ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

DESARROLLO DE UN JUEGO DE MESA CON UNA APLICACIÓN COMPLEMENTARIA PARA MEJORAR LA EDUCACIÓN FINANCIERA EN JÓVENES DE NIVEL SECUNDARIO EN LIMA METROPOLITANA

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTOR:
BRENDA ROMINA CORDOVA ROJAS
https://orcid.org/0009-0003-2257-5753

Asesor:
JORGE LUIS HINOSTROZA CASTRO
https://orcid.org/0000-0003-4617-8827

Lima - Perú
2023

BRENDA ROMINA CORDOVA ROJAS .PDF

ENVIO 58

ENVIO 58

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:469298682

Fecha de entrega
24 jun 2025, 3:31 a.m. GMT+2

Fecha de descarga
24 jun 2025, 3:41 a.m. GMT+2

Nombre de archivo
BRENDA ROMINA CORDOVA ROJAS .PDF

Tamaño de archivo
2.5 MB

34 Páginas

4326 Palabras

24.094 Caracteres

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

18% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Resumen del Trabajo de Investigación

La presente investigación se basa en uno de los objetivos de la OMS que es la Reducción de las desigualdades y derivando de este problema se llegó a la conclusión que para reducir las desigualdades se debe mejorar la educación. Por ende, el problema principal de la presente investigación es la falta de educación financiera en jóvenes peruanos a nivel secundario.

Se utilizó la metodología Toulouse Thinking y Learn Startup, que ofrecen diferentes herramientas para la resolución de problemáticas y desarrollo de negocios a partir de una serie de pasos que analizan al usuario y su entorno.

La solución creativa a la que se llegó después de la investigación previa fue la creación de un prototipo de juego de mesa cuyo objetivo principal sea el reconocimiento de términos de finanzas, complementado con una aplicación móvil que brinda dinamismo y rapidez a la hora de complementarse con el tablero, además de brindar una dinámica de

Se determinó gracias a las encuestas realizadas que en el Perú no hay una cultura de educación financiera si no que atraviesa una educación financiera improvisada que se va aprendiendo a través del tiempo. Los objetivos de este proyecto de investigación incluyen enfrentar la falta de interés en la educación, utilizar recursos accesibles y aprovechar la tecnología. El juego se dirige a jóvenes de 12 a 17 años, con el respaldo de padres y profesores. La propuesta busca difundirse a través de redes sociales y activaciones en escuelas.

Palabras clave: Educación financiera, juego, jóvenes, secundaria, finanzas..

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigación
1. Contextualización del problema…….…….…….5
2. Justificación……..……....5
3. Reto de Innovación…….…..……6
4. Sustento teórico…….…..…….……..…...7
4.1 Estudios previos……..……..…….…….…...7
4.2 Marco teórico…….……....10
5. Beneficiarios……..……..14
6. Propuesta de valor……..……..14
6.1 Propuesta de valor…….……14
6.2 Segmento de clientes…….……15
6.3 Canales…….…….……15
6.4 Relación con los clientes…….…….…..15
6.5 Actividades clave…….…….….15
6.6 Recursos clave…….…….….15
6.7 Aliados clave……..…15
6.8 Fuentes de ingreso……...…….15
6.9 Presupuesto…….……...…....16
7. Resultados……...….17
8. Conclusiones…….….18
9. Bibliografía…….…….…...19
10. Anexos……...23

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Balance de la Inversión Inicial*…….. 16

Tabla 2. *Balance Trimestral* …….. 16

1. Contextualización del Problema

La educación financiera a nivel mundial aborda una variedad de enfoques, desde la integración en currículos escolares hasta programas específicos de gobiernos y entidades privadas. A pesar de los avances tecnológicos, persisten desigualdades en el acceso y calidad de la educación financiera.

Las condiciones económicas en los hogares peruanos varían ampliamente. En general, se enfrentan a diversos desafíos, tales como la búsqueda de empleo estable, la gestión de deudas, el impacto de la inflación y la necesidad de fortalecer la educación financiera.

Según revela la tercera Encuesta Nacional de Capacidades Financieras, desarrollada por la Superintendencia de Banca, Seguros y AFP del Perú (SBS) y la CAF - Banco de Desarrollo de América Latina (2023). El 46% de la población peruana cuenta con un nivel medio de educación financiera y un 13% tiene un nivel adecuado; pero aún hay un 41% que carece de capacidades financieras. Estos datos resaltan la brecha significativa en educación financiera que hay en Perú, con casi la mitad de la población careciendo de estas habilidades, es crucial implementar estrategias efectivas para cerrar esta brecha y fortalecer la base financiera de la sociedad peruana.

2. Justificación

En Latinoamérica, el analfabetismo financiero alcanza el 60%. Esto indica que más de la mitad de la población desconoce los beneficios que pueden obtener de los productos financieros. En Perú, la situación es aún más alarmante. Es esencial que tanto el sector público como el privado actúen rápidamente para abordar esta cuestión y combatir la brecha

financiera (Lopez, 2022). Se quiere dar a entender la gran problemática que se está abarcando y el hecho que no solo pase en Perú sino en toda latinoamérica nos ayuda a dar un ejemplo de cambio.

"En el futuro, deberíamos aspirar a que cada ciudadano pueda recibir del sistema financiero aquellos servicios que le son relevantes a su contexto y condiciones, y contar con un paquete de herramientas pertinentes a sus características", precisa la investigadora Carolina Trivelli en el artículo de Contreras, 2023.

Se utilizó el análisis DPESTA para evaluar los factores externos que pueden afectar a una organización, proyecto o situación, cada letra representa una categoría de factores, ENCUESTAS ya sea en línea o en persona, consisten en preguntas cerradas con opciones para que los participantes respondan, MAPA DE ACTORES, herramienta visual que resume las relaciones e intereses de individuos u organizaciones, facilita la toma de decisiones estratégicas, ARQUETIPOS al diseñarlo consideramos las perspectiva del individuo basándonos en los hallazgos de la investigación, INSIGHTS surgen a partir de patrones identificados en información recopilada, ofreciendo información reveladora que señala áreas de oportunidad.

3. Reto de innovación

Crear un juego de mesa interactivo complementándolo con una aplicación móvil con realidad aumentada para mejorar la educación de jóvenes de nivel secundario en Lima Metropolitana.

Pregunta General: ¿De qué manera podríamos desarrollar un juego de mesa con una aplicación complementaria para mejorar la educación financiera en jóvenes de nivel secundario en Lima Metropolitana?

P1: ¿Qué recursos se requieren para desarrollar un juego de mesa con una aplicación complementaria para mejorar la educación financiera en jóvenes de nivel secundario en Lima Metropolitana?

P2: ¿Cómo lograr captar la atención de los jóvenes de nivel secundario al desarrollar un juego de mesa con una aplicación complementaria para mejorar la educación financiera en Lima Metropolitana?

P3: ¿Qué tan efectivo sería desarrollar un juego de mesa con una aplicación complementaria para mejorar la educación financiera en jóvenes de nivel secundario en Lima Metropolitana?

OBJETIVO GENERAL

Crear un juego de mesa interactivo a la par con una aplicación con realidad aumentada que genere un cambio en la metodología cotidiana del aprendizaje para los jóvenes adolescentes de nivel secundario para que puedan tener un mejor conocimiento más amplio de la problemática que engloba la falta de conocimiento sobre finanzas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O1: Identificar los recursos necesarios para desarrollar una aplicación con lente de realidad aumentada y para el desarrollo de un tablero de juego de mesa que genere interés en los jóvenes.

