



## EL JUEGO COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE PARA LA EDUCACIÓN ECONÓMICA DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

**Karina Ruíz García**

*Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo*  
karilook2@gmail.com

**Rosalía de la Vega Guzmán**

*Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo*  
rosalia.delavega@umich.mx

**Rocio Zariñana Herrejón**

*Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo*  
rocio.zarinana@umich.mx

**Área temática:** Procesos de Formación

**Línea temática:** Procesos formativos de alumnos, profesores, académicos, supervisores, directivos (niños, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores)

**Tipo de ponencia:** Reporte parciales o final de investigación, Intervención educativa sustentadas en investigación



### Resumen

El juego plantea situaciones imaginarias e hipotéticas para el desarrollo y educación de los sujetos. También permite una observación amplia y diversa de las actitudes y comportamientos del sujeto en situaciones imaginarias e hipotéticas, lo que resulta en una valiosa fuente de información para la educación en general y la económica en particular. Este estudio presenta parte de los resultados de una investigación más amplia que pretendió demostrar que el juego puede ser un método de aprendizaje en el desarrollo de habilidades de toma de decisiones económicas y promover prácticas de consumo racional. Consistió en dos fases; una referida al diseño y validación de un juego de mesa denominado “Monlly”; y otra, la que se presenta en esta comunicación, referida a analizar la efectividad del juego como método de aprendizaje en la toma de decisiones. El método de esta segunda fase fue cuasi experimental con grupo control y pretest-posttest. Participaron 30 estudiantes universitarios de una institución pública estatal. Para evaluar los aprendizajes obtenidos se administraron dos instrumentos que miden conductas económicas. Los resultados muestran que el grupo experimental contempló, reflexionó y planeó sus decisiones durante el juego aunque tenían la tendencia a dejarse llevar por la competitividad del mismo, situación que se reflejó en una mejora en su proceso de toma de decisiones como en sus actitudes de compra y consumo. Los resultados estadísticamente significativos se encuentran en las dimensiones de procrastinación, racionalidad e impulsividad.

**Palabras clave:** Juego, Educación económica, estudiantes universitarios, método de aprendizaje

## Introducción

En México se han promovido acciones desde hace algunos años para promover la educación económica (pero sobre todo la financiera) por parte de diferentes organismos o instituciones, y de esta manera fomentar conocimientos y habilidades para la ciudadanía económica a través de gestionar información que pretende hacer más accesible la adquisición y comprensión de la economía.

Por ejemplo la Secretaría de Educación Pública en 2008 desarrolló iniciativas para fomentar la educación económica y financiera a través de acciones como el diseño de material y programas para introducirlos en educación básica; algunos organismos gubernamentales como la Comisión Nacional para la Protección y Defensa de los Usuarios de Servicios Financieros (CONDUSEF) promueven acciones de finanzas personales para niños, adolescentes y adultos de manera presencial y en línea (CONDUSEF, s/f) basándose en materiales atractivos, y algunos lúdicos para las poblaciones infantiles; y finalmente las instituciones financieras también contribuyen a fomentar la educación económica incluyendo en sus portales web material alusivo a la educación financiera a la que sus usuarios pueden acceder.

Estas acciones pretenden desarrollar conocimientos sobre el mundo económico y financiero generalmente a partir de que la población se acerque de manera autónoma al material que se desarrolla para tal fin, sin considerar que existen diferentes estrategias de aprendizaje para construir conocimiento, los cuales pueden ser complejos para aprender de manera individual y autogestiva, sin que intervenga un proceso educativo más formal como el que ofrece la educación económica que busca la comprensión del mundo económico y su complejidad a través de la información, lo que hace más accesible la adquisición y comprensión de aquellos conceptos y experiencias relacionadas con la economía (Denegri et al., 2006).

