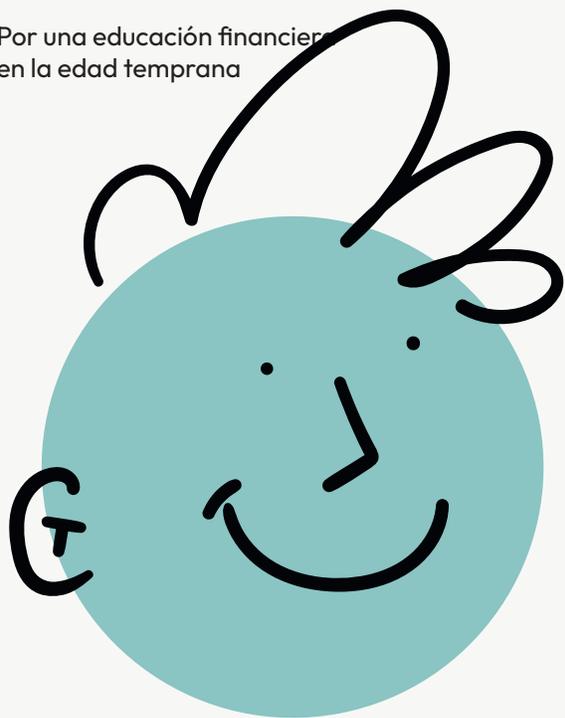




**CLINK**

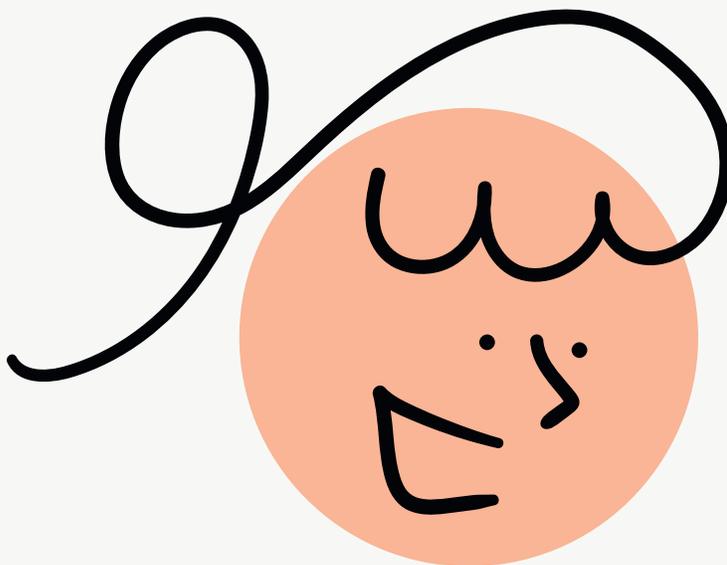
**UNA AVENTURA FINANCIERA**

Por una educación financiera  
en la edad temprana



# CLINK

**UNA AVENTURA FINANCIERA**



Siempre agradecidos a todos los que apoyaron este proyecto, quienes aportaron mejoras y estuvieron con la mejor disposición para sumar conocimiento.

A los docentes Jorge Barragán, Karen Melisa Rincón, Laura Quintero Cristancho, Juan Camilo Martínez, Crystian Gil Camargo, Nathalia López Zambrano, Claudia Patricia Zuluaga y Paola Dluyz Monsalve, por creer en el potencial de este hermoso proyecto y guiarnos con sus enseñanzas y conocimientos. Su dedicación y apoyo inquebrantable han sido fundamentales para nuestro crecimiento y éxito.

Un agradecimiento especial al Rector del Colegio Villa Rica, Luis Carlos Galeano, y al director de curso, Eusebio Lozano, por brindarnos el espacio y la oportunidad de sembrar una semilla de ahorro en los niños del grado 401.

Clink es un proyecto que demuestra cómo el Diseño Gráfico puede impactar positivamente a las personas y sembrar una semilla de conocimiento.

## **Un proyecto de:**

Heidy Tatiana Padilla Gómez  
Vivian Daniela Rodriguez  
Diego Felipe Ruiz Cabrera

# Introducción

En la actual ciudad de Bogotá, D. C. la educación financiera básica es a menudo descuidada en la formación temprana de los niños. Esto resulta en adultos que enfrentan dificultades para ahorrar o manejar sus finanzas personales, desde desafíos para adquirir una vivienda propia y alcanzar estabilidad financiera hasta el manejo de tarjetas de crédito y huecos de conocimiento al momento de querer emprender.

Los niños de 10 años están en una etapa crucial de desarrollo donde la introducción de conceptos financieros básicos puede tener un impacto significativo en su comprensión y actitud hacia el dinero a largo plazo.

## Justificación

Este proyecto es un testimonio de la creatividad y la innovación en la educación, demostrando cómo el diseño gráfico puede ser un vehículo poderoso para la enseñanza de la educación financiera. Al hacer que el aprendizaje sea visual, interactivo y atractivo, este proyecto no solo busca llenar el vacío en la educación financiera temprana sino también inspirar a futuras iniciativas educativas. Representa un paso adelante hacia la creación de una sociedad más informada y económicamente responsable.

## ¿Pregunta problema?

¿Cómo por medio del diseño instruccional se puede enseñar conceptos esenciales de finanzas personales a niños de 10 años del colegio Villa Rica?

## Problemática

Clink - Una aventura financiera resalta la relevancia de equipar a los jóvenes con conocimientos financieros desde una edad temprana, promoviendo no solo la el buen hábito del ahorro sino también la capacidad para contribuir positivamente a la sociedad. La inclusión del diseño gráfico en este proceso educativo no solo mejora el encanto del material didáctico y la experiencia de usuario sino que también aumenta la comprensión y retención de la información, una combinación poderosa que puede transformar la educación financiera en una aventura de aprendizaje.



## Objetivo General

Desarrollar una interfaz educativa enfocada en enseñar conceptos esenciales de ahorro y finanzas personales a niños de 10 años del colegio Villa Rica en la ciudad de Bogotá, D.C.

## Objetivos Específicos

1. Evaluar la cercanía de los estudiantes del Colegio Villa Rica en relación al manejo de finanzas personales.
2. Diseñar un juego interactivo y una interfaz educativa que integren principios de gamificación y usabilidad.
3. Desarrollar una estrategia de comunicación visual enfocada a promover la plataforma Clink.

# Índice

**1.**

**CAPÍTULO 1**  
**EMPATIZAR**  
**PÁG. 14**

**2.**

**CAPÍTULO 2**  
**COMPRENDER**  
**PÁG. 24**

**3.**

**CAPÍTULO 3**  
**DEFINIR**  
**PÁG. 30**

**4.** **CAPÍTULO 4**  
**IDEAR**  
**PÁG. 36**

**5.** **CAPÍTULO 5**  
**PROTOTIPAR**  
**PÁG. 44**

**6.** **CAPÍTULO 6**  
**EVALUAR**  
**PÁG. 70**





# UNA AVENTURA FINANCIERA



Ilustración: Heidy Padilla

## **METODOLOGÍA**

**EL DESIGN  
THINKING  
FACILITA LA  
ADAPTABILIDAD DE  
LOS PROGRAMAS  
EDUCATIVOS A  
LAS NECESIDADES  
CAMBIANTES DE  
LOS NIÑOS.**

La metodología de Design Thinking es un enfoque centrado en el usuario que busca solucionar problemas de manera creativa e innovadora, poniendo énfasis en entender las necesidades y experiencias de los usuarios para diseñar soluciones efectivas. En el contexto de este proyecto, se aplicará la metodología de Design Thinking para desarrollar y evaluar un módulo educativo en finanzas personales para niños de 10 años basado en los principios de diseño UX/UI.

El proceso de Design Thinking se divide en varias etapas: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Testear. En la etapa de Empatizar, se buscará comprender las necesidades, intereses y experiencias de los diferentes actores que pueden llegar a tener una relevancia importante en relación con las finanzas personales a través de entrevistas, observaciones y encuestas. Esto nos permitirá obtener insights profundos sobre sus conocimientos previos, motivaciones y dificultades en este ámbito.

Una vez recopilada esta información, pasaremos a la etapa de Definir, donde se identificarán los principales desafíos y oportunidades para el diseño del módulo educativo. Esta fase nos ayudará a

establecer objetivos claros y a definir el alcance y contenido del módulo.

En la etapa de Idear, se generarán múltiples ideas y soluciones posibles para abordar los desafíos identificados, fomentando la creatividad y la colaboración entre el equipo de diseño. Posteriormente, se seleccionarán las ideas más prometedoras para desarrollar prototipos en la fase de Prototipar.

Finalmente, en la etapa de Testear, se llevarán a cabo pruebas piloto del prototipo con un grupo de niños para evaluar su usabilidad, efectividad y capacidad para enseñar conceptos de finanzas personales de manera atractiva y comprensible. Los resultados obtenidos nos permitirán realizar ajustes y refinamientos en el diseño del módulo, siguiendo un enfoque iterativo y centrado en el usuario.

A lo largo de todo el proceso, se promoverá la colaboración multidisciplinaria, la iteración constante y el enfoque en el usuario para asegurar que el módulo educativo diseñado sea relevante, efectivo y cumpla con las necesidades y expectativas de los niños de 10 años.

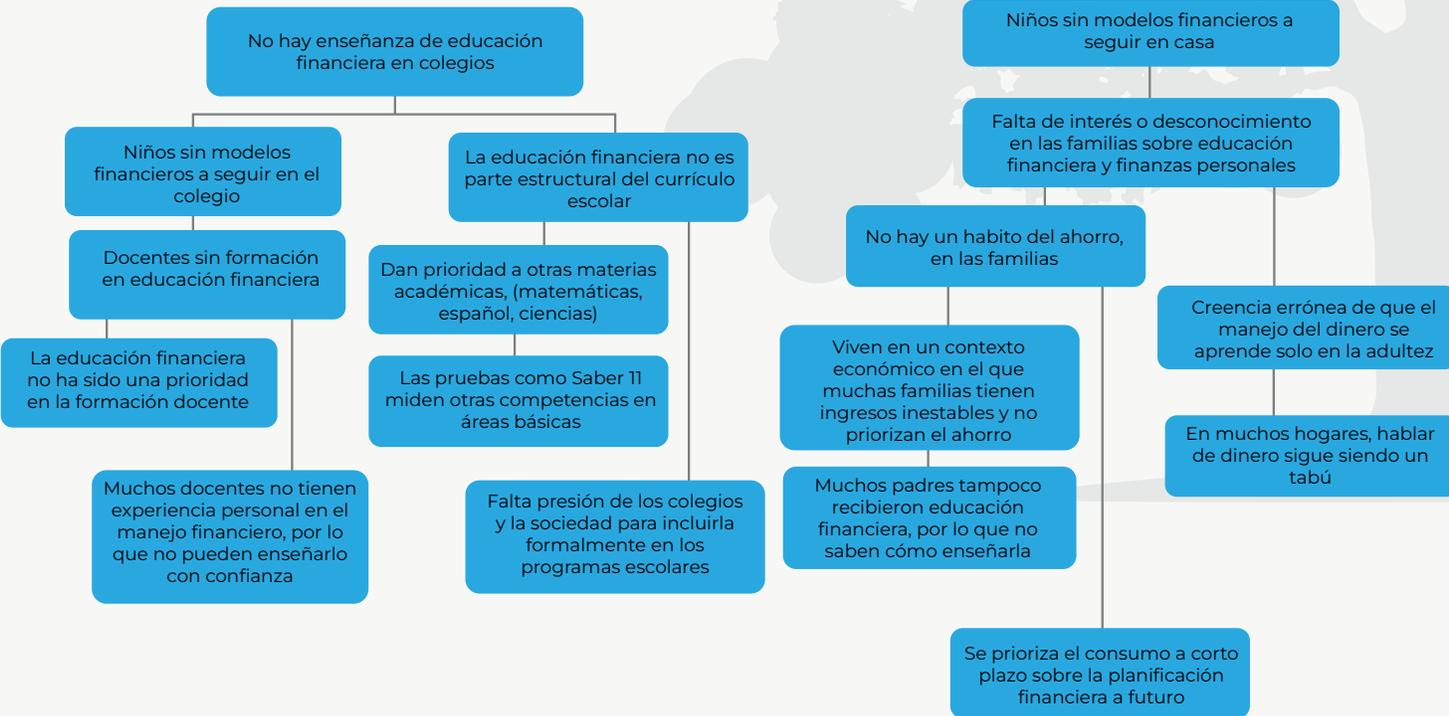
# **CAPÍTULO 1**

# EMPATIZAR



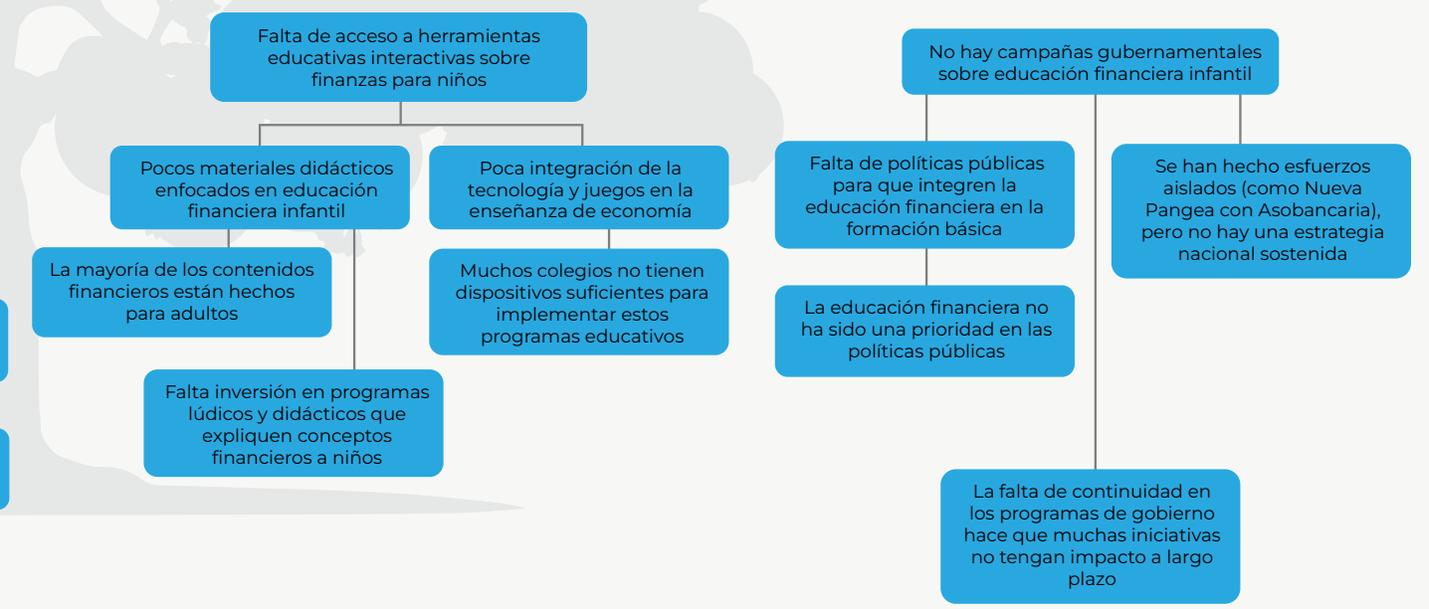


*Problema Central*  
**Falta de educación financiera en niños que afecta su capacidad de ahorro y...**

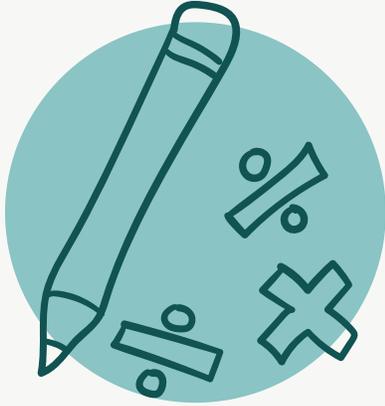




...os de 10 años en el Colegio Villa Rica, lo su contribución a la sociedad.