O2: Investigar la relación con los jóvenes de nivel secundario y los posibles temas de interés, conectar con ellos de forma orgánica y desarrollar un posible análisis de los resultados para poder encontrar un punto de atracción frecuente.

O3: Es prioritario el aprendizaje y mostrarles a los jóvenes cómo solucionar problemas en el futuro, por ello el desarrollo del proyecto tiene que tener un cuidadoso proceso de aprendizaje y concientización para lograr nuestra principal intención.

4. Sustento Teórico

4.1.Estudios previos

Según el estudio de Ramos (2019) Tiene como objetivo desarrollar las capacidades financieras y desarrollo personal en los niños y familias, promueven los conocimientos, habilidades y actitudes financieras. Los resultados del artículo concluyen que cuanto más se desarrolle toda tu personalidad, más rápido progresaras en la vida. También ejercitan la habilidad de negociar o vender. Las conclusiones son que después de jugar 45 minutos las familias se conocen, se divierten y aprenden más sobre cómo manejar su dinero. La utilidad del artículo es que el proyecto tiene el mismo enfoque de nuestro proyecto, la educación financiera. Y aporta nuevas ideas de estrategias de cómo llegar a nuestro usuario. El trasfondo del juego es que el dinero es importante, pero no lo es todo para ser grande sino que también busca que las personas crezcan espiritualmente y personalmente.

Torres (2018) Juego, me divierto y aprendo con mis amigos. Proyecto para obtener el título de segunda especialidad en Educación. El objetivo consiste en que los niños mejoren su nivel de desempeño al usar las estrategias heurísticas para resolver problemas de cantidad, utilizando materiales innovadores y juegos cotidianos. Los resultados de la investigación concluyen que el docente planifica el uso de estrategias y aplica las estrategias heurísticas. Consideran los niveles del pensamiento matemático en sus sesiones, y juegos cotidianos de los niños para el empleo de las estrategias. Las conclusiones podemos indicar que los niños mejoran su nivel utilizando estrategias heurísticas. Las herramientas que tienen en el aula y con las que el alumno interactúa, practican el uso de sus sentidos, habilidades, y también fortalece actitudes y valores. La utilidad de la tesis, este propone diferentes soluciones ante

la educación, también nos va orientando la importancia de los materiales educativos de gran valor para la educación de niños y niñas que aprenden a través de la interacción y manipulación de objetos.

“Noticias Sin” (2023) Lanzan Finanzas Sin Filtro, primer juego de mesa de un puesto de bolsa en RD. El objetivo principal es derribar grandes mitos sobre la educación financiera y el mercado de valores. Los resultados concluyen que renueva la visión sobre las inversiones, el mercado de valores y temas del sector financiero. Las conclusiones del juego son que genera conversaciones con amigos o familiares, que permiten mejorar su educación financiera, ser más conscientes y eviten tener problemas financieros. La utilidad del artículo aporta nuevas opciones de cómo aprender sobre temas financieros, de un modo divertido, más rápido y práctico. Sin mucha explicación, ni reglas. Solo se necesita responder correctamente y ganas puntos.

Palomino (2020). Diseño de juego de mesa enfocado en la lectura, para disminuir la falta de comprensión lectora. El objetivo consiste en reforzar las habilidades cognitivas del niño y así mitigar la falta de comprensión lectora; además, de introducir al estudiante en el mundo de la lectura en un entorno divertido y entretenido. Los resultados de la investigación concluyen en ayudar al niño a desarrollar y reforzar sus habilidades cognitivas básicas para el proceso lector, y con ello se busca mitigar los problemas de comprensión lectora. En las conclusiones se puede decir que el proyecto PÁPYROS ayuda a facilitar la comprensión lectora basada en el desarrollo cognitivo infantil. La utilidad de la tesis, se relacionan en la enseñanza y el tipo de juego Además aporta nuevas ideas de diseño y estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hernandez, Belmonte, García (2022). Validación de un instrumento de recogida de información sobre juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Se observó que en la enseñanza siempre han incorporado juegos, y en la actualidad, esta tradición se ha trasladado al ámbito digital, donde cada vez más se crean experiencias de gamificación utilizando herramientas en línea. En la era digital, los jóvenes suelen relacionar el juego principalmente a los videojuegos y las tecnologías digitales, sea la computadora y consolas de videojuego, dejando en segundo plano el uso de juegos de mesa. No obstante, es un error subestimar el potencial de los juegos de mesa en las aulas y sus ventajas en comparación con las nuevas tecnologías. Estas ventajas incluyen la facilidad de implementación, la ausencia de posibles fallos técnicos, la promoción de la socialización entre los participantes y su naturaleza tangible, especialmente relevante para alumnos más jóvenes.

4.2 Marco teórico

4.2.1 Creación de un juego de mesa interactivo

Se distingue por impulsar la comunicación constante y la participación activa de los jugadores, lo que conlleva técnicas que demandan colaboración para el proceso de decisión, tanto individual como grupal, creando una experiencia dinámica e interactiva.

4.2.1.1 Juego

Es una actividad estructurada por reglas donde los participantes buscan alcanzar un objetivo, aquí se puede involucrar competencia, habilidades y cooperación. Los juegos tienen esa capacidad de hacernos disfrutar y mantenernos

“enganchados” durante largos periodos de tiempo sin apenas darnos cuenta (Pozuelo, 2020).

4.2.1.2 Juego de Mesa

Se desarrolla o juega en un tablero con piezas específicas siendo una forma de entretenimiento donde los participantes buscan ganar puntos o superar a otros participantes del juego, aquí se pueden involucrar estrategias. El objetivo del juego es aprender mediante preguntas o dinámicas impuestas por el tablero y la app de apoyo del mismo. Los juegos de mesa representan un método funcional para el aprendizaje cooperativo (Álamo, Vega, 2020).

4.2.1.3 Interactividad

La enseñanza interactiva es clave. Aunque las presentaciones digitales son comunes en las aulas, investigaciones sugieren que tienen poco impacto en retención, habilidades y cambios de comportamiento (Álamo, Vega, 2020) Se refiere a la experiencia para responder a las acciones de un usuario, significa que puedes participar activamente y que tus acciones afectan a lo que sucede.

4.2.1.4 Juegos de mesa como herramienta educativa

Los juegos de mesa en diferentes contextos pueden ser una herramienta educativa efectiva tanto en el hogar como en la escuela. Según (Álamo, Vega, 2020) Los juegos de mesa permiten aprender jugando y que los tutorados también descubran y pongan en práctica elementos importantes.

4.2.1.5 Estilo de juego y Estrategia

En las últimas décadas los juegos han sido incluidos de forma creciente en ambientes educativos (Cerro, Morenos, Sánchez, Vaquero, Tapia, Prieto, 2021). Refiere a las características y mecánicas que definen la experiencia del juego en general como la interacción entre jugadores.

4.2.1.6 Aprendizaje y accesibilidad

Si el contexto cambia, y las formas de aprender cambian, resulta lógico pensar que la educación también debe cambiar (Pozuelo, 2020). Cuando se habla de accesibilidad hace alusión a la facilidad con la que los participantes pueden aprender a jugar el juego, esto es fundamental ya que garantiza que el juego sea disfrutado y accesible para el usuario.

4.2.1.7 Juegos de mesa interactivos y su impacto en el aprendizaje

Los juegos siempre han formado parte de la enseñanza, y hoy en día todo ello se ha trasladado al mundo digital, donde cada vez más se desarrollan experiencias de gamificación que emplean herramientas online (Hernández, Belmonte, García, 2021).