Sin embargo, para el estudio de la construcción de conocimientos es necesario acercarse a las aproximaciones que se tienen sobre el aprendizaje, que es considerado como un proceso formativo y de adquisición de nuevos conocimientos a partir de conocimientos previos, y está estrechamente relacionado con la sociedad (Fullat, 1987), en la cual se construyen los aspectos de la realidad en la que los ciudadanos se desarrollan.

La realidad social construida, en este caso la realidad económica, se considera un elemento dinámico en un contexto de aprendizaje donde el juego puede ser un eje principal para crear un espacio donde los sujetos interactúen dentro de dinámicas dirigidas al aprendizaje por la relación didáctica, lo cual puede provocar una comunidad de aprendizaje (Gil, Reyer, 2014; Fullat, 1987; Schunk, 1997).

En el caso de los conocimientos, conductas y actitudes que se requieren para desarrollarse en la vida económica, la psicología económica ha aportado resultados de estudio sobre la manera en que se van interiorizando estos aspectos humanos necesarios para transitar por el mundo económico como lo son la toma de decisiones económicas y las actitudes hacia la compra y consumo (Rodríguez-Vargas, 2005; Denegri, Palavecinos, Ripoll y Yáñez, 1999; Ortega

y Rodríguez-Vargas, 2005; Amar, Abello, Denegri, Llanos y Suárez, 2008), los cuales son posibles de aprender a través de procesos educativos formales y no formales (Denegri, 2006).

En términos generales de la población estudiantil, quienes se encuentran más próximos a incluirse en la vida económica es el estudiantado universitario el que tiene pocas actividades curriculares referidas al aprendizaje del mundo económico, y según el estudio de Sepúlveda et al. (2007) aún las carreras administrativas e ingenieras, suelen tener menos formación en educación económica.

Ante ello, muchos han sido los esfuerzos por desarrollar procesos educativos innovadores para fomentar los aprendizajes en el aula, y el juego ha acaparado la atención por sus características lúdicas, sin embargo no se han reportado el diseño de juegos con fines educativos que expongan la metodología de su construcción estructural y la validación en razón de efectividad, claridad, y cantidad mediante el jueceo y confiabilidad entre observadores, ya que dentro de la industria del juego no hay referencia pública de los protocolos de su creación (Grupo F9, 2004), pues solo en un sentido mercantil reportan la jugabilidad y confiabilidad de su constitución, pero no dando a conocer la metodología y objetivos; en consecuencia la presente investigación es una aportación en términos metodológicos y empíricos para futuros diseños de juegos educativos como métodos de aprendizaje.

A partir de lo anterior, se pretende responder a la siguiente interrogante: ¿Es efectivo el juego como método de aprendizaje para la educación económica que contempla aspectos como la toma de decisiones económicas y las actitudes hacia la compra y el consumo?

Por ello se diseñó una investigación donde se contemplaron dos momentos para atender a la pregunta formulada; en un primer momento de este estudio se diseñó y validó un juego de mesa denominado "Monlly"; y en un segundo momento se buscó analizar la efectividad del juego como método de aprendizaje en la toma de decisiones y en las actitudes hacia la compra y el consumo en estudiantes universitarios.

## Desarrollo

Desde la visión social, antropológica y psicológica como pedagógica se tiene el conocimiento que las circunstancias sociales, económicas y políticas repercuten en la construcción y comprensión de la realidad donde se desenvuelve el sujeto. Es por ello que el aprendizaje y el proceso de cómo adquiere el sujeto este conocimiento es de vital importancia para poder comprender cómo introducirse en dicha realidad y agregar elementos útiles para la vida cotidiana del sujeto. En consecuencia en el proceso de aprendizaje el concepto de método puede referirse al conjunto de estructuras y procesos de enfoque integral que contribuye a la adquisición de un conocimiento específico que ha sido planteado como meta, objetivo o fin, obtenido y validado por datos cuantitativos o cualitativos que respalden dicha adquisición de información (Santos y Garrido, 2015).