# Mapeo de actores

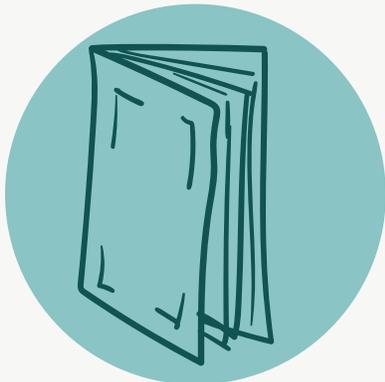


## SECTOR FINANCIERO

Expertos en temas financieros: este rol es crucial en la provisión de recursos financieros y en el desarrollo de contenidos educativos relevantes. Su experiencia en manejo financiero y su interés en fomentar una cultura de ahorro y responsabilidad financiera desde temprana edad los convierten en colaboradores valiosos.

## SECTOR PEDAGÓGICO

Profesores de primaria: Los docentes que interactúan directamente con los niños son esenciales para la ejecución del proyecto. Su comprensión de las necesidades de aprendizaje y capacidades de los estudiantes es vital para adaptar el programa a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de comprensión.



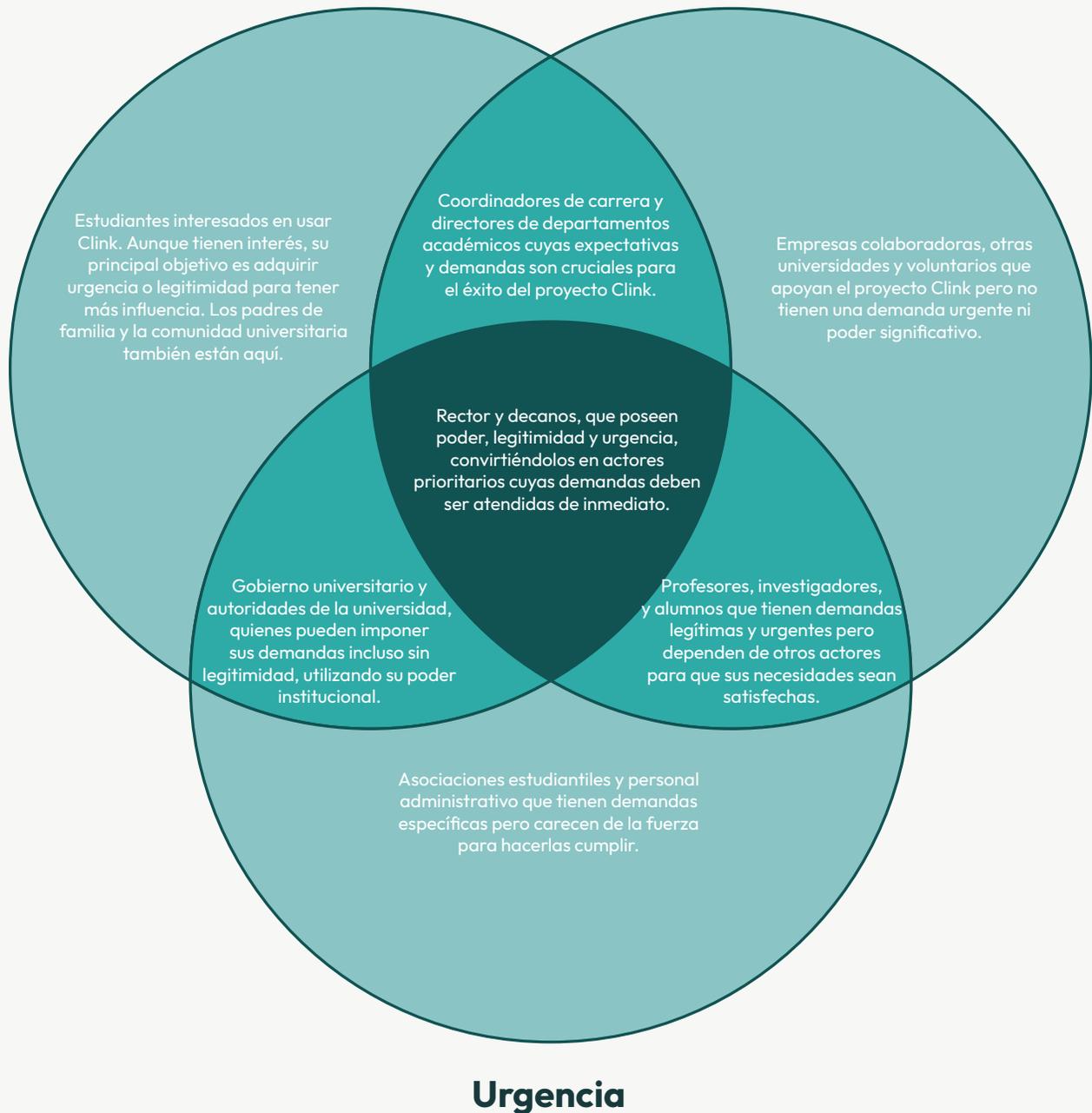
## PADRES DE FAMILIA

Comunidad de padres y tutores: Los padres y tutores son actores clave en el proceso educativo de los niños. Su apoyo y participación en el aprendizaje financiero de sus hijos son esenciales para reforzar los conceptos aprendidos y aplicarlos en contextos reales de la vida cotidiana.

# Legitimidad, poder y urgencia

**Poder**

**Legitimidad**



## Niveles de Poder (Alto, Medio y Bajo)

Nivel	Actores Identificados	Por qué
Alto	- Rector de Institución de Educación Pública	El rector tiene la máxima autoridad para aprobar y financiar el proyecto, lo cual es crucial para su implementación y sostenibilidad.
	- Tesorería académica	Los tesoreros o administradores financieros deciden sobre la asignación de recursos y la integración del proyecto en los currículos de sus estudiantes, asegurando el apoyo académico y administrativo necesario.
	- Vicerrector académico	Responsable de la calidad educativa y la implementación de nuevas iniciativas académicas, puede influir en la dirección estratégica del proyecto.
	- Docentes de colegios públicos	Estos docentes son clave para la extensión del proyecto a los niños de 10 años, facilitando la implementación y asegurando la relevancia y efectividad del contenido educativo adaptado.
Medio	- Directores de departamentos académicos	Supervisan el uso de recursos dentro de sus departamentos y alinean el proyecto con los objetivos estratégicos del departamento, facilitando la integración efectiva del proyecto.
	- Profesores líderes de proyectos relacionados	Estos profesores pueden proporcionar orientación académica y de investigación, asegurando que el proyecto se mantenga relevante y basado en evidencia.
	- Consejo estudiantil o asociaciones influyentes	Representan los intereses de los estudiantes y pueden influir en la aceptación y uso del proyecto por parte de la comunidad estudiantil.
Bajo	- Estudiantes en general	Son los usuarios finales del proyecto, cuyo feedback es crucial para el ajuste y mejora del proyecto, aunque su poder de decisión es limitado.
	- Personal administrativo	Apoya en la logística y administración diaria del proyecto, facilitando su operatividad, aunque su influencia en decisiones estratégicas es menor.
	- Empresas colaboradoras y otros socios académicos externos	Ofrecen recursos y apoyo externo que pueden ser vitales para el éxito del proyecto, aunque no tienen control directo sobre las decisiones internas del proyecto.
	- Padres de familia y la comunidad universitaria	Están interesados en el éxito del proyecto y pueden ofrecer apoyo moral y financiero indirecto, pero su influencia es principalmente a través de su interés y feedback, sin un rol directo en la toma de decisiones estratégicas.

# Enfoque APO

Actor	Acción	Cómo	Medio
Junta Directiva Clink	Tomar decisiones estratégicas	Reuniones de alto nivel	Conferencias y Juntas Directivas
Gerente de Proyecto	Coordinar y supervisar el desarrollo del proyecto	Gestión diaria y reportes de avance	Software de gestión de proyectos, Emails
Inversores	Financiar el proyecto	Aprobación de fondos y revisiones financieras	Reuniones de inversión, Documentos financieros
Clientes	Proveer feedback y validar soluciones	Encuestas y grupos focales	Encuestas online, Reuniones cara a cara
Diseñadores	Crear y ajustar el diseño del producto	Sesiones de diseño y revisiones	Herramientas de diseño, Reuniones de equipo
Desarrolladores	Implementar las soluciones técnicas	Desarrollo de software y pruebas	Entornos de desarrollo, Repositorios de código
Proveedores de Tecnología	Suministrar recursos necesarios	Contratos y entregas	Contratos, Reuniones de proveedores
Reguladores	Asegurar el cumplimiento de normas y leyes	Auditorías y revisiones	Documentación regulatoria, Reuniones de cumplimiento

# **ESTUDIO DE MERCADO**

# Necesidades de información

Para poder entender si Clink tiene espacio en el mercado, necesitamos reunir dos tipos de información:

Fuentes secundarias:

Iniciativas y Programas de Educación Financiera:

- **Programa 'Nueva Pangea - la expedición' (2021):** Lanzado por el Ministerio de Educación, Asobancaria y Fasecolda, este programa busca promover la educación económica y financiera en niños, niñas y jóvenes del país, integrando estrategias lúdicas en el proyecto educativo institucional.
- Artículos y Publicaciones Relevantes:
- **Artículo 'La educación financiera es una de las herramientas más eficaces para acortar la desigualdad' (2024):** Publicado en El País, destaca cómo las lecciones de finanzas que reciben niños de entornos vulnerables tienen efectos positivos en el comportamiento financiero de sus familias.

Estudios y Reportes Oficiales:

- **Educación financiera y bienestar financiero: evidencia de Colombia (2023):** Este estudio revela que solo un 16,4% de la población colombiana puede responder correctamente las tres preguntas clave diseñadas para evaluar el conocimiento financiero de los individuos, indicando un bajo nivel de educación financiera en el país.
- **Reporte de Inclusión Financiera 2023:** Publicado por la Superintendencia Financiera de Colombia, este informe

muestra que el porcentaje de adultos con algún producto financiero aumentó del 92,3% al 94,6% entre 2022 y 2023, reflejando un incremento en la inclusión financiera.

## Información primaria:

Vamos a obtener directamente datos de las personas que podrían usar Clink o estar interesadas en él.

Por ejemplo:

- Padres de familia que quieren enseñar a sus hijos a manejar el dinero.
- Docentes o coordinadores de colegios públicos o privados.
- Personas que ya han comprado productos similares.

Toda esta información nos va a ayudar a entender el interés real, el comportamiento de compra y cómo se mueve la competencia. Así sabremos cómo y por dónde entrar con Clink.

## Objetivo de la investigación

1. Validar si hay interés real por parte de padres, docentes o instituciones en enseñar educación financiera a niños.
2. Estimar el rango de precios que pagarían por un juego y/o módulo educativo.
3. Analizar cómo se venden los productos de la competencia y su proceso de compra.
4. Detectar oportunidades de mejora o diferenciación para Clink.

## Tipo de estudio

El tipo de estudio para este análisis de mercado será de tipo Exploratorio, ya que nos permite validar este proyecto que aún no está consolidada en el mercado ya que Clink es una propuesta nueva, por eso necesitas explorar si hay una necesidad real y cómo se comportan los usuarios potenciales. También se busca conocer percepciones, comportamientos y expectativas de padres y docentes.

# Método de recolección de datos

## **Estudio mixto:**

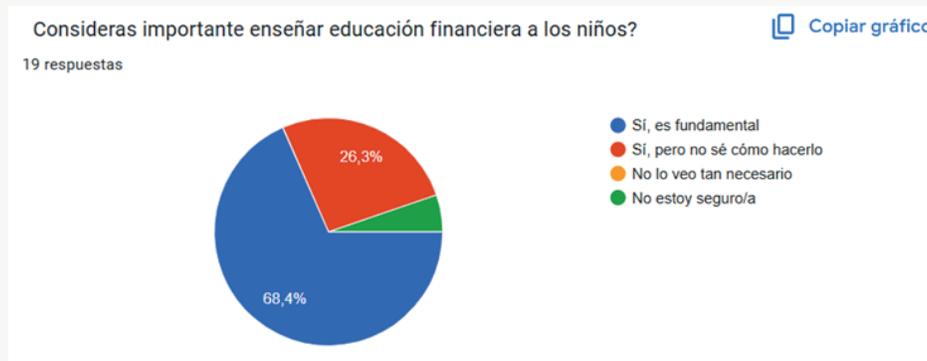
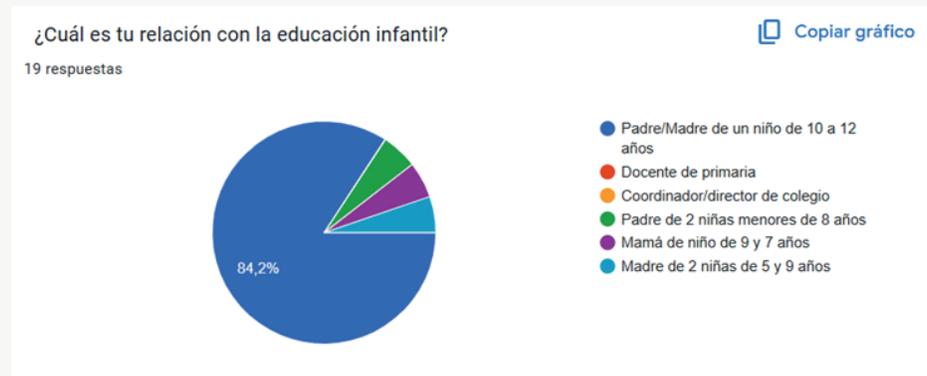
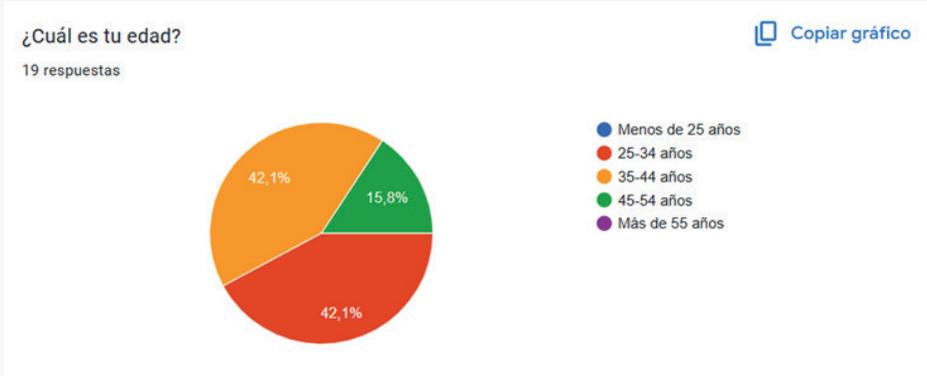
- Cuantitativo para validar interés, precio y percepción general. Encuestas digitales hechas a un amplio grupo de padres, docentes y tutores sobre sus hábitos financieros y necesidades de educación financiera para niños. Estos métodos permitirán recopilar datos numéricos sobre el comportamiento y preferencias del público. Público: Padres de niños entre 10 y 12 años, docentes de colegios en Bogotá.
- Cualitativo con investigación y análisis de la competencia. También que piensan los actores claves de este proyecto.

# Determinación del método de muestreo

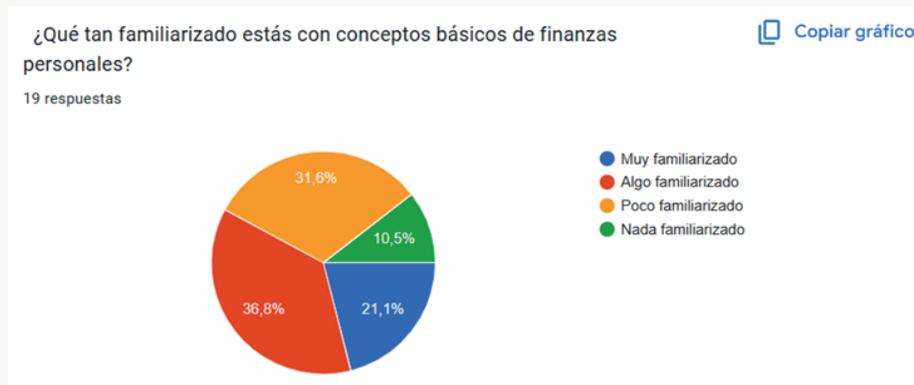
-Diseño de los instrumentos de recolección de datos

## **Cuantitativos**

Se creó una encuesta con preguntas cerradas para conocer la opinión de padres y docentes sobre la educación financiera en los niños. La idea era entender si realmente existe una necesidad que satisfacer, cómo sería la forma más atractiva para que los niños aprendan sobre este tema y, además, cuánto estarían dispuestos a pagar por una herramienta educativa como el infoproducto.