4.2.1.8 Estética y diseño

Actualmente la educación enfrenta muchos desafíos pedagógicos y hay nuevas tendencias en el diseño y objetivos de los modelos educativos (Gallegos, García, Jiménez, Pacheco, 2020).

4.2.2 Mejorar la educación financiera en jóvenes

Los jóvenes de hoy se enfrentarán a desafíos financieros más complejos que sus padres en el futuro. La creciente complejidad de productos financieros, servicios y mercados, junto con la necesidad de planificar el ahorro y cubrir los gastos de salud, contribuirá a que experimenten mayores riesgos financieros al llegar a la edad adulta. (Domínguez, Devesa, Meneu, Borja, Rosado, 2022). Entonces podemos deducir que la educación financiera en jóvenes es un elemento crucial que va a prepararlos para la vida adulta y puedan tener un bienestar económico general.

4.2.2.1 Métodos de enseñanza tradicionales en educación financiera

El común denominador es la enseñanza de conceptos financieros, tales como el ahorro, la inversión, el costo de los préstamos, careciendo de programas que incentiven emprendimientos en preparación financiera (Ferrada, Díaz, Puraivan, Lizana, 2022).

4.2.2.2 Importancia de la educación financiera en jóvenes

Según un estudio (Gomez, Prieto, 2023) se puede observar que en base a la relación entre ingresos y nivel educativo que, en general, las personas con niveles más altos de educación tienden a tener ingresos más altos. Esto destaca la importancia de la educación en el acceso a mejores oportunidades laborales y salarios.

4.2.2.3 Tecnología y educación financiera: el papel de los juegos de mesa

Según (Martinez, 2022) La conexión entre tecnología y educación financiera ha transformado la manera en que las personas gestionan sus finanzas, permitiéndoles aplicar conocimientos financieros de manera efectiva.

4.2.3 Importancia de crear un juego de mesa interactivo que involucra educación financiera en jóvenes de nivel secundario

Se decidió crear un juego de mesa para que los jóvenes comiencen a tener nociones acerca de los conceptos básicos y dinámicas de las finanzas como el interés y la inflación, pues el objetivo de este proyecto es dar conocimiento de forma interactiva y dinámica. Se debe considerar la importancia de que los jóvenes tengan un panorama amplio acerca de los productos y servicios que pueden utilizar manejando correctamente el dinero.

Con esta información, desde temprana edad, se fomenta la creación de ciudadanos responsables con las sociedades financieras y, posiblemente, futuros emprendedores. (Manrique 2022)

5. Beneficiarios

El público objetivo beneficiado son jóvenes estudiantes, cuyas edades oscilan entre 12 a 17 años de edad que se encuentren cursando el nivel secundario en el colegio, estos jóvenes son el punto de partida para dar solución a nuestra problemática. Como segundo usuario de interés para el proyecto son los padres de familia debido a que se requiere de su consentimiento al tener como cliente principal jóvenes menores de edad, esto con el fin de tener una figura de autoridad e influencia que valide y promueva su uso.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor: Un juego de mesa con app lúdica e interactiva, especializada en la educación financiera para jóvenes en educación secundaria (12-17 años). Creada con el fin de darles conocimientos financieros a temprana edad.

6.2. Segmento de clientes: El público objetivo son jóvenes que estén cursando el nivel secundario en el colegio. Y de la misma manera también se enfoca en los padres de familia que, de acuerdo en las encuestas realizadas, buscan mejorar la educación financiera en sus hijos. También se crea un lazo directo con los profesores que podrían utilizar esta propuesta como un elemento complementario para su material educativo.

6.3. Canales: Se planea crear perfiles en redes sociales como Instagram y Tik tok. También se planea hacer activaciones escuelas demostrando como funciona el juego.

6.4. Relación con los clientes: El juego será conocido por ser accesible, amigable, divertido y confiable.

6.5. Actividades clave: Difundir la propuesta en escuelas, crear alianzas clave con el ministerio de educación y ministerio de economía y finanzas de tal modo en que ayuden a promulgar este nuevo método de enseñanza.

6.6. Recursos clave: El material principal del tablero es el triplay de plástico reciclado. El primer lanzamiento se hará con 500 prototipos por lo cual de este material se necesitarán unas 20 tablas de 122 x 244 m. Cada juego incluye un par de dados, dos hojas de papel sticker para completar las estructura del tablero, un pliego de cartulina forrada para la caja que llevará el tablero, un paquete de cartas y un reloj de arena.

6.7. Aliados clave: La ayuda de las entidades del estado como el Ministerio de Educación, Ministerio de Economía y Finanzas, Ministerio de Cultura, SBS y el Gobierno del Perú.

6.8. Fuentes de ingresos: El tablero para el juego será el principal generador de ingresos. Se comercializará en supermercados, centros comerciales y tiendas especializadas en juegos de mesa. También, con menos ganancia que el punto anterior, las descargas generadas de la aplicación complementaria al juego.

6.9. Presupuestos (gastos fijos y variables)

Tabla 1.

Balance de la Inversión Inicial con 500 prototipos.

Balance de la Inversión Inicial (500)	
Total	**Monto**
Unidad	S/ 13.20
Total Inversión	S/ 8.400
Total Gastos	S/ 10.200
Total Ingresos estimados	S/ 15.000
ROI	**S/ 4.800**

Destacamos que el importe inicial será asumido con recursos propios que constituyen parte del capital.

Tabla 2.

Balance Trimestral.

Balance Trimestral	
Total	**Monto**
Pago Trimestral de Inversión	S/ 25.200
Total de Gastos	S/ 28.200
Total de Ingresos Estimados	S/ 45.000
ROI Trimestral	**S/ 16.800**

7. Resultados

Se realizó un avance considerable en la educación financiera en jóvenes de Lima pues se pudo desarrollar, no solo la ampliación del conocimiento sobre el tema, sino también se generó una apertura al interés en los jóvenes por querer aprender más del tema.

El juego, complementado con la aplicación móvil, logra su objetivo al poner a los jóvenes en diversas situaciones dentro de la realidad peruana. Esto les da la oportunidad de afrontar posibles sucesos financieros y con ello alcanzar soluciones viables con el fin de prepararlos para afrontar este tipo de situaciones en el futuro.

Uno de nuestros mayores logros es el que los jóvenes aprendan sin sentir el peso de una presión por entender algo complejo, ya que estos no suelen mostrar interés por las actividades tediosas o forzadas al conocimiento.

Se enseñó de una forma divertida y fácil con ayuda de la tecnología.

Se logró validar el proyecto y el funcionamiento del mismo gracias a un testeo con un grupo pequeño de adolescentes y entrevistas que complementaron la información recopilada. De tal forma que pudimos validar el interés de los jóvenes por métodos de aprendizaje de forma divertida y fácil con ayuda de la tecnología, se comentó sobre el precio del juego el cual les pareció accesible, se enseñó la dinámica del juego y se habló sobre el diseño del prototipo, además se preguntó sobre el interés que les causó el proyecto lo cual resultó en comentarios favorables e incrementó el interés generando preguntas sobre si se harian mas prototipos que generarán soluciones para otras problemáticas de conocimiento.

Además al tratarse de un prototipo de Juego de Mesa conectamos con los padres y estos dieron su aprobación hacia el proyecto teniendo en cuenta que los padres de familia cuentan con uno de los roles principales cuando hablamos de jóvenes menores de edad y sin independencia económica, queda resaltar que los resultados fueron posibles y gratificantes gracias a la ayuda de jóvenes escolares que estuvieron dispuestos a ayudar y con ánimo de conocer una nueva forma de aprender temas de interés global, también a los padres y profesores que entrevistamos para poder tener en cuenta los intereses y formas de entender a los jóvenes para captar su atención.