Asimismo, se parte de la idea de que la formación del sujeto dentro del contexto social en el cual se desarrolla y aprende, se comprende una nueva forma de estudio del aprendizaje del sujeto “La Sociedad de Aprendizaje Actual” (De Corte, 2015), la cual se entiende como el espacio de interacciones que posibilitan la adquisición y construcción de información como conocimiento funcional para un desarrollo biopsicosocial del sujeto que está en medio de dicho entorno (De Corte, 2015). Esta definición acepta el hecho que el aprendizaje es una actividad continua a lo largo de la vida; los aprendices tienen la responsabilidad de su propio progreso; el seguimiento está concebido para confirmar el progreso antes que para mejorar las áreas de oportunidad dentro de sus diferentes ámbitos (Montero, 2017), como puede ser en la educación superior.

Durante el desarrollo de los estudios superiores el sujeto entabla de manera simulada y real relaciones sociales y laborales para su futuro en el mundo económico, todo a través de la integración del conocimiento diverso y especializado del área al que se va a desempeñar y con el fomento que se les imparte a través de la investigación, la innovación y la creatividad (Brown, et. al, 2013; UNESCO, 2013).

Empero, las conductas y actitudes económicas que presenta el estudiantado en educación superior, y que sirven para la inserción funcional al mundo laboral, son aprendidas de manera implícita en los procesos de socialización económica que experimentan en el seno de sus familias o en las interacciones sociales informales (Amar, Abello, Denegri, Llanos y Suárez, 2008).

En término de esta interacción social, en donde se puede aprender, el juego se presenta como una de las actividades inherentes de la sociedad y grupos humanos, ya que a través del uso del juego se plantean situaciones imaginarias hasta hipotéticas, por ello ha formado parte irrevocable del desarrollo y educación de los sujetos, desde las etapas más tempranas hasta cuando estos sujetos se han insertado al mundo económico y social (Revelo, 2014; Rios, 2013).

Así mismo, en el campo educativo se ha visto el beneficio que genera el juego en su integración como dinámica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir en la práctica y reforzamiento de conocimiento de diversas áreas, donde la efectividad que el juego brinda no se limita a un solo nivel escolar, sino que se puede ver implementado en diversos niveles como lo en la educación básica hasta la universitaria (Csikszentmihalyi, 1990).

El juego como recurso de formación, no solo en educación básica sino también en la universitaria, provee de oportunidades de desarrollar y poner en práctica todo tipo de habilidades y capacidades de diversas áreas vinculadas a un objetivo, dependiendo de la incorporación de determinados tipos de juegos a la educación podría favorecer y mejorar el nivel de aprendizaje de los sujetos (Chen, et. al, 2012).

Desde una mirada socioconstructivista, el aprendizaje implementado desde las tecnologías, como lo puede ser el desarrollo de juegos, crea un espacio de diálogo entre los sujetos que interaccionan dentro de dinámicas dirigidas a la relación didáctica, creando así una comunidad de aprendizaje (Gil, Reyero, 2014; Fullat, 1987; Schunk, 1997).

Por lo anterior el objetivo del presente estudio fue “Analizar la efectividad del juego como método de aprendizaje en la toma de decisiones” tomando en cuenta que los resultados mostrados en esta comunicación, son parte de un estudio más amplio en donde se diseñó un juego de mesa denominado “Monlly” exclusivamente para estudiar la manera en que el juego puede servir como un método de aprendizaje para contenidos formativos de educación económica, que son parte de la educación ciudadana y en la cual se pueden incluir temas para incidir en conductas económicas como la toma de decisiones, el consumo, el ahorro, entre otras.