La mayoría de los encuestados (94,7%) respondió que sí, esto refuerza la necesidad de crear herramientas o programas que enseñen finanzas desde temprana edad. Solo una persona no esta segura de si es importante o no, pero también abre una puerta para Clink a mostrar su valor.



En el desarrollo de este proyecto evidenciamos que en los hogares no había modelos financieros a seguir en casa, por falta de interés o desconocimiento en las familias sobre educación financiera y finanzas personales, también hay familias que viven en un contexto económico en el que tienen ingresos inestables y no priorizan el ahorro. Esto es importante ya que Clink puede ser la solución sabiendo que los encuestados creen que la educación financiera es importante enseñarla a los niños.



Los resultados muestran que los mayores desafíos para enseñar finanzas a los niños son la falta de materiales didácticos adecuados (52,6%), la poca claridad para explicar los conceptos de forma sencilla (42,1%) y el poco interés por parte de los niños (52,6%). Además, muchos adultos dicen no tener el tiempo suficiente para enseñarles (36,8%). Esto confirma que Clink puede ser una solución útil y necesaria, siempre y cuando logre ser fácil de usar, divertida para los niños y que no dependa completamente del adulto para funcionar.



Estos resultados muestran que la mayoría de los padres de familias están dispuestas a enseñar finanzas personales a sus hijos, lo cual abre una puerta a clink a ser ese recurso que los padres necesitan para enseñar finanzas de la manera mas divertida. Solo el 5,3% cree que no es necesario. Esto indica que sí hay interés, pero también hay una gran necesidad de recursos que lo hagan más fácil, accesible y atractivo.



Este gráfico muestra que herramientas como el infoproducto de Clink tienen bastante potencial para ayudar a padres y docentes a enseñar finanzas a los niños. También nos da pistas de que otros recursos, como los videos, pueden complementar muy bien el contenido y hacerlo más atractivo. Algo clave que resalta es que un 26,3% ve en los juegos una opción ideal para enseñar finanzas, lo cual es una señal súper positiva para nuestro juego educativo, especialmente pensando en los docentes que buscan alternativas dinámicas y efectivas



Aunque el 42,1% de los encuestados prefiere acceder al contenido mediante una aplicación móvil, lo cual podría parecer una desventaja para Clink, que no es una app, los resultados también muestran oportunidades valiosas: un 31,6% y un 15,8% opta por una plataforma en línea con acceso ilimitado y un curso descargable con PDF, videos y actividades lo que sí se alinea perfectamente con la propuesta de Clink como infoproducto. Aunque las clases en vivo tienen menor porcentaje (10,5%), estos datos confirman que hay una apertura real hacia formatos accesibles y prácticos como el de Clink.



Este gráfico muestra que un 42,1% de los encuestados aún no está seguro de cuánto estaría dispuesto a pagar por un programa educativo sobre finanzas para niños, lo que indica la necesidad de seguir generando confianza y valor en torno al producto. Sin embargo, el 36,8% estaría dispuesto a pagar hasta \$20.000 COP, lo que indica que hay interés si el precio es accesible. Estos datos son clave para definir una estrategia de precios que sea flexible y atractiva para el público.

# Cualitativos

## Trabajo de campo

Después de analizar quienes son nuestros actores, hicimos unas preguntas claves para empezar a descubrir ideas y situaciones que le puedan aportar al proyecto.

## Estudiante 4to grado



**Nombre:** Samuel Gallego

**Rol:** Estudiante 4to grado

**Relevancia en el proyecto:** Como contrastan los conocimientos de un experto financiero con los de un niño de 10 años que hasta ahora empieza a ver la relevancia e importancia del dinero.

**Conceptos Básicos:** ¿Qué sabes sobre el dinero y cómo usarlo? ¿Te gusta aprender sobre eso?

**Juegos y Dinero:** ¿Juegas algún juego donde uses dinero o monedas, aunque sea de mentira? ¿Qué has aprendido jugando?

**Ahorro:** ¿Tienes alguna manera de guardar tu dinero para algo que realmente quieres? ¿Cómo decides qué tanto guardar?

**Ganancias:** ¿Has pensado alguna vez en cómo puedes ganar tu propio dinero? ¿Qué ideas se te ocurren?

**Bancos para Niños:** Si pudieras diseñar un banco solo para niños, ¿qué cosas especiales tendría?

**Lecciones Divertidas:** ¿Qué te gustaría hacer para aprender sobre dinero en la escuela? ¿Preferirías juegos, historias, dibujos?

**Uso del Dinero:** Si tuvieras mucho dinero ahora mismo, ¿en qué lo gastarías y por qué?

**Tecnología y Dinero:** ¿Usas alguna aplicación en la tablet o teléfono para aprender cosas nuevas? ¿Te gustaría usar alguna para aprender sobre dinero?

**Consejos para Adultos:** ¿Qué le dirías a un adulto sobre cómo deberían enseñar el dinero a los niños para que sea divertido?

**El Futuro:** ¿Cómo imaginas que será el dinero cuando seas grande? ¿Crees que seguirá siendo importante saber cómo usarlo?

## Gerente de banco



**Nombre:** Andrés Acosta

**Rol:** Gerente de Banco

**Relevancia en el proyecto:** Experiencia y conocimientos sólidos en temas financieros que ayudan a encontrar problemas y mejoras en el proyecto.

1. ¿Cuál es su percepción sobre la importancia de iniciar la educación financiera a una edad temprana, específicamente a los 10 años?

2. Si pudieras viajar en el tiempo y ofrecerle un consejo financiero a tu yo de 10 años, ya sea sobre el ahorro, cómo manejar bien el dinero o emprender, ¿qué le dirías?

3. ¿Tiene conocimiento de algún programa de educación financiera dirigido a niños en este rango de edad, y cuáles cree que son los elementos clave para su éxito?

4. ¿Cuáles son los conceptos financieros fundamentales que un niño de 10 años debería comprender y por qué?

5. ¿Cómo cree que se puede hacer el aprendizaje financiero atractivo y comprensible para los niños, considerando su corta edad y capacidad de atención?

6. En su opinión, ¿Cuáles son las principales barreras o desafíos para implementar un programa de educación financiera efectivo para niños y cómo se pueden superar?

7. Basado en su experiencia y conocimiento del sector, ¿qué consejos o recomendaciones nos daría para desarrollar e implementar con éxito un programa de educación financiera dirigido a niños de 10 años?

## Docente educativo de primaria



**Nombre:** Eusebio Lozano

**Rol:** Docente

**Relevancia en el proyecto:** Docente educativo de los niños de 4to grado del colegio Villa Rica.

**1. ¿Desde tu experiencia como docente, qué tanto haz visto que se enseña sobre educación financiera en la temprana edad?**

**2. ¿Piensas que es importante que los niños de 10 años puedan aprender conceptos financieros?**

## Conclusiones del trabajo de campo

A partir de las entrevistas realizadas, pudimos concluir que los niños no perciben el valor del dinero de una forma real y al mismo tiempo manifiestan su deseo de materializar sus sueños con ayuda del ahorro. Por otro lado, en la entrevista con el gerente financiero, pudimos descubrir que evidentemente hay una oportunidad de aprendizaje en los niños de 10 años debido a la carencia de material educativo y financiero en la primera infancia.

Y tal como lo menciona el docente Eusebio Lozano, “El aprendizaje debe ser para la vida”. El conocimiento no se puede quedar solo en las cuatro paredes del aula de clases, estos conceptos financieros son temas que los pueden ayudar a desenvolverse mejor en la sociedad más adelante inculcando el buen hábito del ahorro.

Esto nos lleva a entender que en definitiva el cocreación y participación de los actores es clave para entender y desarrollar estrategias que permitan pulir esta iniciativa.

# Competencia

**Banco de Bogotá, en alianza con VISA y la Universidad del Rosario**, lanzó en 2024 un programa que utiliza cómics de Marvel para enseñar conceptos financieros a más de 9.000 niños en 270 municipios del país. Los docentes interesados pueden inscribirse en el curso de formación virtual de 30 horas impartido por la Universidad del Rosario. Tras la certificación de los docentes, se distribuyen kits escolares y cartillas educativas a los estudiantes. Para participar, las instituciones educativas deben contactar al Banco de Bogotá o a las entidades colaboradoras para coordinar la capacitación y entrega de materiales.

Justificación de compra:

Aunque el programa es gratuito, la justificación para adquirir estos cursos y cartillas educativas son: La mejora en la calidad educativa porque incorpora contenidos de educación financiera en el currículo escolar de manera lúdica y didáctica.

Puede alinearse con los requisitos de formación en competencias financieras promovidos por el Ministerio de Educación. Herramientas prácticas para la enseñanza:

Uso de juegos, cartillas y plataformas interactivas facilita el aprendizaje. Formación de docentes en educación financiera: Les permite capacitarse y mejorar su enseñanza en esta área.

1. Uso de juegos, cartillas y plataformas interactivas facilita el aprendizaje.
2. Formación de docentes en educación financiera, les permite capacitarse y mejorar su enseñanza en esta área.

Proceso de compra:

Los docentes interesados pueden inscribirse en el curso de formación virtual de 30 horas impartido por la Universidad del Rosario. Tras la certificación de los docentes, se distribuyen kits escolares y cartillas educativas a los estudiantes. Para participar, las instituciones educativas deben contactar al Banco de Bogotá o a las entidades colaboradoras para coordinar la capacitación y entrega de materiales.

**Fundación Comultrasan** tiene una plataforma en línea que ofrece información y herramientas para aprender a administrar gastos diarios, planificar el futuro, organizar ahorros y conocer diferentes canales transaccionales, para los niños tiene recursos digitales como libros, juegos y aplicaciones para enseñar finanzas y son completamente gratuitos y se pueden encontrar en la página web.

Justificación de compra:

Aunque el programa es gratuito, la justificación para adquirir estos cursos y cartillas educativas son:

Enseñanza para niños y padres porque los recursos permiten que los padres aprendan junto con sus hijos, promoviendo hábitos financieros saludables en el hogar. Se ofrecen herramientas digitales y espacios educativos que facilitan la comprensión y aplicación de conceptos financieros en la vida real.

Proceso de compra:

Los usuarios deben ingresar a la página de la fundación:

<https://www.financieracomultrasan.com.co/es?language=en>  
seleccionar la opción educación financiera y hacer uso de los recursos como libros, juegos y apps.

# Plan de análisis

## Perfil del público y sus necesidades

- Objetivo: Identificar qué tan interesados están los padres y docentes en enseñar finanzas a los niños.

- Datos clave:

- o El 57,9% no usa recursos actualmente, pero quiere hacerlo.

- o El 26,3% ve con buenos ojos los juegos como herramienta.

- Conclusión: Hay una intención clara de enseñar, pero falta material práctico y llamativo. Esto valida la creación de Clink como una solución útil y deseada.

## Disposición a pagar

- Objetivo: Entender cuánto están dispuestos a invertir.

- Datos clave:

- o 42,1% no está seguro.

- o 36,8% pagaría menos de \$20.000 COP.

- o 21,1% pagaría entre \$20.000 y \$50.000 COP.

- Conclusión: Es clave ofrecer una opción de bajo costo o una versión gratuita con funciones limitadas. También se pueden explorar modelos escalables, como kits educativos o suscripciones accesibles.

## Oportunidades de diferenciación

- Objetivo: Detectar qué podemos ofrecer distinto.

- Datos clave:

- o Muchos aún no usan recursos.

- o Hay interés en juegos, cuentos, videos y actividades.

- Conclusión: Clink puede diferenciarse siendo una experiencia divertida, con misiones, historias y materiales descargables. También puede incluir herramientas para que padres y docentes se sientan acompañados.

## Estrategia de comunicación

- Objetivo: Saber cómo hablarle al público.

- Conclusión: Hay que enfocar la comunicación en tres cosas:

- o Beneficios claros para el niño (aprende jugando).

- o Facilidad para los adultos (no necesitas ser experto en finanzas).

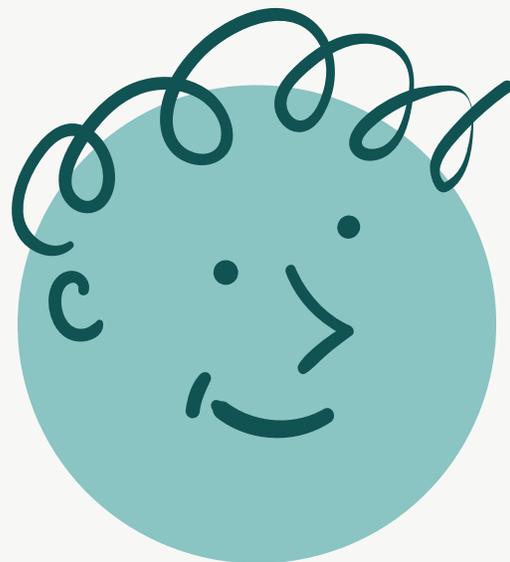
- o Precio accesible para bajar barreras de entrada.

# Conclusión

El estudio de mercado realizado para Clink demuestra que existe un interés genuino por parte de padres y docentes en enseñar finanzas a los niños, pero también evidencia la falta de herramientas adecuadas para hacerlo, lo cual representa una gran oportunidad para la propuesta educativa de Clink. Los resultados muestran que los juegos son vistos de forma positiva como recurso de enseñanza, lo cual, valida la estrategia lúdica y dinámica del producto, basada en misiones y experiencias entretenidas que hacen del aprendizaje algo único y significativo.

Aunque una buena parte prefiere acceder al contenido por medio de una aplicación móvil, también hay una cantidad significativa de personas que optan por una plataforma en línea con acceso ilimitado, lo cual indica que no es necesario desarrollar una app en esta primera etapa; una solución web puede ser suficiente para el lanzamiento inicial. En cuanto a la disposición de pago, si bien hay un segmento que pagaría menos de \$20.000 COP, la mayoría no tiene claridad sobre cuánto estaría dispuesto a invertir, lo que refuerza la necesidad de ofrecer un modelo accesible.

Finalmente, es clave que Clink no solo esté diseñado para los niños, sino que facilite el rol del adulto como guía, brindando orientación sencilla y clara a padres y docentes para que también ellos se sientan seguros en el proceso de enseñanza. Todo esto confirma que Clink no solo es una herramienta necesaria, sino que está alineada con los intereses, expectativas y posibilidades del público objetivo.



# **CAPÍTULO 2**



## Marco de referencia documental

# EL DISEÑO GRÁFICO ATRAE Y MANTIENE LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS EN EL APRENDIZAJE FINANCIERO.

La educación financiera es un componente esencial para el desarrollo integral de los individuos desde temprana edad. Según el Banco de la República (2018), existe una necesidad crítica de integrar la educación financiera en etapas tempranas en Colombia, especialmente porque se identifican brechas significativas en el conocimiento financiero entre diferentes poblaciones. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2020) proporciona directrices valiosas para la implementación de esta educación dentro del sistema educativo colombiano, enfatizando la adaptabilidad y la relevancia cultural de los programas.

La eficacia de los enfoques interactivos y participativos en el aprendizaje financiero ha sido respaldada por estudios como el de Fonseca y González (2021), que demuestran cómo estos métodos pueden mejorar el engagement y la retención del conocimiento. En este contexto, el diseño gráfico y la gamificación se presentan como herramientas efectivas para enseñar conceptos financieros a niños, como lo muestra la investigación de Aprender Dinero (2022). Estas herramientas visuales y plataformas interactivas facilitan una comprensión más profunda y un mayor interés en el tema.

