahorro y la toma de decisiones financieras. Aunque se observa una evolución progresiva entre grado cuarto y quinto, esta sigue siendo insuficiente para garantizar una formación financiera sólida desde edades tempranas.

En particular, se identificó que los estudiantes de grado cuarto poseen una visión concreta y consumista del dinero, mientras que en grado quinto se evidencia una transición hacia una comprensión más funcional. No obstante, persisten vacíos en la relación entre conocimiento y práctica, especialmente en el manejo del dinero y la aplicación del ahorro, lo que refleja la necesidad de fortalecer procesos educativos que trasciendan lo teórico y promuevan aprendizajes significativos.

Asimismo, se concluye que el aprendizaje financiero en estos contextos se desarrolla principalmente en el ámbito familiar, lo que evidencia una ausencia de formación estructurada en el entorno escolar. Esta situación limita el desarrollo de competencias económicas desde la infancia y refuerza la necesidad de incorporar la educación financiera de manera explícita en los currículos de educación primaria, especialmente en zonas rurales.

Por otra parte, uno de los hallazgos más relevantes del estudio es el alto nivel de motivación de los estudiantes y su preferencia por metodologías lúdicas, lo cual posiciona a la gamificación como una estrategia pedagógica pertinente y necesaria. La implementación de dinámicas basadas en el juego puede facilitar la comprensión de conceptos financieros, promover la participación y fortalecer habilidades como la toma de decisiones y el pensamiento crítico.

En este sentido, se concluye que la gamificación no solo representa una alternativa didáctica innovadora, sino una estrategia clave para transformar la educación financiera en contextos rurales, al permitir la contextualización del aprendizaje y su conexión con la vida cotidiana de los estudiantes.

Finalmente, se recomienda el diseño e implementación de programas educativos que integren la gamificación en la enseñanza de la educación financiera desde la educación primaria, así como el fortalecimiento de políticas públicas que promuevan la inclusión financiera en zonas rurales. De igual manera, se sugiere continuar con investigaciones que profundicen en el impacto de estas estrategias en el desarrollo de competencias financieras y en la transformación de prácticas educativas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arboleda, M. A. C. (2024). Transformación de la educación contable: Impacto de la gamificación y la inteligencia artificial desde una perspectiva ontoepistémica. *Revista de Investigación Multidisciplinaria Iberoamericana*, (4).
- Arboleda, M. A. C., & Rocha, J. H. (2025). El impacto de la inteligencia artificial y la gamificación en la educación contable. *ASCE Magazine*, 4(1), 120–133.
- Arboleda, M. A. C., Mendivelso, M. B., & Ríos, R. H. V. (2025). Gamification strategies and their influence on anxiety and academic achievement in virtual university environments. *TPM – Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 32(S2), 1794–1800.
- Arboleda, M. A. C., Mojica, H. M. P., & Huarcaya Huarcaya, K. J. M. (2026). Barreras en la resolución de problemas en contaduría pública y el potencial de la gamificación como innovación educativa. *ASCE Magazine*, 5(1), 1604–1637.
- Banco de la República. (2024). *Educación económica y financiera en Colombia: Avances y desafíos*. Banco de la República.
- Consejo Nacional de Política Económica y Social (CONPES). (2020). *Política nacional de inclusión y educación económica y financiera (Documento CONPES 4005)*. Departamento Nacional de Planeación.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies. En *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Lusardi, A. (2019). Financial literacy and the need for financial education: Evidence and implications. *Swiss Journal of Economics and Statistics*, 155(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s41937-019-0027-5>
- OECD. (2020). *OECD/INFE 2020 international survey of adult financial literacy*. OECD Publishing.

## DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.



## DERECHOS DE AUTOR

Camargo Arboleda, M. A., Corredor Fuentes, A. G., Pinzón Mojica, H. M., Bogotá Galarza, B. L., & Huarcaya Huarcaya, K. J. M. (2026)



Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo la licencia Creative Commons de Atribución No Comercial 4.0, que permite su uso sin restricciones, su distribución y reproducción por cualquier medio, siempre que no se haga con fines comerciales y el trabajo original sea fielmente citado.



El texto final, datos, expresiones, opiniones y apreciaciones contenidas en esta publicación es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la revista.