El diseño del estudio fue cuasiexperimental de pretest-postest de tipo transversal. Se aplicó de manera voluntaria a 30 estudiantes universitarios (grupo experimental) de los cuales n=27 son mujeres [90 %] y n=3 hombres [10%]; con una edad promedio de 21, DE = 1.10, y un rango de edad de 18 a 36 años. Primeramente se aplicaron dos instrumentos para conocer las conductas económicas previas a la aplicación del juego (pretest); en un segundo momento la aplicación del juego “Monlly”, y para finalizar, en un tercer momento, se volvió a realizar la aplicación de los instrumentos (postest). Los instrumentos utilizados para la evaluación fueron el cuestionario de Melbourne D.M.Q. (Mann et al., 1997; validado por Zariñana, 2018) con relación a los patrones de toma de decisiones: vigilancia (razonada), hipervigilancia (precipitada), transferencia (defensiva) y procrastinación (evitativa), para poder extraer resultados específicos de las dimensiones que se utilizaron en el diseño del juego, y la escala de actitud hacia la compra y el consumo (Tang y Luna, 1999, adaptado por Denegri, González, Cabalín, Ferrada, Godoy y Sepúlveda, 2010; validado por Zariñana 2018).

## Conclusiones

Los resultados obtenidos sobre la Toma de Decisiones (vigilancia, hipervigilancia, transferencia y procrastinación) se muestran de la Tabla 1 junto con las gráficas de la Figura 1 a la Figura 4. Solo la dimensión de procrastinación era estadísticamente significativa. Lo anterior sugiere que las y los participantes reflexionaron en su proceso de toma de decisiones durante sus turnos en la partida del juego, agudizando la reflexión y análisis de sus respuestas durante este tiempo, la cual se modifica dependiendo del cumplimiento de sus necesidades básicas, en este caso el cumplimiento de lo mínimo para ganar (Kahneman , 2013).

Por otra parte, aunque no se dio una diferencia estadísticamente significativa en las dimensiones de vigilancia, hipervigilancia y transferencia, si es posible observar un incremento en el postest en la tendencia de las medias lo cual puede atender a que en dichas dimensiones los sujetos vieron afectado su proceso de toma de decisiones tanto por el entorno como por la relación de la racionalización para aumento de las ganancias con la necesidad de ganar el juego.

Estos resultados advierten que el aprendizaje desde el juego permite la construcción de nuevos conocimientos a partir de los conocimientos previos, ya sean solo teóricos o prácticos,

pero inseparable del contexto en el que se produce o similares (Fullat,1987;Schunk,1997). Es por ello, que la interacción que experimentó el estudiantado de esta investigación en la partida creó un escenario semejante a la realidad económica en la que participan o de la cual tienen hipótesis sobre su funcionamiento, esto puede hacer referencia a lo que la teoría del juego estipula al indicar que con el tiempo las interacciones permiten la integración de los sujetos a esos grupos sociales y culturales, además de económicos (Chinoy, 1966; Barboza, 2004). Por otra parte, el presente trabajo de investigación se vuelve un antecedente en México sobre el estudio en psicología económica con implicaciones educativas a través del juego en jóvenes de nivel superior.

Finalmente se recomienda que para futuras investigaciones un diseño metodológico que incluya evaluaciones tanto cuantitativas como cualitativas, para lograr mayor comprensión del fenómeno estudiado.

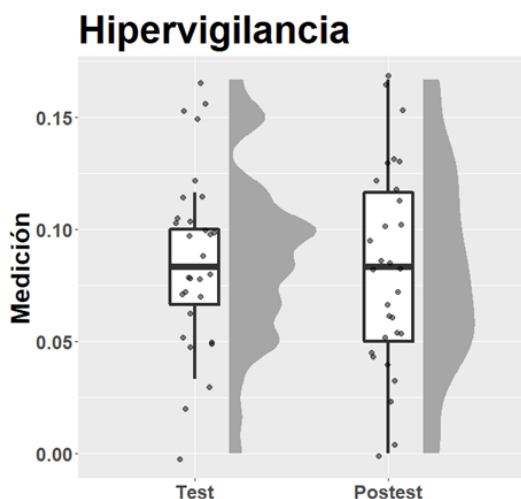
### Tablas y figuras

**Tabla 1**

<b>Dimensiones</b>	<b>Pretest Media</b>	<b>Postest Media</b>	<b>DE</b>	<b>T</b>	<b>P</b>
Hipervigilancia	.086	.082	.039	1.36	0.18
Vigilancia	.158	.165	.031	-0.37	0.71
Trasferencia	.077	.066	.064	0.96	0.34
Procrastinación	.059	.040	.044	2.80	0.00