Por último queremos señalar la importancia del tema que se a tocado por muchos años en el Perú pero que jamás llegó a ser una realidad en cuanto a proyecto que solucione este hecho, queremos comenzar con una iniciativa para el cambio en el futuro del país además de fomentar el abordaje de la importancia de la educación financiera en jóvenes a nuestros aliados en el Gobierno.

8. Conclusiones

En conclusión, la investigación y desarrollo de este proyecto se centra en la identificación de recursos necesarios para la creación de una aplicación interactiva con realidad aumentada y un tablero de juego de mesa que contribuya con la educación financiera. Además, se busca establecer una conexión orgánica con los jóvenes de nivel secundario mediante la comprensión de sus temas de interés.

La exploración minuciosa de los intereses de los jóvenes y la comprensión de la relación con la tecnología son esenciales para nuestro propósito. Este enfoque nos proporciona una valiosa perspectiva sobre los temas que captaron su atención, permitiéndonos conectar de manera orgánica.

9. Bibliografía

Superintendencia de Banca, Seguros y AFP (2023). El 46% de la población cuenta con un nivel medio de educación financiera.

https://www.sbs.gob.pe/noticia/detallenoticia/idnoticia/2658

López Pamela (2022): “Educación Financiera: Un reto pendiente en el Perú”. *Artículo del BBVA.*

https://www.bbva.com/es/pe/sostenibilidad/educacion-financiera-un-reto-pendiente-en-el-peru/

Ramos Silvana (2019). Iniciativa genial: «Afortunadamente». Juego de mesa para nutrir el intelecto y el espíritu. *Artículo de Catholic Link*

https://catholic-link.com/iniciativa-genial-afortunadamente/

Torres Azabache Emma del Carmen (2018). “Trabajo académico para optar el título de segunda especialidad para la enseñanza de comunicación y matemática a estudiantes del II y III ciclo de educación básica regular”.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14474/Torres_Azabache_Juego_me%20divierto_aprendo1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pozuelo Jaione (2020) *"Aprender Geología con juegos de mesa. Juegos didácticos sobre modelado del paisaje creados por estudiantes de 3º de ESO" Experiencias e Ideas para el aula* p 20 - 21.

https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372921/466562

Valeria Álamo Borja y Uzziel Japhet Vega Cadena (2020): "Juegos de mesa como herramienta para practicar competencias transversales en apoyo a la tutoría", *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (marzo 2020)* p 7.

https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/03/juegos-mesa-herramienta.html

Cerro Herrero David, Moreno Díaz Maria Isabel, Sánchez Miguel Pedro Antonio, Vaquero Solís Mikel, Tapia Serrano Miguel Ángel y Prieto Prieto Josué (2021) "Diseño de juego de mesa para fomentar el desplazamiento activo al colegio entre los escolares: el camino al cole" *REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES -REEFD-ISSN: 1133-6366 y ISSNe: 2387-161X. Número 432,* p 37.

https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/976/791

Hernández Prados Ángeles, Belmonte Luisa, García Cantero Inés (2021) "Validación de un instrumento de recogida de información sobre juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera" *Revista estudios II Sección Enseñanza: virtualidad, gamificación y perfil estudiantil,* p 13.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9114985

Domínguez Inmaculada, Devesa Enrique, Meneu Robert, Encinas Borja, Rosado Beatriz (2022) "Evaluación para la mejora de la formación en educación financiera para universitarios" *Artículo Cuadernos de Información Económica, N.º 286 (enero-febrero 2022)*

https://www.funcas.es/articulos/evaluacion-para-la-mejora-de-la-formacion-en-educacion-financiera-para-universitarios/

Ferrada Cristian, Díaz Levicoy Danilo, Puraivan Eduardo, Lizana Alexis (2022) "Revisión Sistemática Sobre Educación Financiera en el Contexto Educativo Primario" *Artículo de la Revista Lasallista,* p 4

https://doi.org/10.22507/rli.v19n1a2

Martínez Prats Germán (2022) "Tecnología y su Impacto Social en la Educación Financiera". *International Technology Science and Society Review / Revista Internacional de Tecnología Ciencia y Sociedad,* p 2.

https://doi.org/10.37467/revtechno.v13.4812

Manrique Hernández, Y. L., Gómez Sánchez, M. V., Quijano Gutiérrez, S. M., & Delgado Cih Dulce, M. de J. (2022). DIAGNÓSTICO DE LA EDUCACIÓN FINANCIERA EN NIVEL MEDIO SUPERIOR: CASO CBTA N° 62. Ventana Científica, 12(20), 7-17. Recuperado a partir de https://dicyt.uajms.edu.bo/revistas/index.php/ventana-cientifica/article/view/1530

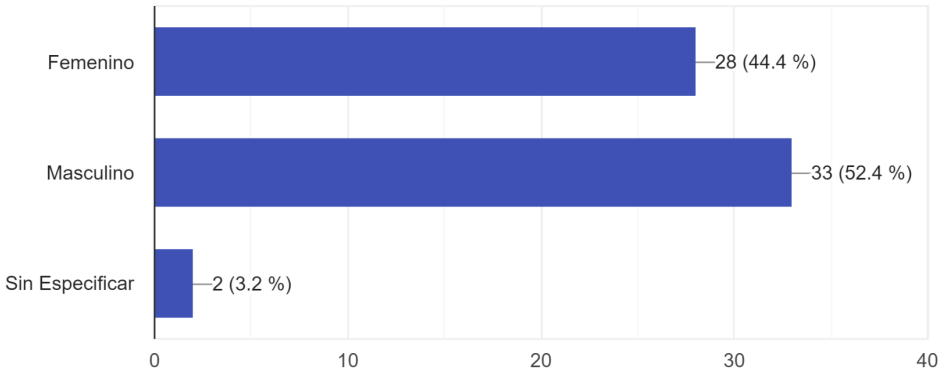
10. Anexos

ENCUESTAS:

Encuestas para Padres de Familia

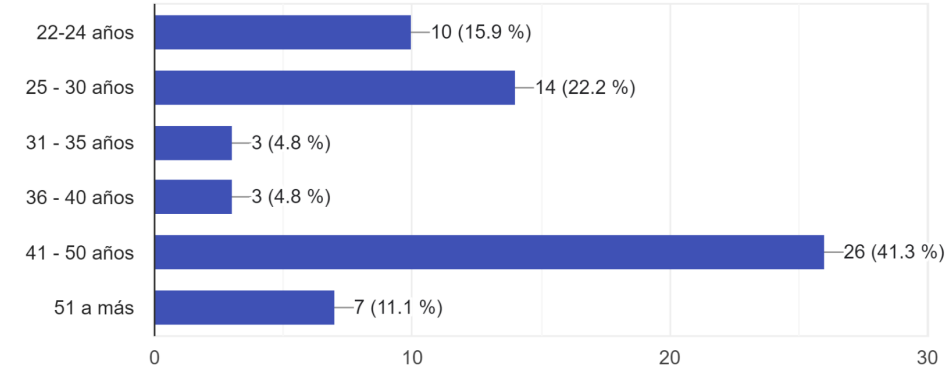
Sexo

63 respuestas



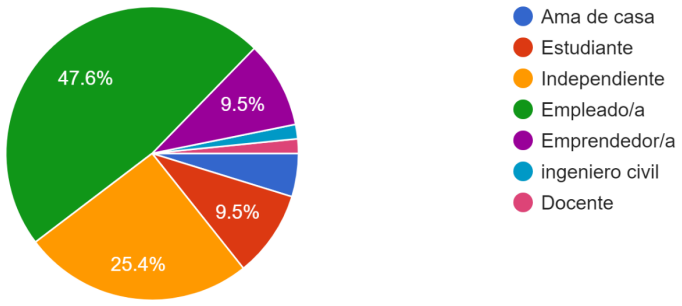
Edad

63 respuestas



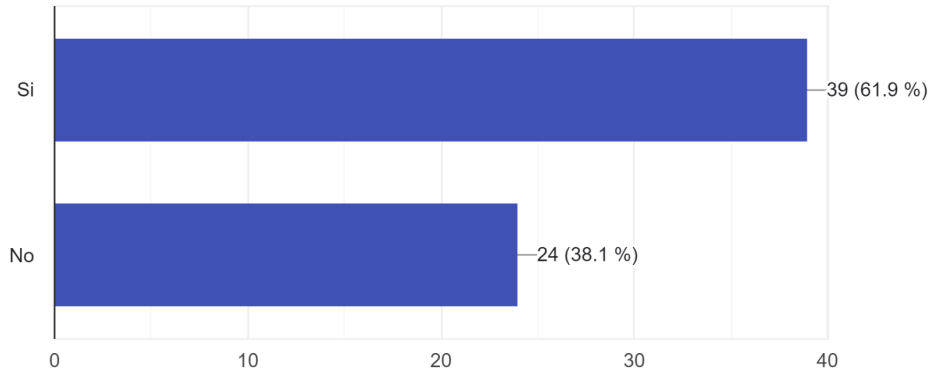
Ocupación

63 respuestas



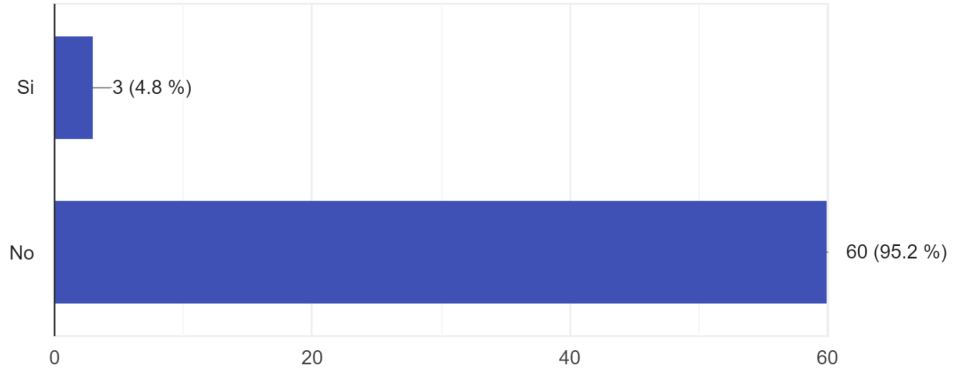
1) ¿Te sientes seguro/a tomando decisiones financieras?

63 respuestas



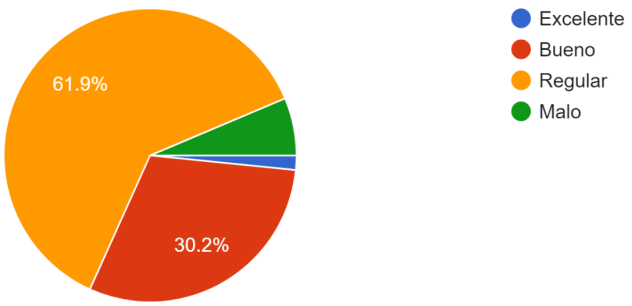
2) ¿Usted cree hay una buena educación financiera en el Perú?

63 respuestas



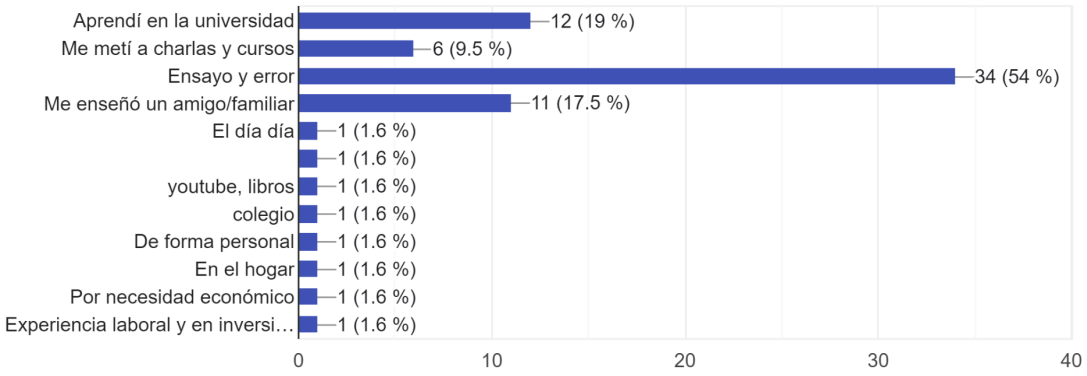
3) ¿Qué tan bueno de considera manejando sus finanzas personales?

63 respuestas



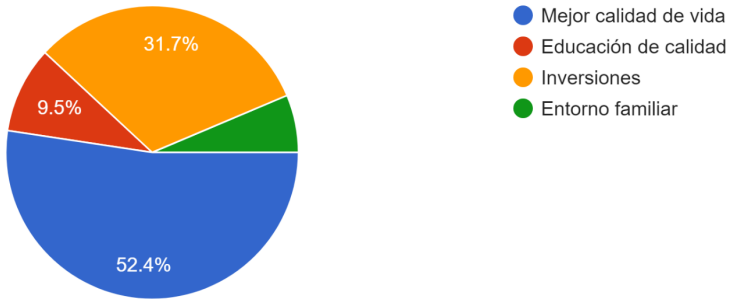
4) ¿Cómo aprendió a gestionar su economía?

63 respuestas



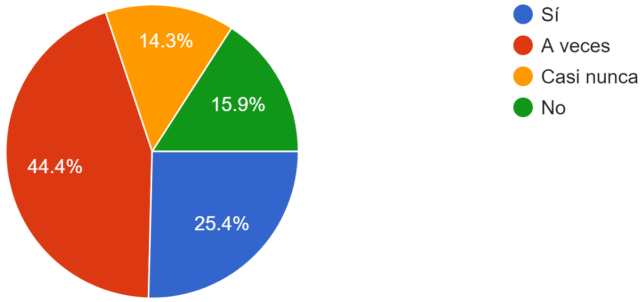
5) ¿Qué aspecto de tu vida cambiaría con una mejor educación financiera?

63 respuestas



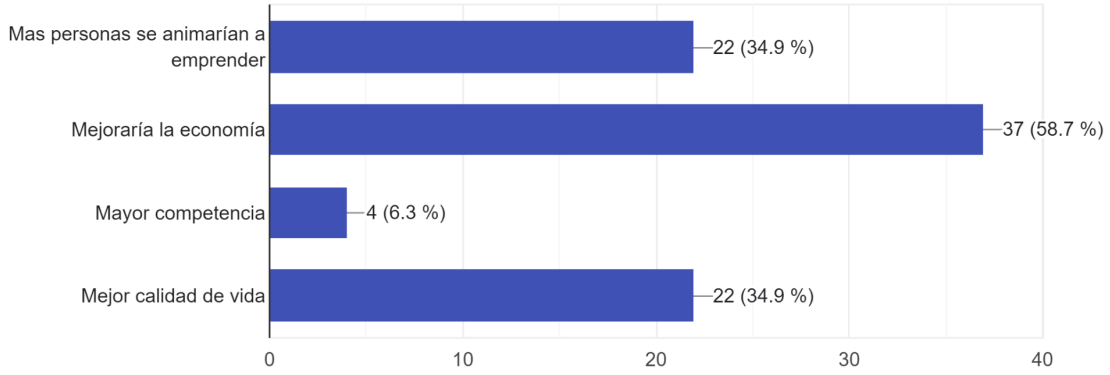
6) ¿Lleva algún tipo de registro de tus ingresos y gastos?