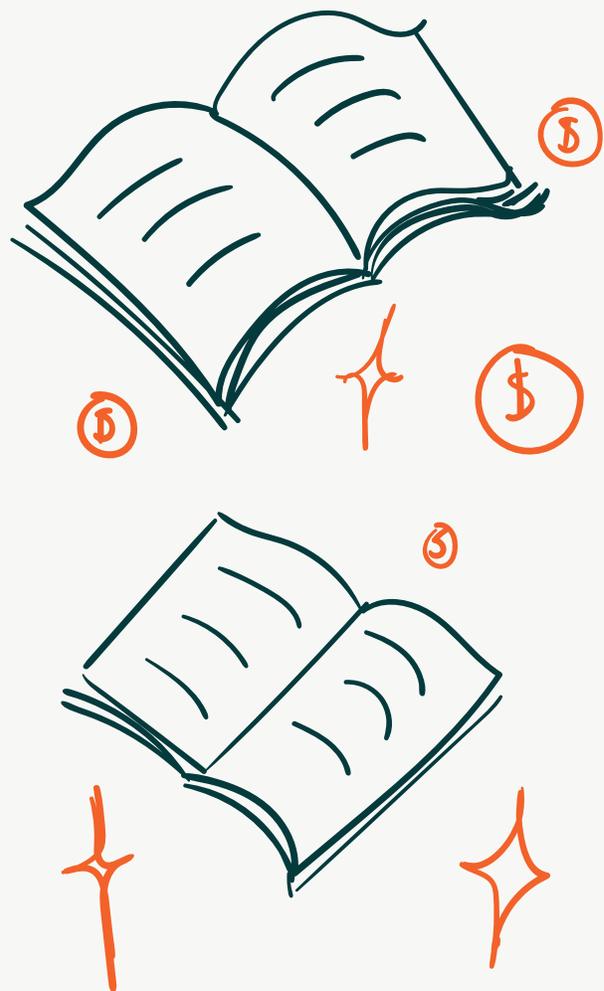
Además, es crucial la evaluación continua y la adaptación de los programas educativos, tal como lo sugiere Schwartz y Young (2019). Esta retroalimentación permite asegurar la relevancia y efectividad a largo plazo de los programas de educación financiera. En el ámbito local, el Colegio Villa Rica Sede B realiza un seguimiento de los niveles de desempeño de sus estudiantes a través de las pruebas SABER 11º, con el objetivo de verificar la efectividad de las acciones de mejoramiento.

# EL DISEÑO AYUDA A VISUALIZAR CONCEPTOS DE MANERA COMPRENSIBLE PARA LOS NIÑOS.

La integración de estos estudios y directrices en el diseño del proyecto para enseñar finanzas a niños en Bogotá asegura una aproximación fundamentada y estratégica. Se enfoca en metodologías interactivas, culturalmente relevantes y evaluadas continuamente. Así, se busca mejorar significativamente el conocimiento financiero y las habilidades de vida de los niños participantes.

Por otro lado, las iniciativas como la del Instituto Aviva de Ahorro y Pensiones, con su programa “Aprende con Daniel y Lucía cómo ahorrar y usar bien tu dinero”, demuestran la efectividad de métodos interactivos y relatables para enseñar conceptos financieros. Este enfoque creativo utiliza historias y juegos como medios didácticos, subrayando el potencial de los proyectos creativos para facilitar el aprendizaje significativo y duradero en educación financiera.

En conclusión, la educación financiera desde la infancia es esencial para formar individuos financieramente responsables y capaces. Con el apoyo de técnicas de diseño gráfico, gamificación y metodologías participativas, se pueden crear programas efectivos y



atractivos que fomenten una base sólida de conocimientos financieros desde temprana edad.

La educación financiera en la infancia no solo se trata de aprender conceptos y términos, sino de cultivar habilidades y actitudes que serán fundamentales para la vida adulta. Al integrarla desde temprana edad, se sientan las bases para una toma de decisiones financieras informada y responsable en el futuro.

Los niños son naturalmente curiosos y receptivos a nuevos aprendizajes, lo que hace de esta etapa el momento ideal para introducir conceptos financieros. Al hacerlo de manera lúdica y participativa, como sugiere la gamificación y el diseño gráfico, se logra captar su atención y mantener su interés a lo largo del tiempo. Esto es respaldado por estudios como el de Camacho y Mesa (2018), que destacan cómo la gamificación puede ser un enfoque innovador para la enseñanza de finanzas.

Además, es esencial considerar el contexto cultural y social en el que se encuentran los niños. Los programas educativos deben ser culturalmente pertinentes para que los conceptos sean fácilmente comprendidos y aplicables a su realidad. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2020) enfatiza la importancia de la relevancia cultural en los programas de educación financiera, lo que guía la creación de materiales educativos adaptados a las necesidades y contextos locales, especialmente en Bogotá.

El uso de la tecnología también juega un papel crucial en la educación financiera actual. Con el acceso creciente a dispositivos digitales, es posible llegar a más niños y ofrecerles herramientas interactivas y plataformas educativas que enriquezcan su aprendizaje. La investigación del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) (2019) proporciona datos valiosos sobre el



acceso y uso de tecnologías en Colombia, lo que es relevante para considerar en la implementación de programas educativos digitales y su recurrencia..

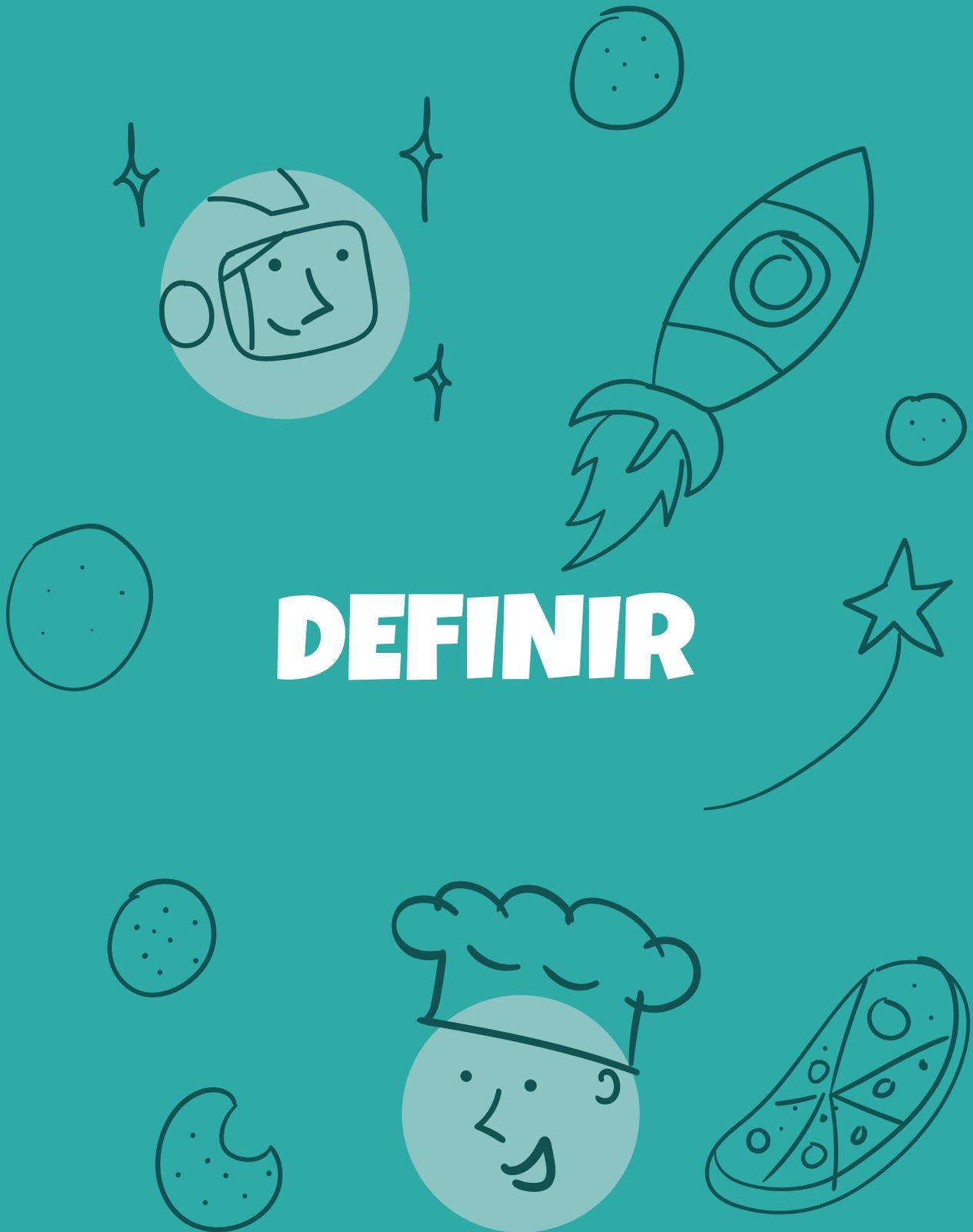
Otro aspecto fundamental es la evaluación y retroalimentación constante de los programas educativos. Esta práctica permite identificar áreas de mejora y adaptar los contenidos y metodologías según las necesidades de los niños. La investigación de Schwartz y Young (2019) resalta la importancia de estos mecanismos de seguimiento para asegurar la efectividad a largo plazo de los programas de educación financiera.

En resumen, la educación financiera en la infancia es una inversión en el futuro de los niños y de la sociedad en general. Al combinar metodologías interactivas, diseño gráfico, gamificación y tecnología, y al adaptar los programas a contextos culturales y sociales específicos, se puede crear una experiencia educativa enriquecedora y efectiva que prepare a los niños para enfrentar los desafíos financieros de la vida adulta con confianza y habilidad.



**LA RELEVANCIA CULTURAL Y CONTEXTUAL EN LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS ASEGURA QUE LOS CONCEPTOS FINANCIEROS SEAN COMPENSIBLES Y APLICABLES A LA REALIDAD DE LOS NIÑOS.**

# **CAPÍTULO 3**



# DEFINIR

## Objetivo General

Desarrollar una interfaz educativa enfocada en enseñar conceptos esenciales de ahorro y finanzas personales a niños de 10 años del colegio Villa Rica en la ciudad de Bogotá, D.C.

## Objetivos Específicos

1. Evaluar la cercanía de los estudiantes del Colegio Villa Rica en relación al manejo de finanzas personales.
2. Analizar las técnicas y enfoques de diseño web pertinentes para el desarrollo de la interfaz educativa Clink.
3. Desarrollar una estrategia de comunicación visual enfocada a promover la plataforma Clink.

# Análisis de la comunidad objetivo:

Imaginemos a Mateo, un niño de 10 años que vive en el movido sur de Bogotá, Colombia. Mateo es curioso y enérgico, siempre está explorando su entorno con ojos inquisitivos, preguntándose cómo funciona el mundo. Vive en un barrio diverso, donde la música, las risas y las historias fluyen tan libremente como las conversaciones sobre las dificultades diarias. Aunque su familia trabaja duro, a menudo hablan sobre la importancia de “estirar” el dinero para cubrir todas las necesidades.

Mateo asiste a un colegio público que hace lo mejor que puede con los recursos limitados que tiene. Aunque los maestros son dedicados, hay temas, como las finanzas personales, que raramente se tocan. Sin embargo, Mateo ha comenzado a darse cuenta de cómo el dinero afecta su vida y la de quienes lo rodean. Ve a sus padres lidiar con las finanzas del hogar, a veces escuchando preocupaciones sobre pagar el alquiler o comprar lo necesario para la semana.

A pesar de su joven edad, Mateo muestra una gran afinidad con la tecnología. Es hábil con una tableta y a menudo se le encuentra sumergido en juegos o explorando aplicaciones educativas. Su curiosidad no tiene límites, pero su acceso a recursos educativos de calidad es limitado. Esto no disminuye su entusiasmo; más bien, lo motiva a soñar con aprender más sobre el dinero, cómo ahorrarlo, y cómo podría usarlo para ayudar a su familia.

Mateo y sus amigos comparten una mezcla de intereses, influenciados por sus familias y el mundo que los rodea. Aunque

cada uno viene de un hogar con diferentes capacidades financieras, todos sienten la resonancia del deseo de entender mejor el dinero. Discuten lo que comprarían si tuvieran más dinero, a veces con ideas grandiosas que solo la imaginación de un niño podría concebir. Sin embargo, detrás de estos sueños, hay un anhelo de seguridad y conocimiento.

La historia de Mateo refleja la de muchos niños en Bogotá. A través de sus ojos, vemos la necesidad de un programa educativo que no solo hable su idioma —uno lleno de colores, interactividad y creatividad— sino que también aborde las realidades financieras de su entorno de manera accesible y relevante. Un programa que lo empodere a él y a sus amigos para navegar por el mundo de las finanzas con confianza, equipándolos con las herramientas necesarias para transformar sus sueños en planes concretos y, eventualmente, en realidades palpables.

# Identificación de identidades

Las relaciones entre estos grupos actores son fundamentales para el éxito del proyecto. Por ejemplo, la colaboración entre diseñadores, pedagogos y expertos financieros puede facilitar el desarrollo de materiales educativos que sean tanto pedagógicamente sólidos como financieramente precisos. Los padres que participan en el aprendizaje de sus hijos pueden reforzar los conceptos y habilidades financieras aprendidas en el aula.

El contexto socioeconómico y cultural de las familias y las comunidades de los niños principalmente son personas de estrato 2 y 3 lo que influye significativamente en su relación con el dinero. En entornos donde prevalece la inseguridad financiera, la educación financiera puede ser vista tanto como una necesidad crítica como un desafío adicional. En contraste, en contextos más estables, puede haber una mayor disposición y recursos para invertir en este tipo de educación.

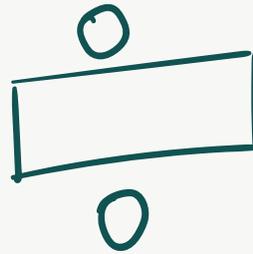
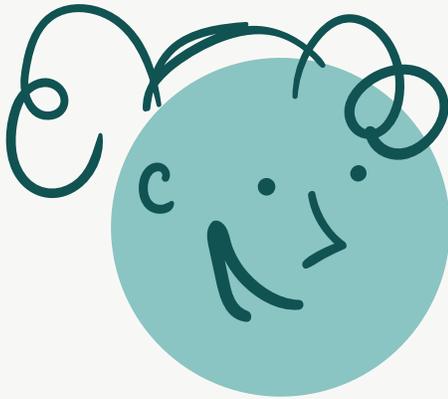
Contemplando las motivaciones observo que para el proyecto debemos ser flexibles y adaptable a diferentes niveles de conocimiento y experiencia financiera. Involucrar a los padres y educadores en el proceso de aprendizaje, ofreciendo recursos que puedan usar para apoyar la educación financiera en casa y en la escuela.

Identificamos que debemos utilizar el diseño gráfico y metodologías participativas para hacer que el aprendizaje sea interactivo,

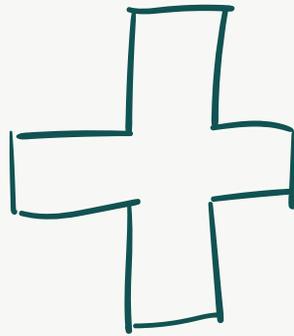
atractivo y relevante para los niños, partiendo de su conocimiento previo y experiencias. Al comprender estas identidades, relaciones y el contexto de todos los involucrados, el proyecto puede diseñar e implementar estrategias más efectivas que no solo enseñen finanzas a los niños de manera comprensible y atractiva, sino que también empoderen a las comunidades para apoyar el bienestar financiero de las futuras generaciones.



$$1 + 1 = 2$$



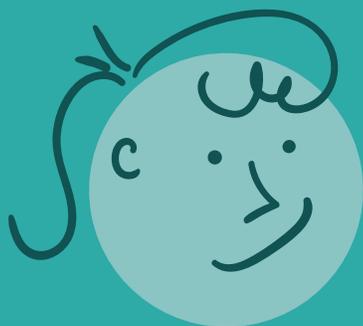
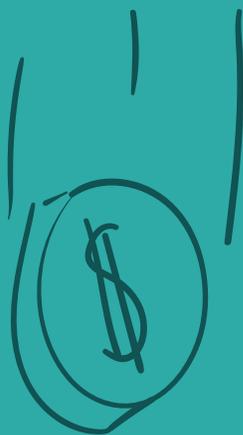
$$500 \times 2 = 1000$$



$$\begin{array}{r} 2000 \\ 500 \\ \hline 1500 \end{array}$$



# **CAPÍTULO 4**



# IDEAR



=:clink=:



=:clink=:

=:clink=:



=:clink=:

## Generando Ideas Creativas

En esta etapa, nos sumergimos en una lluvia de ideas para generar soluciones innovadoras y creativas que aborden los desafíos identificados en las fases anteriores. Nos reunimos en sesiones de trabajo colaborativo, donde cada idea es bienvenida y no hay límites para la creatividad.