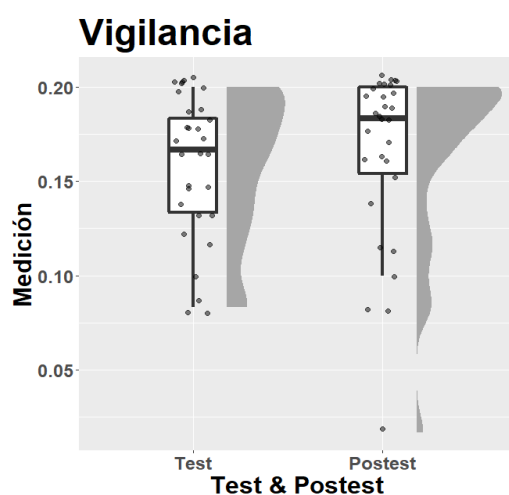
*Nota:* En esta tabla se muestra los datos de la T de Student de los 30 casos sobre las dimensiones de la escala tomando como nivel de significancia 0.05.

**Figura 1. Dimensión hipervigilancia**



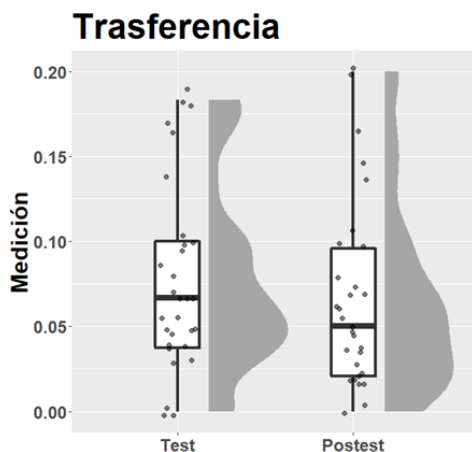
*Nota:* Dispersión y tendencia central de la dimensión de hipervigilancia pretest-postest.

**Figura 2. T de Student de la dimensión vigilancia**



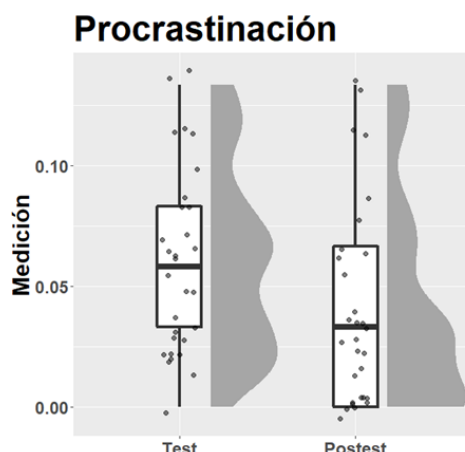
*Nota:* Dispersión y tendencia central de la dimensión de vigilancia pretest-postest.

**Figura 3. T de Student de la dimensión transferencia**



*Nota:* Dispersión y tendencia central de la dimensión de transferencia pretest-postest.

**Figura 4. T de Student de la dimensión procrastinación**



*Nota:* Dispersión y tendencia central de la dimensión de procrastinación pretest-postest.