63 respuestas



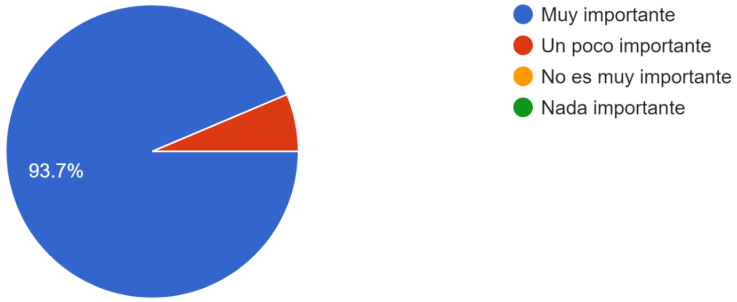
7) ¿Cuál cree que sería el impacto que podría generar una buena educación financiera en la vida de los jóvenes?

63 respuestas



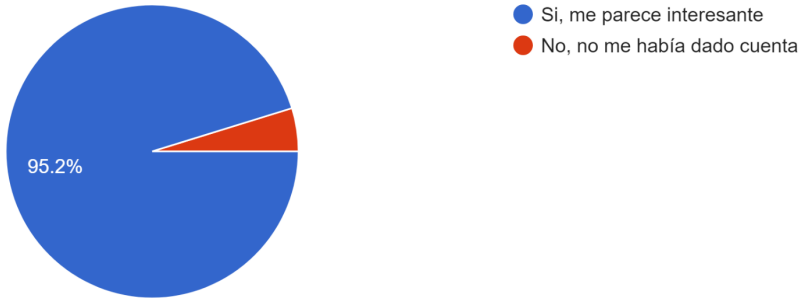
8) ¿Qué tan importante es saber conceptos básicos de educación financiera en la vida cotidiana?

63 respuestas



9) ¿Has notado que cada vez existen emprendedores que inician desde muy jóvenes?

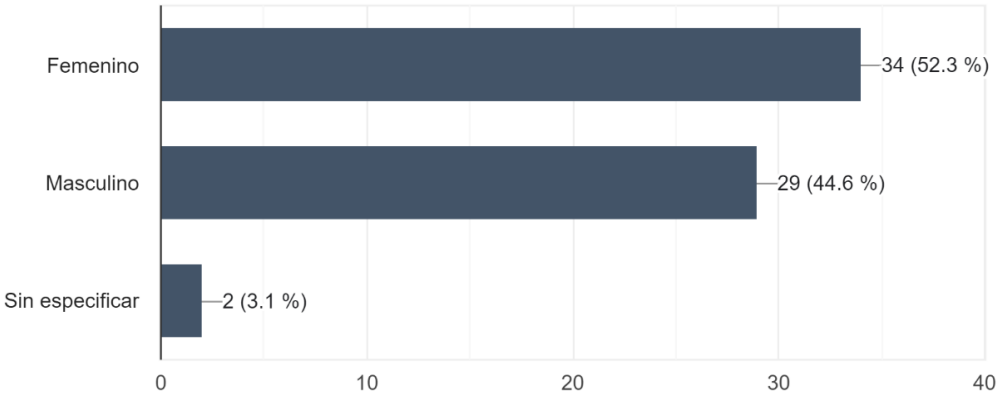
63 respuestas



Encuestas Jovenes:

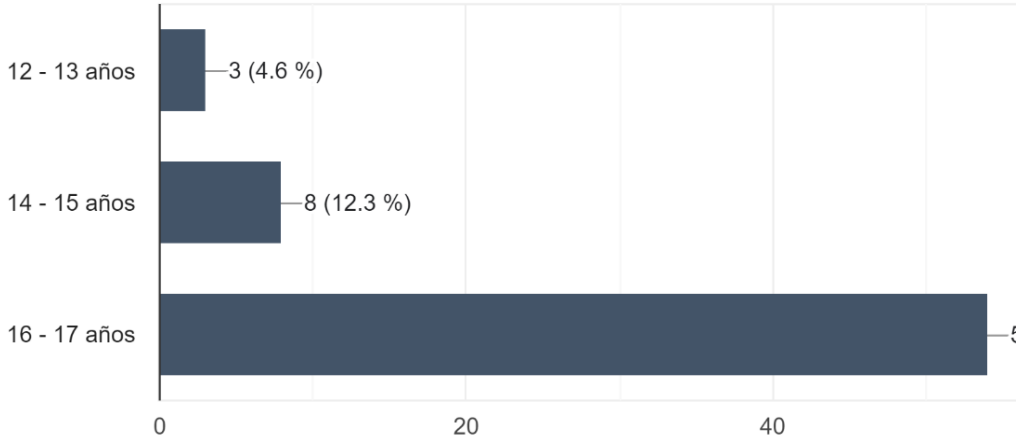
Sexo

65 respuestas



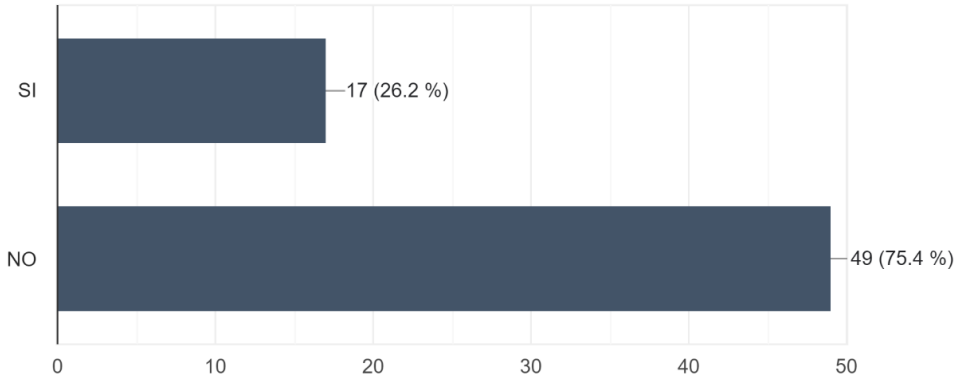
Edad

65 respuestas



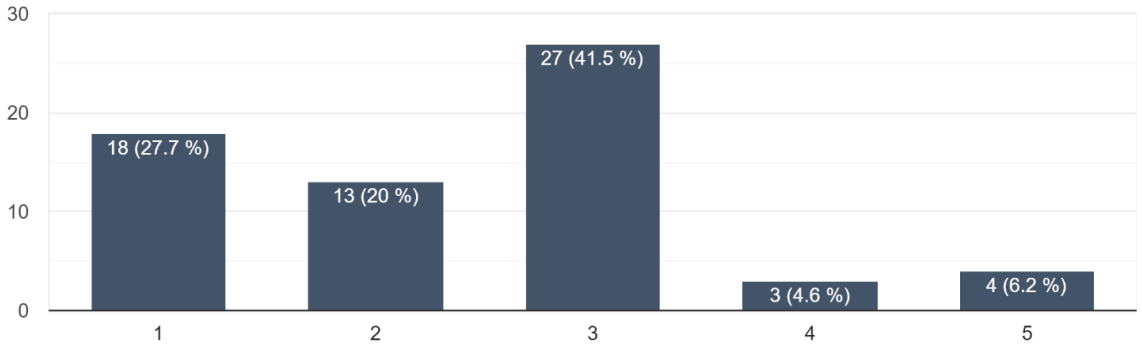
1) ¿En el colegio te enseñan sobre finanzas?