## Utilizando Métodos de Pensamiento Visual

Como estudiantes de diseño, empleamos técnicas de pensamiento visual, como el mapa de empatía, el diagrama de afinidad y el storyboard, para organizar nuestras ideas y explorar diferentes enfoques de diseño. Estas herramientas nos permiten visualizar y comunicar nuestras ideas de manera clara y efectiva.

## Prototipando Soluciones Rápidas

Durante esta fase, creamos prototipos rápidos de nuestras ideas más prometedoras utilizando herramientas de diseño gráfico como Adobe Illustrator y Adobe XD. Estos prototipos nos permiten visualizar nuestras soluciones de manera tangible y probarlas con usuarios reales para obtener retroalimentación temprana.

## Fomentando la Innovación y la Experimentación

Nos sentimos inspirados para experimentar con nuevas ideas y enfoques de diseño, sin temor al fracaso. Reconocemos que la innovación surge de la experimentación y estamos dispuestos a explorar nuevas posibilidades en nuestro proceso de ideación.

## Ideas Realistas

1. App de Aventuras Financieras
2. Cuentos Interactivos
3. Feria de Finanzas
4. Módulo de papel
5. Evaluaciones financieras
6. Campañas de Ahorro
7. Talleres de Emprendimiento
8. Escape Room de Finanzas
9. Charlas de Expertos
10. Competencia de Plan de Negocios
11. Simulador de Bolsa de Valores
12. Mapas de Sueños y Metas
13. Club de Ahorro Escolar
14. Juego de Rol de Economía
15. Murales de Finanzas
16. Moneda Escolar
17. Apps de Realidad Aumentada
18. Dramatizaciones de Economía
19. Exposiciones de Finanzas
20. Tarjetas de Crédito Simuladas
21. Diarios Financieros
22. Juego del Banco
23. Cajas de Ahorro Creativas
24. Calendario Financiero
25. Gincanas Financieras
26. Biblioteca de Economía
27. Podcast Escolar de Finanzas
28. Sistema de Puntos por Ahorros
29. Festival de Innovación Financiera
30. Kit de Finanzas Personales



## Tendencias de diseño

El minimalismo caricaturesco puede sonar como algo raro, pero básicamente es mezclar la simplicidad del minimalismo con el estilo divertido de las caricaturas. Aunque no es un término súper conocido, es una forma genial de hacer que cosas complicadas sean más fáciles de entender y atractivas. Christoph Niemann, un ilustrador alemán muy conocido, es un maestro en esto. Sus ilustraciones son súper limpias y simples, pero siempre tienen un toque ingenioso y humorístico. Niemann puede tomar temas complicados, como los financieros, y convertirlos en imágenes que todos podemos entender y disfrutar.

Alejo Giraldo, un artista colombiano, también es un crack en este estilo. Sus ilustraciones usan formas simples y colores vivos para captar la esencia de sus temas de una manera clara y potente. Giraldo simplifica sin perder el mensaje, lo que es perfecto para hacer que la información financiera, que puede ser un poco intimidante, sea más accesible.

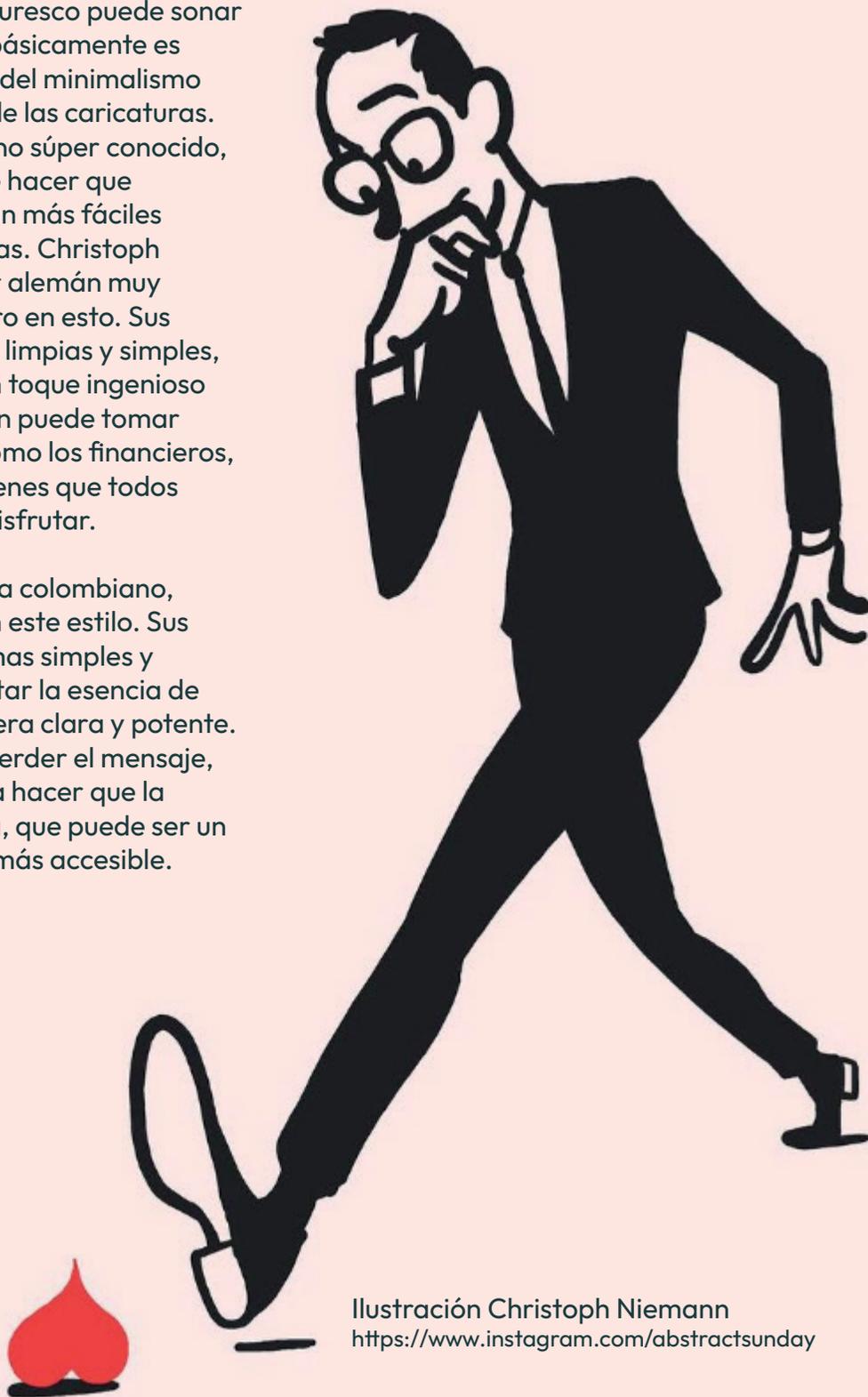


Ilustración Christoph Niemann  
<https://www.instagram.com/abstractsunday>

La combinación de minimalismo y caricatura es perfecta para los temas financieros porque quita lo complicado y se centra en lo esencial. Esto hace que la información sea más fácil de entender y recordar. Además, el toque caricaturesco añade un poco de humanidad y humor, haciendo que los temas financieros sean menos fríos y más amigables. En resumen, el minimalismo caricaturesco, como lo trabajan Christoph Niemann y Alejo Giraldo, hace que la información financiera no solo sea más bonita, sino también más accesible y atractiva para todos.



Ilustraciones Alejandro Giraldo  
[https://www.instagram.com/alejogiraldo\\_/](https://www.instagram.com/alejogiraldo_/)



# Estética de Clink

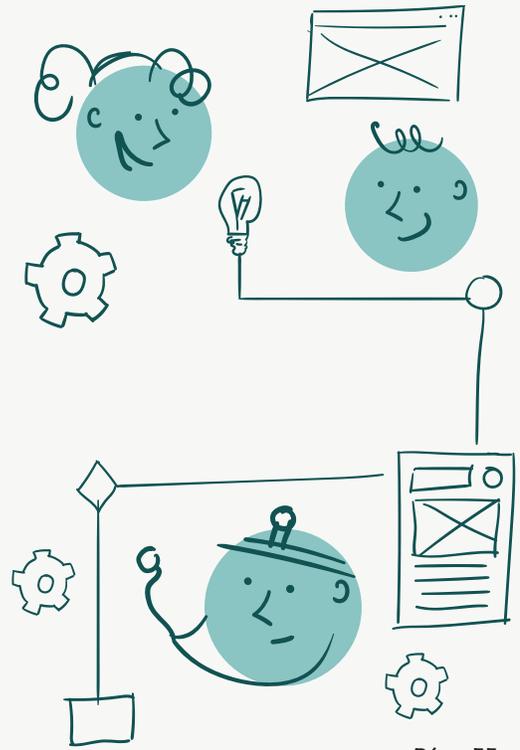
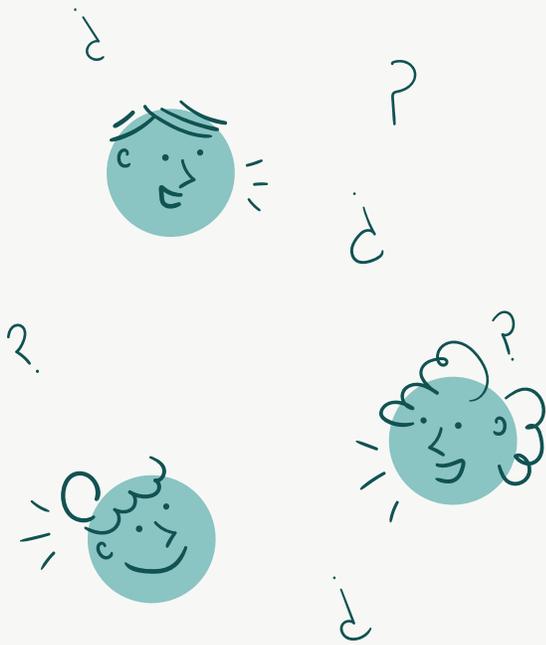
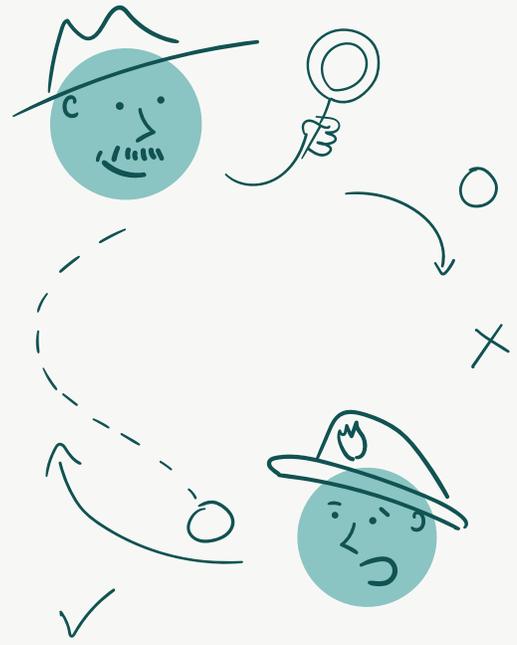
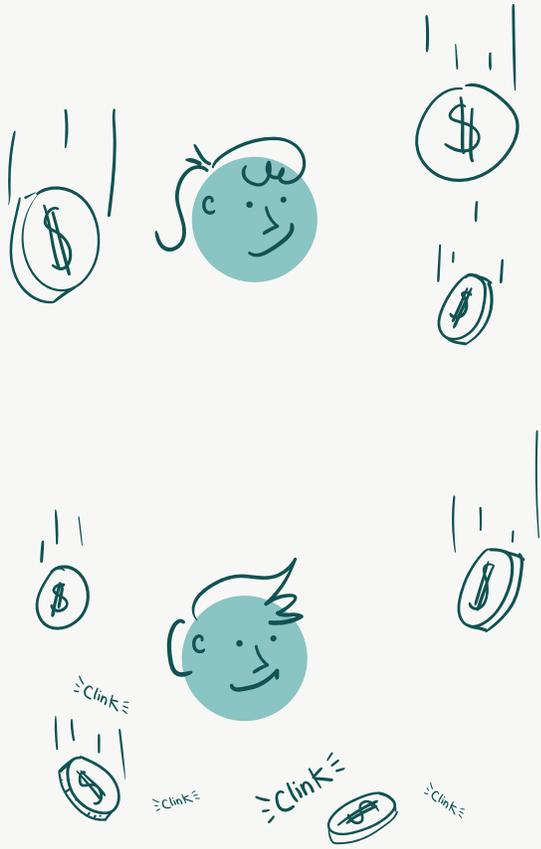
La estética del proyecto Clink se basa en el minimalismo y el uso de formas geométricas, especialmente los círculos que surgen a partir del logo. Esta elección no solo busca una apariencia visualmente atractiva, sino que también tiene un propósito funcional: comunicar de manera clara y efectiva los conceptos financieros a los niños. Todo ello resaltado por una paleta de colores que incluye principalmente el naranja y el azul, junto con sus diferentes gradaciones. Estos colores no solo agregan vitalidad y dinamismo al diseño, sino que también tienen un propósito funcional: el naranja transmite creatividad, mientras que el azul evoca confianza.

El minimalismo se refleja en el diseño limpio y simplificado de todos los elementos visuales del proyecto. Esto ayuda a eliminar la distracción visual y a enfocar la atención del usuario en lo esencial: el contenido educativo y la experiencia de aprendizaje. Además, el uso de formas geométricas, en particular los círculos, agrega coherencia y unidad al diseño, creando una sensación de armonía y equilibrio.

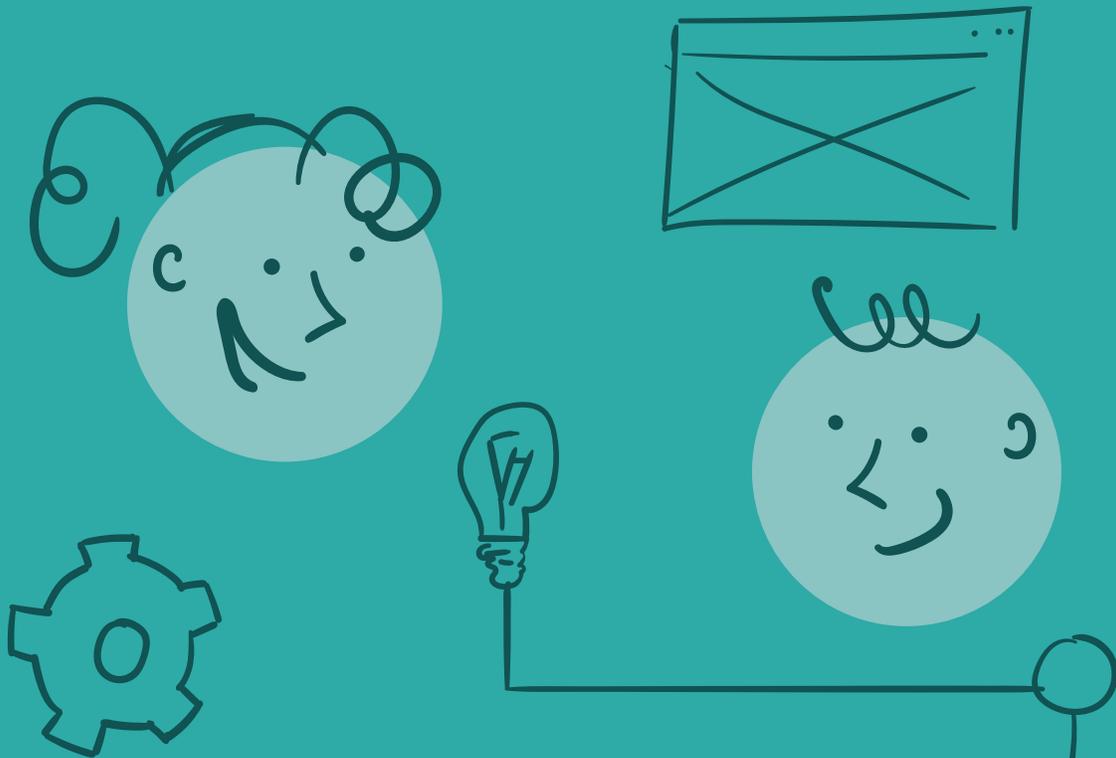
También en los personajes, que se derivan del logo están diseñados de manera simple y amigable, con líneas suaves y son atractivos para el público infantil. Al integrar los personajes con el logo, se crea una identidad visual sólida y cohesiva que se extiende a lo largo de todo el proyecto.