## Referencias

- Amar, J., Abello, R., Denegri, M., Llanos, M., y Suarez, R. (2008). Estrategias de socialización económica en padres de familia/ Economic socialization strategies on family guy. *Revista Economía del Caribe*, 1, 153-183. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3254182>
- Barboza, F. (2004). Padres y maestros en la formación de lectores y escritores autónomos. En: González, J. y Serrano, S. (Comp.). *La lectura y la escritura en el siglo XXI*, (38-54) Mérida: Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico. Universidad de Los Andes.
- Brown, J., DeVillez, A., y Luczak, T. (2013). Stem education coalition. Obtenido de <http://www.stemedcoalition.org/>
- Chen, Z., Chou, C., Biswas, G., y Chan, T. (2012). Substitutive competition: Virtual pets as competitive buffers to alleviate possible negative influence on pupils. *British Journal of Educational Technology*, 43(2), 247-258.
- Chinoy, E. (1966). *La sociedad: Una introducción a la sociología*. México D.F., México: Fondo de Cultura Económica.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper
- Comisión Nacional para la Protección y Defensa de los Usuarios de Servicios Financieros. (s.f.). (24 de mayo de 2023). *Educa tu cartera*. <https://webappsos.condusef.gob.mx/EducaTuCartera/index.html>
- De Corte, E. (2015). Aprendizaje constructivo, autorregulado, situado y colaborativo: un acercamiento a la adquisición de la competencia adaptativa (matemática). *Páginas de Educación*, 8(2), 1-35.
- Denegri, M., Palavecinos, M., Ripoll, M. y Yáñez, V. (1999). *Consumir para Vivir y no Vivir para Consumir* (pp. 7-31). Temuco: Ediciones Universidad de la Frontera.
- Denegri, M., González, J., y Sepúlveda, J. (2010). Consumo y Construcción de Identidad en Profesores de Educación Primaria en Chile. *EDUCERE* 14(49), 345-359. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35617102010>
- Denegri, M., del Valle, C., Gempp, R., y Arzola, M. (2006). Educación económica en la escuela: hacia una propuesta de intervención. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 32(2), 103-120.
- Fullat, O. (1987). Nota bibliográfica comentada de algunas revistas importantes sobre filosofía de la educación.
- Gil, F. y Reyer, D. (2014). La prioridad de la filosofía de la educación sobre las disciplinas empíricas en la investigación educativa. *Revista Española de Pedagogía*, 263-280.
- Grupo F9. (2004). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*
- Kahneman, D. (2013). Una perspectiva psicológica de la economía. *Ius Et Veritas*, (46), 420-428.



- Montero, B. (2017). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, VII(1), 75-92
- Newman, F., y Holzman, L. (2013). Lev Vygotsky: revolutionary scientist. Psychology Press
- Ortega, V. y Rodríguez-Vargas, J. (2005). Consumo y deuda en adultos jóvenes: evaluación desde un modelo integrador de la conducta económica. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 37(1) 95-118. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80537106>
- Revelo, S. E. L. (2009). LAS HABILIDADES BÁSICAS DE PENSAMIENTO EN EL DESARROLLO HUMANO. Una Aplicación de la Investigación. *Revista unimar*, 27(2).
- Rios, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. Madrid. Recuperado de [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDI](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDI)
- Rodríguez-Vargas, C. (2005) Aproximación teórica al modelo psicoeconómico del consumidor. *Psicología desde el Caribe*, 16, 92-127. <http://www.redalyc.org/html/213/21301604/>
- Santos, M., & Garrido, M. (2015). Resultado del proceso educativo: el papel de los estilos de aprendizaje y la personalidad. *Educación XX1*, 18(2), 323-349
- Secretaría de Educación Pública. (s.f.). (24 de mayo de 2023). *Programa Integral para la Inclusión Educativa y el Fortalecimiento de la Educación Básica*. <https://sep.gob.mx/es/sep1/pienotaoct061008>
- Sepúlveda, J., Coria, M. D., Calderón, L. O., Criado, N., Mendoza, J., Salazar, P. y Yung, G. (2017). Características emprendedoras personales y alfabetización económica: una comparación entre estudiantes universitarios del sur de Chile. *Interdisciplinaria*, 34(1), 107-124.
- Schunk, D. (1997). *Teorías del aprendizaje*. Pearson educación.
- UNESCO. (2013). Registro de educación, ciencia y tecnología. Ed. UNESCO