65 respuestas



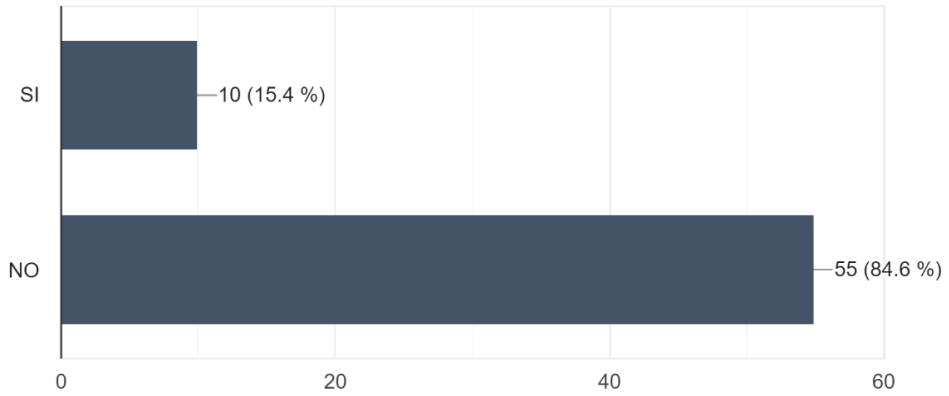
2) Del 1 al 5 cuando sabes de finanzas

65 respuestas



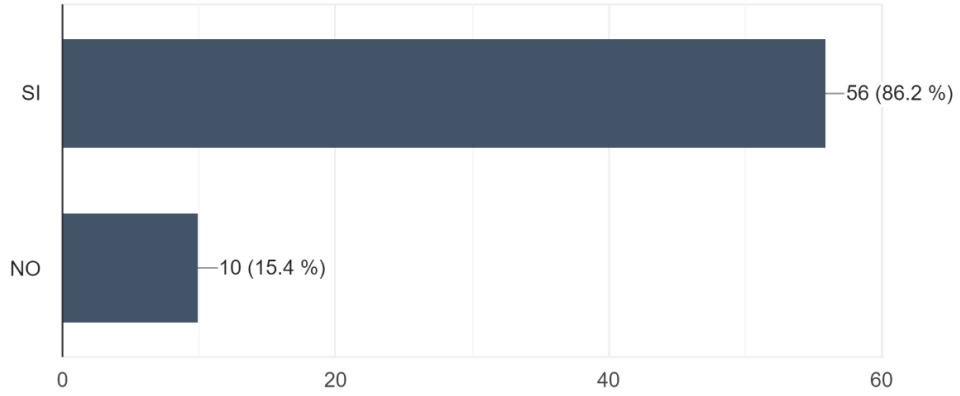
3) ¿Alguna vez has asistido a una charla sobre finanzas?

65 respuestas



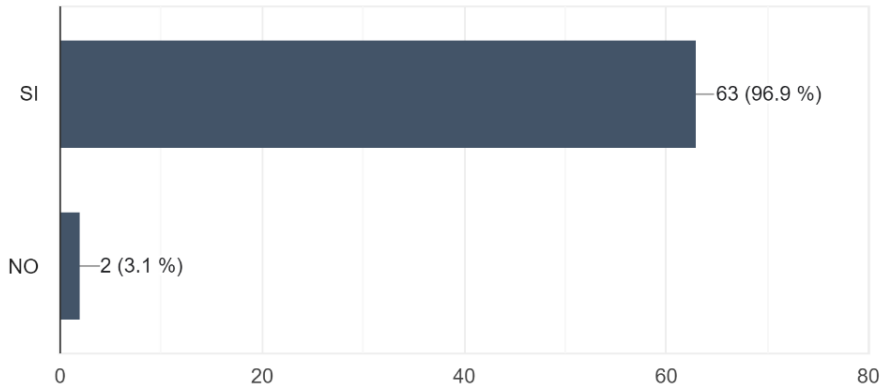
4) ¿Alguna vez has pensado en tener un emprendimiento?

65 respuestas



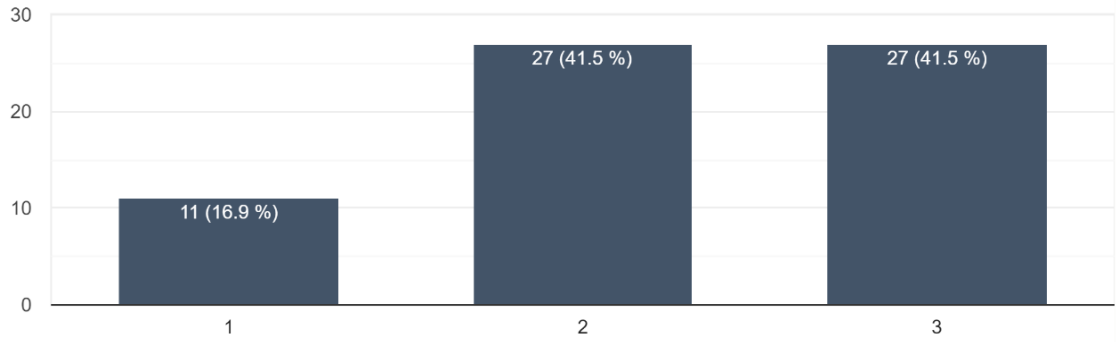
6) ¿Te gustaría ayudar financieramente en casa?

65 respuestas



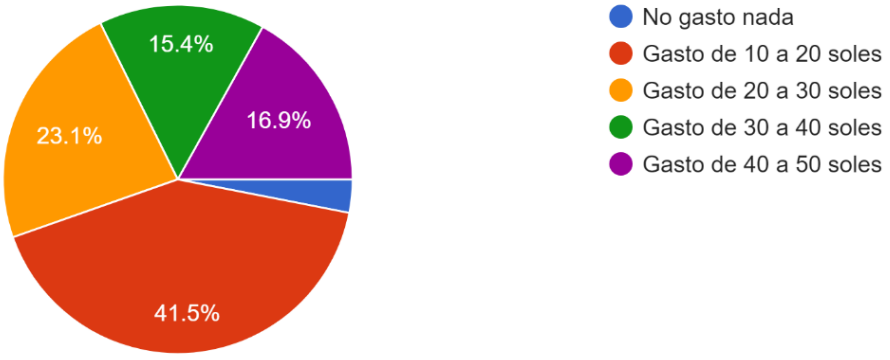
7) ¿Conoces amigos o compañeros que tengan problemas económicos o financieros en casa?