Además, la elección de la ilustración a mano agrega un toque personal y artesanal al proyecto. Esto no solo añade calidez y autenticidad al diseño, sino que también resalta el trabajo dedicado y cuidadoso que se ha invertido en cada aspecto del proyecto. En última instancia, la estética del proyecto Clink se destaca por su simplicidad, claridad y accesibilidad, creando así una experiencia visualmente agradable y efectiva para los usuarios.

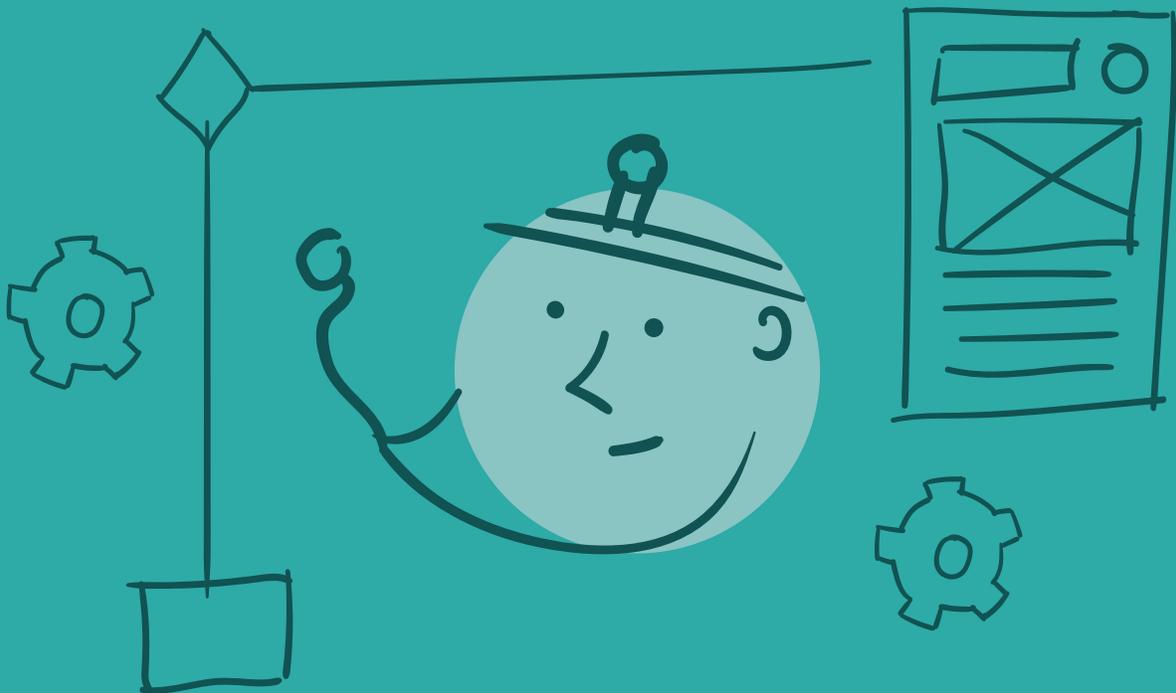




# **CAPÍTULO 5**



# PROTOTIPAR



## Racional Creativo

Desde pequeños, todos hemos trazado en papel los contornos de una casa, un carro, el sol radiante en el cielo, balones en pleno vuelo, muñecas sonrientes, y tantos otros sueños plasmados con crayones y mucha imaginación. Estas creaciones infantiles son más que simples dibujos; son las primeras manifestaciones de nuestros deseos, esperanzas y lo que consideramos felicidad. Sin embargo, a medida que crecemos, descubrimos una brecha importante en nuestra educación: la falta de conocimientos básicos sobre finanzas, ahorro y la materialización de esos sueños. el colegio nos enseña a resolver ecuaciones, comprender la historia y explorar los misterios de la ciencia, pero raramente nos guía sobre cómo gestionar el dinero, una herramienta fundamental para convertir esos dibujos de infancia en realidades tangibles.

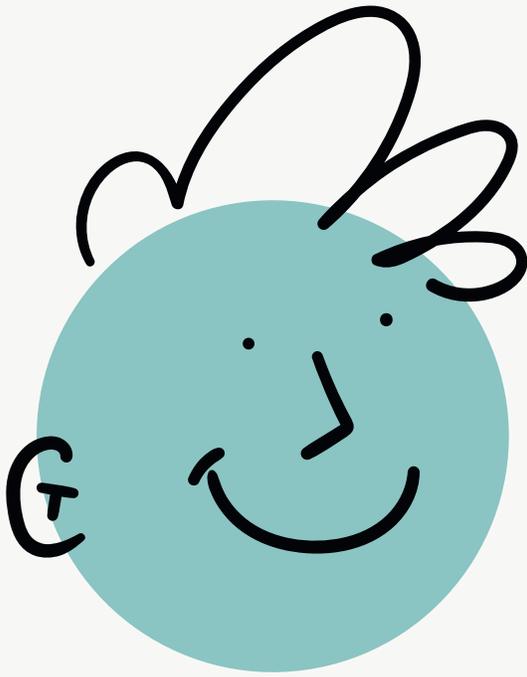
Captura el sonido que hacen las monedas al caer a una alcancía, al mismo tiempo que evoca la acción de ahorro, este nombre nace a partir de la búsqueda de figuras literarias que pudieran resumir fuertemente el concepto del proyecto, es así como desde una onomatopeya logramos encapsular la idea principal.



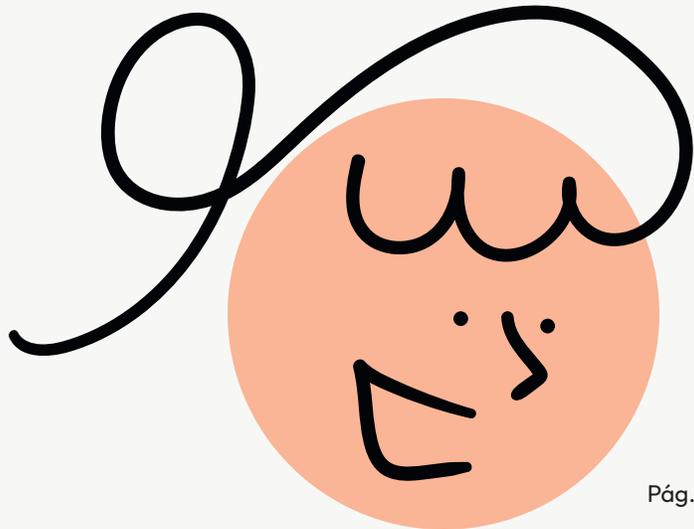
Refleja las aspiraciones y el deseo aventurero de nuestra infancia y los combina con el propósito del proyecto

## Exploraciones de logo

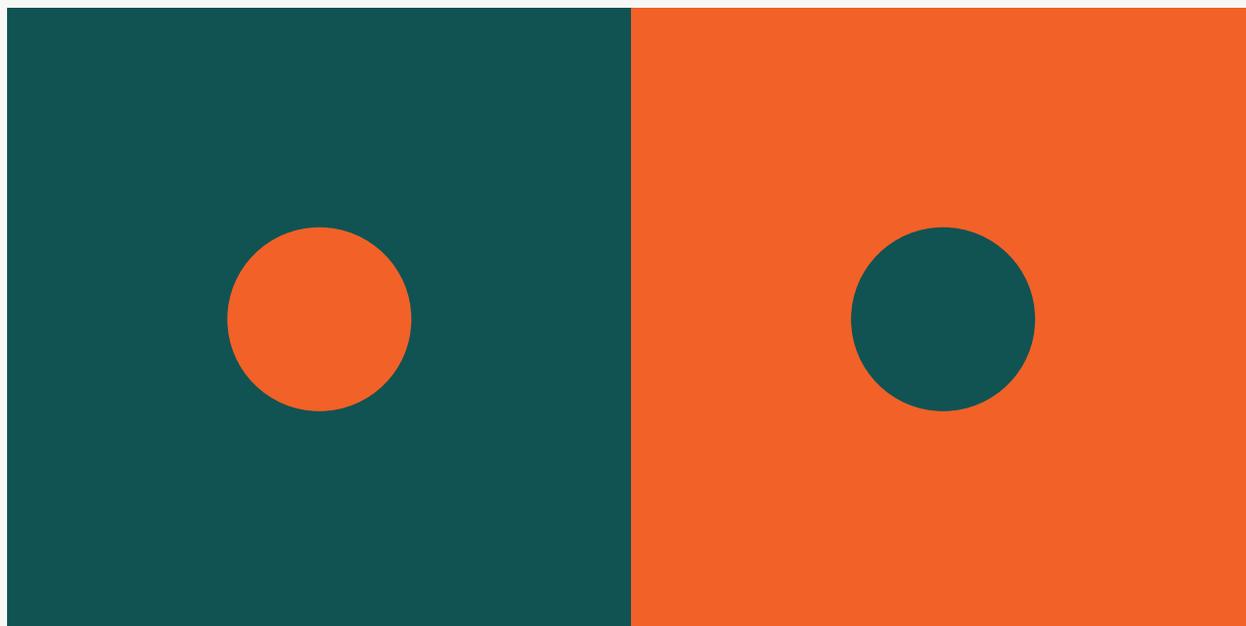




**CLINK**  
**UNA AVENTURA FINANCIERA**

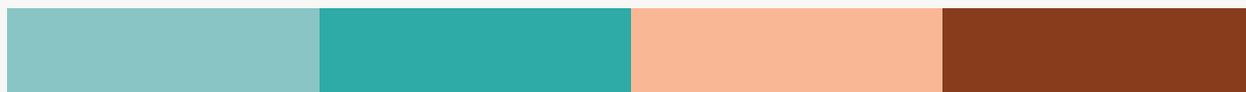


# Paleta de Colores



#195354

#F6560C



#99C9C9

#32A6A6

#FBBC9D

#8D3B15

# Tipografía

Luckiest Guy Regular

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ**

**O P Q R S T U V W X Y Z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**! " # \$ % & / ( ) = ? ;**

Outfit

A B C D E F G H I J K L M N

Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

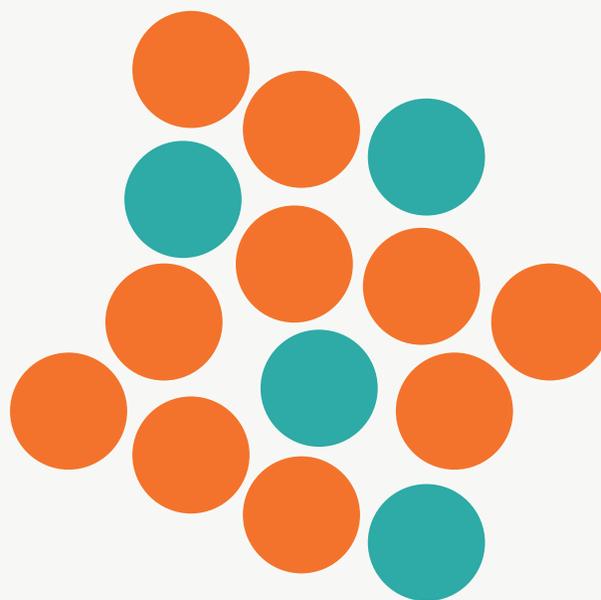
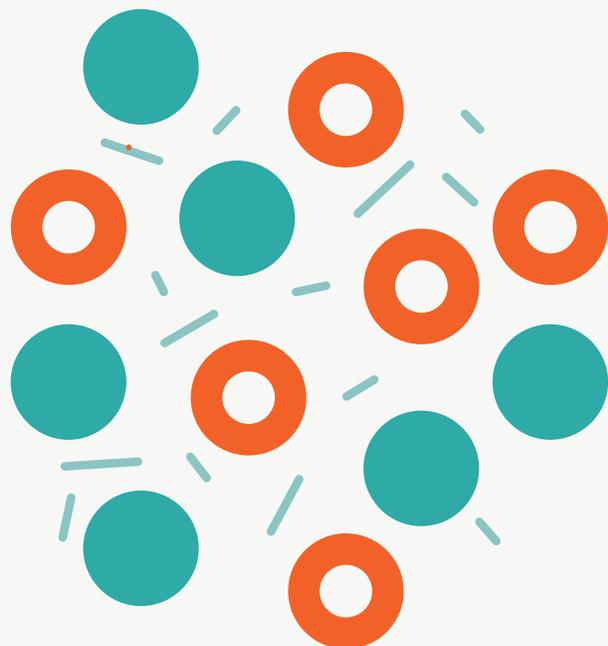
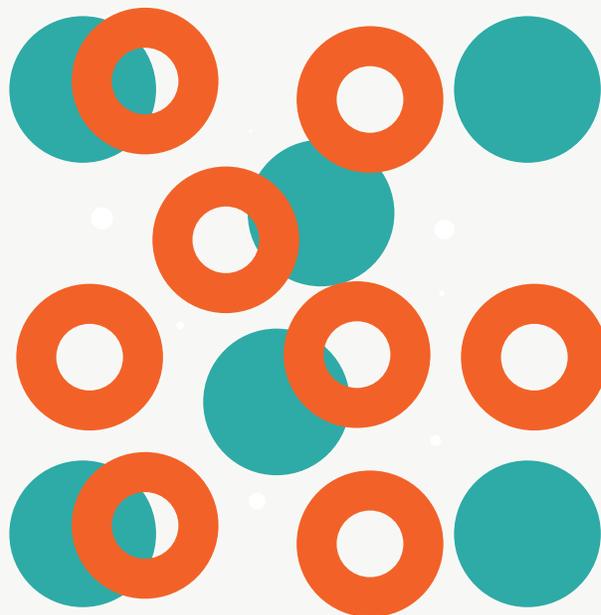
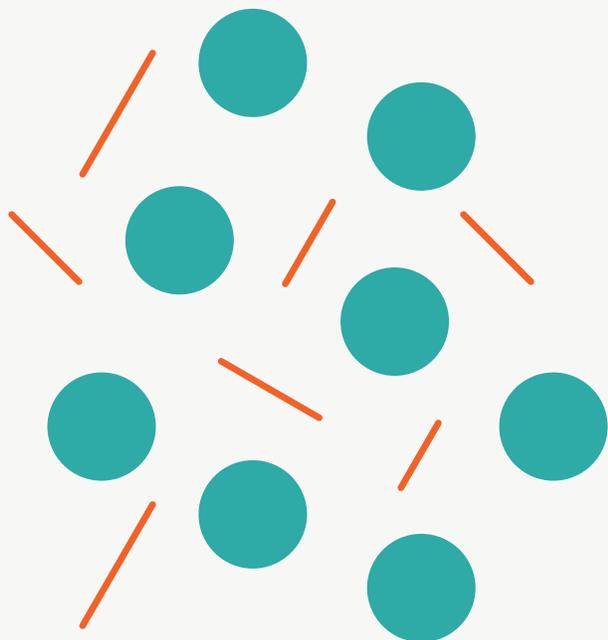
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p

q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

° ! " # \$ % & / ( ) = ? ;

# Patrones

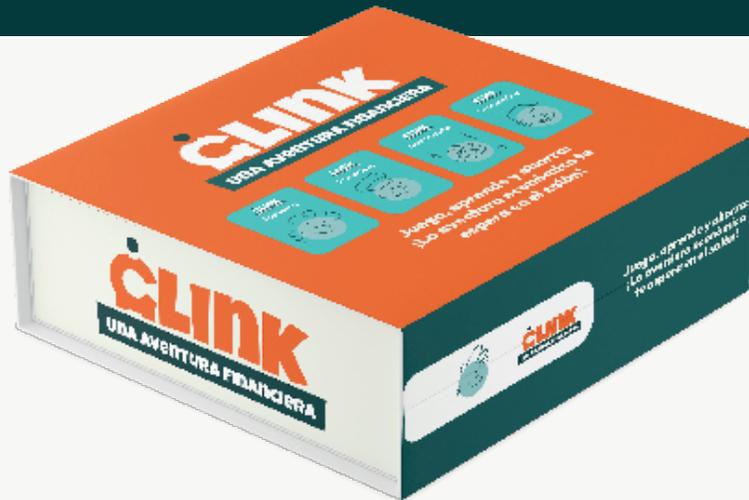


# CLINK

UNA AVENTURA FINANCIERA



**Juega, aprende y ahorra:  
¡La aventura económica te  
espera en el salón!**



Objetivo del Juego: Los niños del Colegio Villa Rica aprenderán sobre el manejo del dinero, la importancia del ahorro, los conceptos de oferta y demanda, y el valor del trabajo, todo esto dentro de una economía simulada en el salón de clases.



## Empresario



Eres el dueño de una pequeña empresa de productos artesanales. Debes administrar tu negocio, establecer precios y satisfacer las demandas de los consumidores.



## Consumidor



Eres un consumidor responsable. Debes administrar tu dinero sabiamente y tomar decisiones de compra inteligentes.



## Trabajador



Eres un empleado en una fábrica local. Tu trabajo es cumplir con tus tareas asignadas y recibir un salario justo por tu trabajo.



## Banquero



Eres el banquero del pueblo. Administra el banco y brinda servicios como abrir cuentas de ahorro, otorgar préstamos y pagar intereses.



## Agricultor



Eres un agricultor que cultiva productos frescos. Tu objetivo es cosechar y vender tus productos en el mercado local.



## Comerciante



Eres un comerciante ambulante. Viajas por el pueblo vendiendo una variedad de productos. Administra tu inventario y negocia precios con los clientes.



## Maestra



Eres el maestro de la escuela local. Tu tarea es educar a los niños sobre la importancia del dinero y cómo administrarlo adecuadamente.



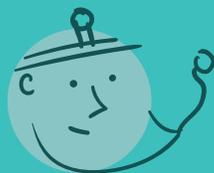
## Estudiante



Eres un estudiante que necesita administrar una asignación semanal para comprar útiles escolares y otras necesidades.



## Médico



Eres el médico del pueblo. Brindas atención médica a los residentes y cobras tarifas por tus servicios.



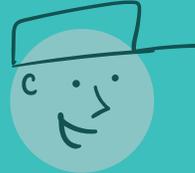
## Artesano



Eres un artesano talentoso que crea obras de arte únicas. Vende tus creaciones en el mercado y negocia precios con los clientes.



## Jardinero



Eres el jardinero del parque local. Tu trabajo es mantener los jardines públicos y vender plantas y flores a los residentes.



## Mecánico



Eres el mecánico del pueblo. Reparas vehículos y otros equipos mecánicos, cobrando tarifas por tus servicios.



## Chef



Eres el chef de un pequeño restaurante local. Preparas deliciosas comidas y estableces precios en el menú.



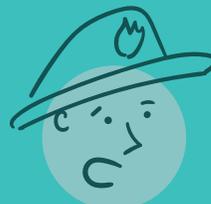
## Policía



Eres un oficial de policía encargado de mantener el orden y la seguridad en el pueblo.



## Bombero



Eres un bombero valiente que protege al pueblo del fuego y otras emergencias.



## Carpintero



Eres un carpintero hábil que construye muebles y otros productos de madera.



Arquitecto



Eres un arquitecto que diseña edificios y estructuras. Trabajas en proyectos de construcción desde la concepción hasta la finalización.



Ingeniero de software



Eres un ingeniero de software que diseña y desarrolla programas informáticos y aplicaciones. Contribuyes a la innovación tecnológica en la industria.



Director de cine



Eres un director de cine que supervisa la producción de películas. Tienes la visión creativa para llevar a cabo proyectos cinematográficos exitosos.



Empresario serial



Eres un empresario serial que funda y dirige múltiples empresas exitosas en diferentes industrias. Tienes habilidades emprendedoras excepcionales.



Cirujano plástico



Eres un cirujano plástico que realiza procedimientos estéticos y reconstructivos. Ayudas a mejorar la apariencia física de tus pacientes.



Diplomático



Eres un diplomático que representa a tu país en relaciones internacionales. Negocias acuerdos y tratados para promover la paz y la cooperación global.



Astronauta



Eres un astronauta que viaja al espacio para llevar a cabo misiones de exploración y descubrimiento. Contribuyes al avance de la ciencia y la tecnología.



Investigador científico



Eres un investigador científico que realiza investigaciones en un campo específico, como la biología, la química o la física. Contribuyes al avance del conocimiento científico.



Empresario



Eres el dueño de una pequeña empresa de productos artesanales. Debes administrar tu negocio, establecer precios y satisfacer las demandas de los consumidores.



Consumidor



Eres un consumidor responsable. Debes administrar tu dinero sabiamente y tomar decisiones de compra inteligentes.



Trabajador



Eres un empleado en una fábrica local. Tu trabajo es cumplir con tus tareas asignadas y recibir un salario justo por tu trabajo.



Banquero



Eres el banquero del pueblo. Administras el banco y brindas servicios como abrir cuentas de ahorro, otorgar préstamos y pagar intereses.



Agricultor



Eres un agricultor que cultiva productos frescos. Tu objetivo es cosechar y vender tus productos en el mercado local.



Comerciante



Eres un comerciante ambulante. Viajas por el pueblo vendiendo una variedad de productos. Administras tu inventario y negocia precios con los clientes.



Maestro



Eres el maestro de la escuela local. Tu tarea es educar a los niños sobre la importancia del dinero y cómo administrarlo adecuadamente.

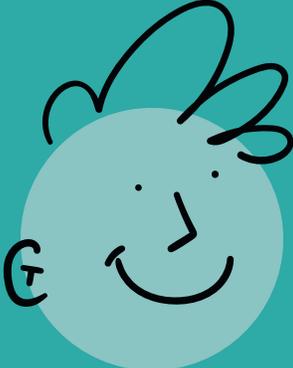
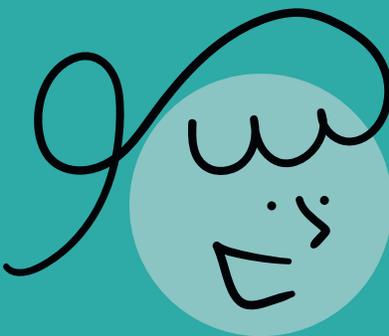
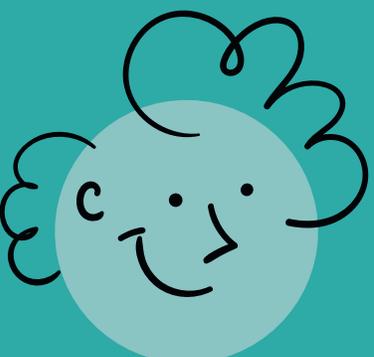


Estudiante



Eres un estudiante que necesita administrar una asignación semanal para comprar útiles escolares y otras necesidades.

Ilustraciones: Diego Ruiz

 <b>CLINK</b>	 <b>Banco Clink</b> una aventura financiera	<b>\$100.000</b> cien mil pesos mtce
 <b>CLINK</b>	 <b>Banco Clink</b> una aventura financiera	<b>\$50.000</b> cincuenta mil pesos mtce
 <b>CLINK</b>	 <b>Banco Clink</b> una aventura financiera	<b>\$20.000</b> veinte mil pesos mtce



**Banco Clink**  
una aventura financiera

**\$10.000**

diez mil pesos mtce



**Banco Clink**  
una aventura financiera

**\$5.000**

cinco mil pesos mtce

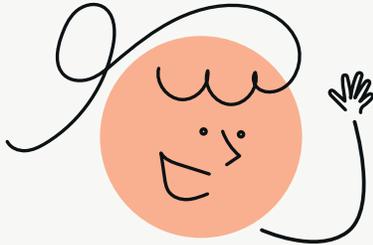


**Banco Clink**  
una aventura financiera

**\$2.000**

dos mil pesos mtce

# Personajes animados



## Monetina 10 años

Monetina es una compañera inseparable de Finanzito en sus aventuras financieras. Es una personificación del dinero en efectivo y representa la importancia de administrar el dinero de manera responsable. Aunque a veces puede ser un poco reservada, siempre está lista para ayudar a Finanzito y compartir su sabiduría financiera.

### Personalidad

- Responsable:** Monetina es consciente de su valor y la importancia de ser administrada con cuidado.
- Protectora:** Siempre está atenta a las necesidades financieras de Finanzito y lo guía en la toma de decisiones financieras inteligentes.
- Solidaria:** A pesar de su naturaleza reservada, Monetina se preocupa profundamente por el bienestar de Finanzito y siempre está dispuesta a apoyarlo en sus metas financieras.



## Finanzito 10 años

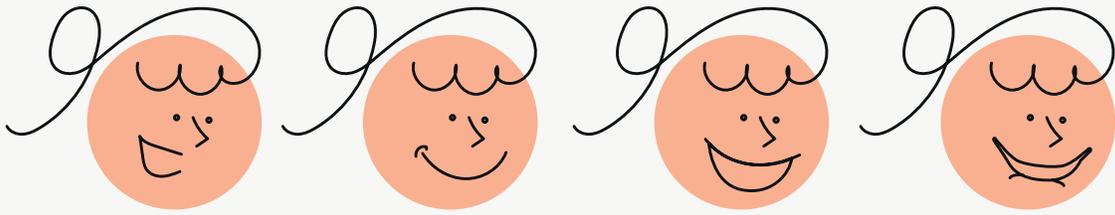
Finanzito es un personaje animado diseñado para enseñar conceptos financieros de manera amigable y accesible para niños. Es un pequeño y curioso ahorrista que siempre está buscando formas creativas de administrar su dinero y alcanzar sus metas financieras. Tiene una personalidad optimista y emprendedora, y está lleno de energía para explorar el mundo de las finanzas junto con su amiga Monetina.

### Personalidad

- Optimista:** Siempre ve el lado positivo de las situaciones y busca soluciones creativas a los problemas financieros.
- Curioso:** Tiene un espíritu inquisitivo y está constantemente buscando nuevas formas de aprender sobre el mundo de las finanzas.
- Emprendedor:** Le gusta probar cosas nuevas y está dispuesto a asumir desafíos para alcanzar sus metas financieras.

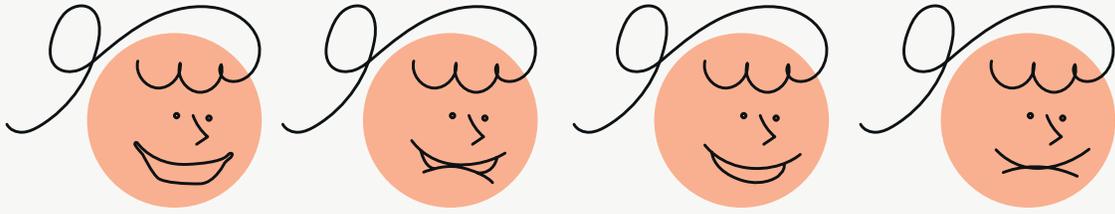


**Lipsync**



Ah

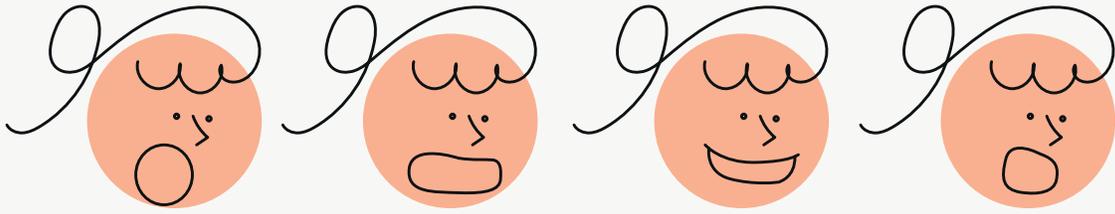
D



Ee

FL

M



O

R

SW

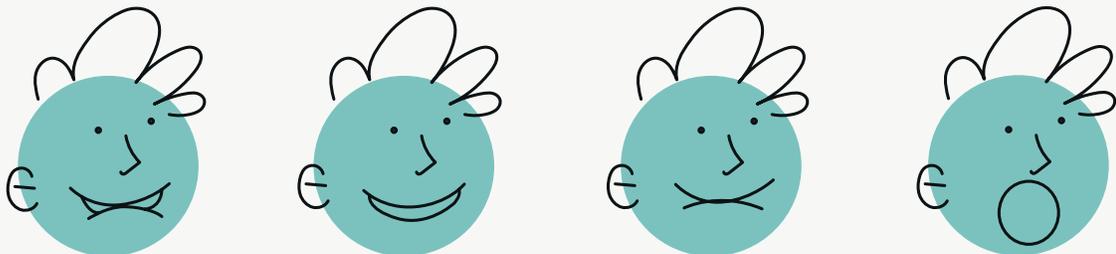
oo



Ah

DE

e



FL

M

O



RS

Woo

# Página Web

El portal web tiene como objetivo llegarle a los educadores de escuelas públicas de la ciudad de Bogotá, son ellos quienes pueden dar un mayor eco a esta iniciativa. En este portal ellos encontrarán toda la información del proyecto, podrán acceder al contenido educativo y adicional pueden adquirir el juego para su salón de clases o institución.

Los niños, son nuestros usuarios finales, por medio del módulo educativo podrán aprender hábitos de ahorro y herramientas que les ayudarán más adelante es su vida diaria.

**CLINK**  
UNA AVENTURA FINANCIERA

Inicio Blog Quienes Somos

Blog Clink

## CONOCE ALGUNOS DATOS SOBRE EDUCACIÓN FINANCIERA

### El desafío de la educación financiera

Un estudio de Nu encontró que **52% de las personas no usa ninguna herramienta financiera para planificar y controlar sus gastos.**

Un estudio de Farber **1000 personas del sector financiero** **66%** **Considera que falta de educación financiera** **46%**

Resumen Ejecutivo de **Jóvenes Leales**  
Realizamos una encuesta de medición de las capacidades financieras, en las que se analizaron los conocimientos y hábitos financieros de los estudiantes de secundaria.

### ¿Qué es realmente educación financiera?

Capacidad de entender cómo funciona la dinámica de las recursos económicos, ya sea dinero u otros.

- Mucha efectivamente usar
- Establecieron metas financieras
- Se dieron a la tarea de ahorrar
- Ahorran en categorías de ahorro informal
- Algunos demuestran hábitos de planificación
- Algunos adquieren productos financieros, pólizas, etc.

En general los resultados de la encuesta muestran que muchos jóvenes de nuestra generación aún faltará en Colombia, sobre todo cuando se habla del ser y el estar.

Resumen ejecutivo de la encuesta de capacidades financieras en Colombia

### ¿Por qué es necesaria la educación financiera en Colegios?

La CAF realiza periódicamente encuestas para conocer cuál es el estado en cuanto a educación e inclusión financiera en los diferentes países de Latinoamérica.

### Porcentaje de adultos con productos activos por tipo

35,41 millones de adultos que hay en el país **87,8 %** tiene productos financieros

Total	Depósitos	Cuentas de ahorro	Productos de crédito	Depósitos de bajo monto	Cuentas de ahorro por salidas
72.6%	60.4%	49.3%	35.7%	34.7%	1.9%

**APUNTANDO A LA EDUCACIÓN FINANCIERA EN LA TEMPRANA EDAD, PARA REDUCIR EN JÓVENES ADULTOS LOS PROBLEMAS FINANCIEROS EN SU ETAPA LUCRATIVA.**

CLINK

## ¡INVITA A TUS ESTUDIANTES A DESCUBRIR EL MUNDO DE LAS FINANZAS DE UNA MANERA DIVERTIDA!

Nuestro módulo educativo ofrece una experiencia única  
llena de juegos, actividades y aprendizaje interactivo.



### AQUÍ ESTA NUESTRA PROMESA

En Clink queremos capturar la esencia de convertir lo intangible  
(sueños y aspiraciones) en tangible (realidades y logros concretos),  
enfrentando la acción y el resultado.

#### ▼ MÓDULO EDUCATIVO

Enseñar a los niños la importancia del ahorro como herramienta para alcanzar sus metas y sueños a largo plazo.

#### ▼ JUEGO DE ROLES

**Una gran economía:**  
Aprenderán sobre el manejo del dinero, la importancia del ahorro, los conceptos de oferta y demanda, y el valor del trabajo, todo esto dentro de una economía simulada en el salón de clases.

#### ▼ ESPACIO INTERACTIVO

Es un espacio donde los niños se van a divertir jugando diferentes juegos financieros en donde aprenderán sobre cómo ahorrar.



Juego Financiero



## UNA GRAN ECONOMÍA



### Objetivo del Juego:

Los niños del Colegio Villa Rica aprenderán sobre el manejo del dinero, la importancia del ahorro, los conceptos de oferta y demanda, y el valor del trabajo, todo esto dentro de una economía simulada en el salón de clases.