65 respuestas



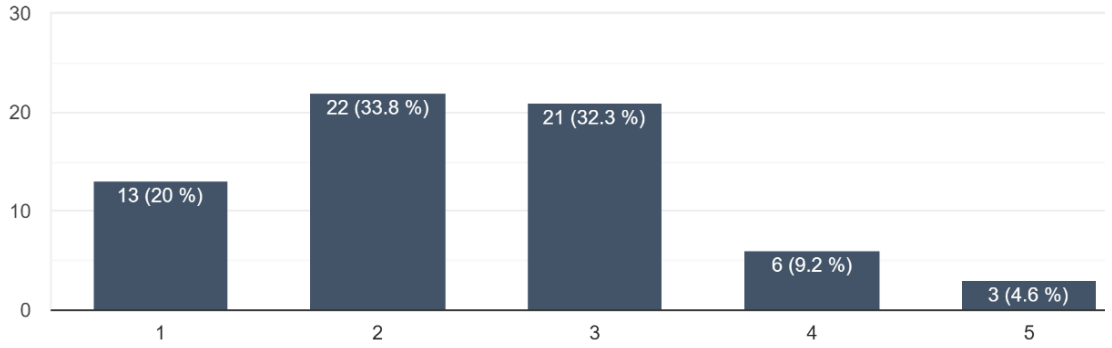
8) ¿Cuánto gastas semanalmente?

65 respuestas



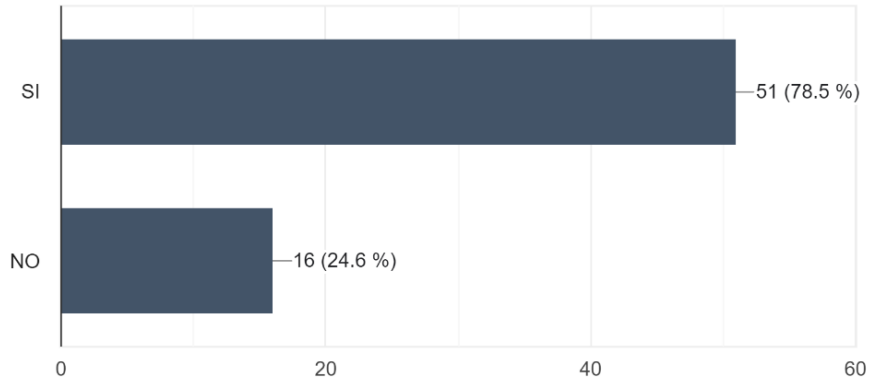
10) ¿Qué tan seguido haces compras innecesarias?

65 respuestas



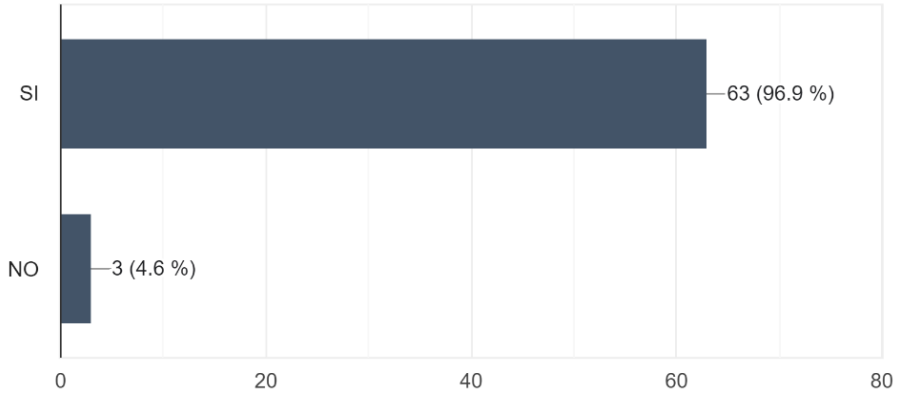
11) ¿Te inculcan en casa el tema de la responsabilidad financiera?

65 respuestas



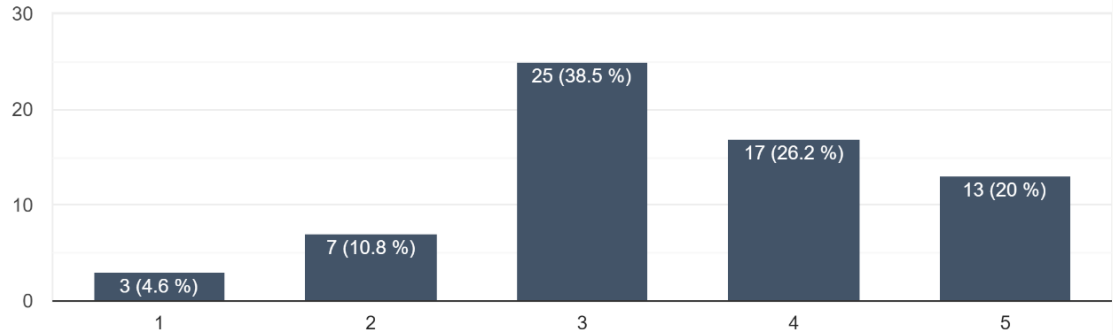
12) ¿Sientes que deberían comunicar en tu escuela sobre las finanzas?

65 respuestas



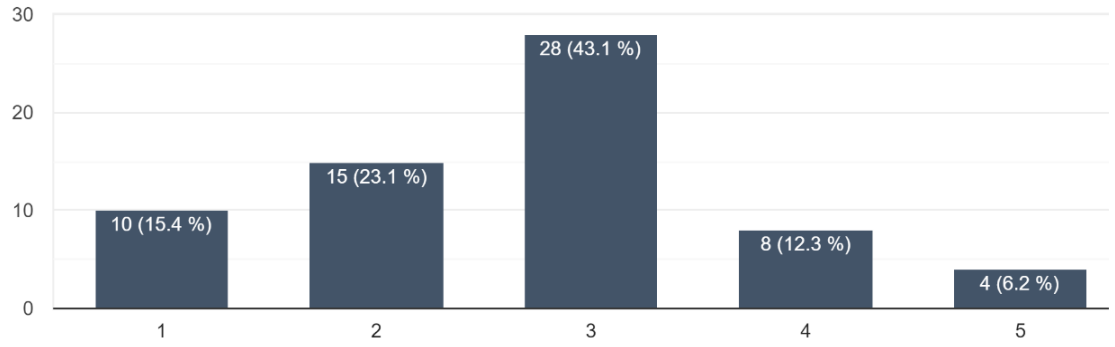
13) ¿Cuánto sabes acerca de gestionar tu dinero?

65 respuestas



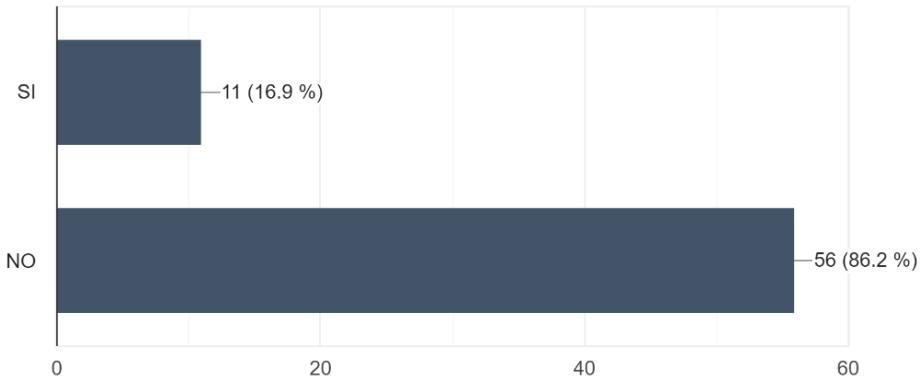
14) ¿Tus familiares hablan sobre educación financiera?

65 respuestas



15) ¿Consideras que las finanzas son un tema de personas adultas?

65 respuestas



16) ¿Te gustaría ayudar financieramente a tus padres?

65 respuestas