### Desarrollo del Juego:

**Inicio de la Economía:** Los estudiantes comienzan a interactuar según sus roles. Por ejemplo, el agricultor vende materias primas al panadero, quien luego vende pan al resto de la clase.

**Introducción de Cartas de Evento:** De manera periódica, se revelan cartas de evento para simular cambios en la economía que los estudiantes deben manejar.

**Transacciones y Ahorro:** Los estudiantes negocian precios, compran y venden bienes y servicios, y deciden si ahorran o invierten su dinero.

**Resolución de Conflictos y Negociación:** Se fomenta la resolución de conflictos y la negociación entre los estudiantes para alcanzar acuerdos comerciales.

Califica el juego



Deja tu comentario sobre el juego



**REGÍSTRATE Y MUÉSTRALE  
A TUS ESTUDIANTES  
EL MUNDO FINANCIERO DE  
UNA MANERA DIVERTIDA.**

**¿ESTÁN LISTOS PARA UN VIAJE EDUCATIVO EMOCIONANTE?**

 Correo

 Nombre del estudiante

 Contraseña

 Nombre

**Registrar**



# Módulo

Módulo en el que los niños de 10  
aprenderán hábitos de ahorro



## SÁBIAS QUE...

Cuando seas más grande el dinero estará presente todos los días de tu vida. De hecho, la mayoría de decisiones que tomaremos a diario las haremos pensando en el dinero como:

Coger el taxi o ir en bus



Comer fuera o llevar algo de casa



Comprar algo ahora o esperar que baje de precio.



## ¿QUÉ ES EL DINERO?

El dinero es una herramienta, un medio de intercambio que nos permite conseguir cosas. Los adultos trabajamos y a cambio recibimos dinero, con ese dinero podemos adquirir bienes o servicios. Todo lo que hay en casa, en el colegio, los libros, la ropa se adquirió con dinero.

**El dinero nos aporta tranquilidad y seguridad financiera.**



## CONOZCAMOS LOS BILLETES Y SU VALOR



Estos son los billetes del banco Clink, como en la vida real tienen su valor monetario.



## EL DINERO ES MUY IMPORTANTE EN NUESTRA VIDA PORQUE NOS AYUDA DE TRES MANERAS:



**1** Sirve para comprar cosas. Por ejemplo, cuando vas a la tienda y quieres comprar un helado, le das dinero al dueño de la tienda y él te da el helado. El dinero nos ayuda a intercambiar cosas que queremos.



**2** Nos ayuda a saber cuánto valen las cosas. Por ejemplo, si quieres comprar una galleta, el dinero te dice cuánto cuesta la galleta. Así sabemos cuánto tenemos que pagar.



**3** El dinero también nos sirve para guardarlo hoy y usarlo más tarde para comprar cosas que queremos en el futuro.



El primer hábito:

## ¿QUÉ ES EL AHORRO?



Es importante guardar dinero para el futuro. El ahorro es como tener un cofre del tesoro donde **guardas monedas o billetes para cuando las necesites**. Guardar dinero te ayuda a materializar metas, sueños o algo que siempre haz querido tener.





**UN DATO IMPORTANTE:  
NO ES TAN IMPORTANTE LA  
CANTIDAD DE DINERO CON LA  
QUE EMPIEZAS, SINO  
MANTENERLO EN EL TIEMPO.**



## **GUARDA TU DINERO EN EL MARRANITO**

**Antes de empezar a  
ahorrar, piensa en lo  
que quieres lograr.**



¿Quieres comprar algo especial, como un juguete o una bicicleta nueva? ¿O tal vez quieres ahorrar para tener tu propia casa en el futuro?

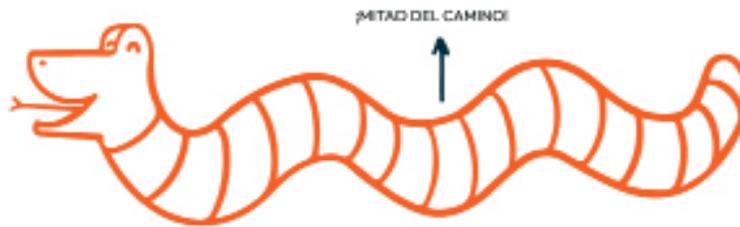
Tener un objetivo te ayuda a mantenerte enfocado y motivado para guardar tu dinero. A veces puede parecer difícil ahorrar, pero recuerda que cada peso que guardas te acerca un poco más a tus sueños y a las cosas que quieres hacer en el futuro.



## LA SERPIENTE DEL AHORRO

**ESTOY AHORRANDO PARA:**

Escribe algo que deseas comprar  
y vas ahorrar para eso



**CADA VEZ QUE PONGA:**



Escribe cuánto dinero  
necesitas para alcanzar  
tu meta

pinto una línea



**NECESITO  
JUNTAR**

**Segundo hábito:**

**AHORRAR ES COMO  
PLANTAR UN ÁRBOL, CADA  
SEMILLA QUE SIEMBRAS  
CRECE CON EL TIEMPO**



## EJEMPLO:

Imagina que cada semana, recibes 5.000 pesos para que los uses como quieras, puedes decidir ahorrar esos 5.000 cada semana, y después de 4 semanas tendrás 20.000.

Pero, ¿qué pasa si decides gastar algo de tu dinero en otras cosas durante esas cuatro semanas? Podrías comprar algunos dulces, ir al cine o guardar parte del dinero para otra cosa que te guste. Si haces eso, tendrás menos dinero.

A ESTO LE  
LLAMAMOS  
GASTOS

**Entonces, aquí está la regla:** Tú decides si decides ahorrar todo tu dinero durante las cuatro semanas y podrás comprar lo que más deseas, o disfrutar de otras cosas en el camino y no tener dinero.

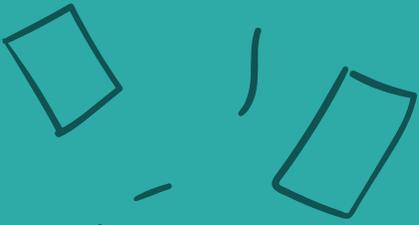
**Reduce los gastos innecesarios.**



**FELICIDADES  
CULMINASTE EL PIMER  
NIVEL Y OBTUVISTE  
5000 PUNTOS**



# **CAPÍTULO 6**



# EVALUAR

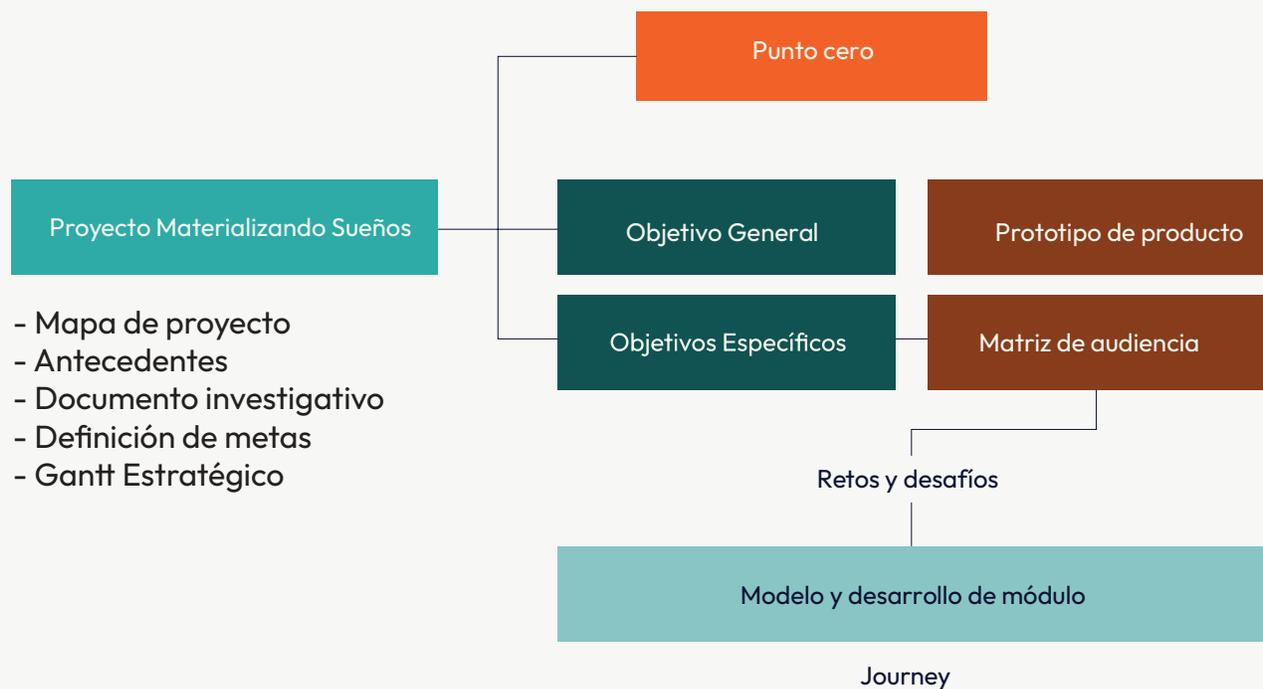


**“YO SOLA NO  
PUEDO CAMBIAR  
EL MUNDO, PERO  
PUEDO LANZAR  
UNA PIEDRA  
A TRAVÉS DEL  
AGUA PARA  
CREAR MUCHAS  
ONDULACIONES”**

**- Madre Teresa de Calcuta**

# Desarrollo de Estrategia

La estrategia, juega un papel fundamental en este proyecto, a partir de la estrategia de definimos cuales desafíos tenemos para lanzar este proyecto y darle vida a partir de una fuerte investigación y desarrollo conceptual de piezas. Tomando así este proyecto como un producto real que puede hacer un eco en las instituciones de educación pública.



# Fases Tácticas

En las fases tácticas, damos un desarrollo más amplio a todo el ecosistema de piezas y desarrollos que tendrá el proyecto, contemplamos fases previas a un mercado digital, que nos permitirán hacer un lanzamiento, pensar en una etapa de sostenimiento y porque no, una fase de financiación del proyecto.

Exploramos fases de contenido que nos permitan un desarrollo coherente en medios digitales, una vocería experta apoyada por los actores fundamentales de proyecto. Adicional la etapa de UX y SEO permite tener un contacto y feedback constante con los usuarios finales del proyecto, niños de 10 años del Colegio Villa Rica.

## Táctica

- Planteamiento estratégico
- Journey

Contenido	Vocería	UX	SEO
<ul style="list-style-type: none"><li>• Narrativa</li><li>• Bajada de conceptos complejos financieros</li><li>• Qué valor tiene el dinero</li><li>• Temáticas de ahorro</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Representación del contenido</li><li>• Temáticas de ahorro</li><li>• Ejercicios de comunicación bajo el apoyo de un profesional del sector financiero</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arquitectura de la información</li><li>• Creación de flujos y navegación</li><li>• Sistemas de diseño</li><li>• Prototipado</li><li>• Testeo de usuarios</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diagnóstico</li><li>• Keywords claves</li><li>• Nicho del proyecto con posibilidad de mejoramientos de contenidos</li></ul>

# Plan de medios

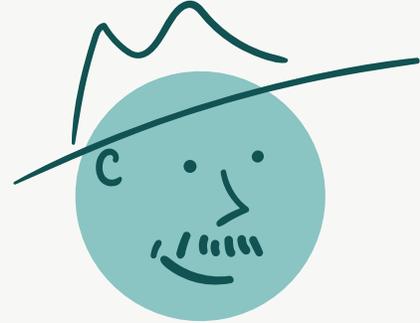
¿Qué vamos a hacer?	¿Cómo lo vamos a hacer?	¿Qué medios vamos a usar?	
Lanzamiento de la campaña	Genero conocimiento	- Medios masivos - Internet - Pauta de redes	- Relevancia
	Entrega de usuarios		
	Servicio al cliente		
Campaña de profesores influencers	Experiencias de educación	- PR - Internet - Pauta de redes - Influence Marketing	- Relevancia
	Anécdotas		
	Servicio al cliente		
Activación	Talleres de educación financiera	- PR - Internet - Pauta de redes - Influence Marketing	- Relevancia
	Feria del Libro		
Comunidad	Promociones personalizadas	- Correo directo - Pauta en redes - Visitas de equipo	- Relevancia
	Acceso anticipado a contenidos		
Enamoramiento	Invitación a workshops	- Correo directo - Pauta en redes - Visitas de equipo - SMS	- Relevancia
	Seguimiento en redes		
	Beneficios de marca		
Retención	Promociones	- Correo directo - Pauta en redes - Visitas de equipo	- Relevancia
	Interacción en redes		
	Lanzamiento de los siguientes módulos educativos		

# En resumidas cuentas

Vamos a darle un impulso a la educación financiera en las instituciones de educación pública en Bogotá, D. C.

## ¿CÓMO VAMOS A HACERLO?

Desarrollando materiales educativos con conceptos gráficos, incluyendo ilustraciones coloridas, infografías interactivas y juegos visuales.



## ¿DÓNDE?

En el Colegio Villa Rica, ubicado en la ciudad de Bogotá, D.C.



## ¿PARA QUÉ?

Para utilizar el diseño gráfico como una herramienta efectiva para transmitir conceptos financieros de manera clara y accesible, fomentando la participación y el compromiso de los niños con el contenido.



## ¿QUÉ QUEREMOS HACER?

Crear un módulo educativo visualmente atractivo que enseñe finanzas básicas a niños de 10 años.

## ¿QUÉ QUEREMOS DECIR?

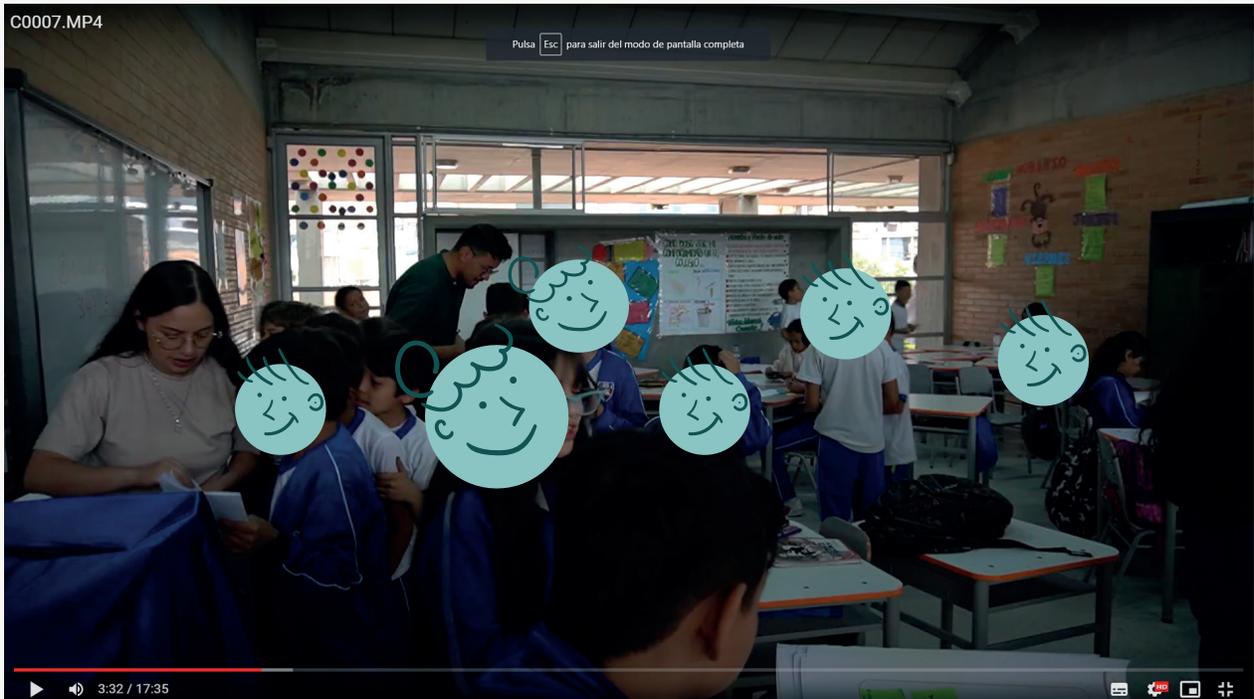
Que la educación financiera apoyada por el diseño instruccional puede ayudar a mejorar la educación financiera en la temprana edad.

## ¿POR QUÉ?

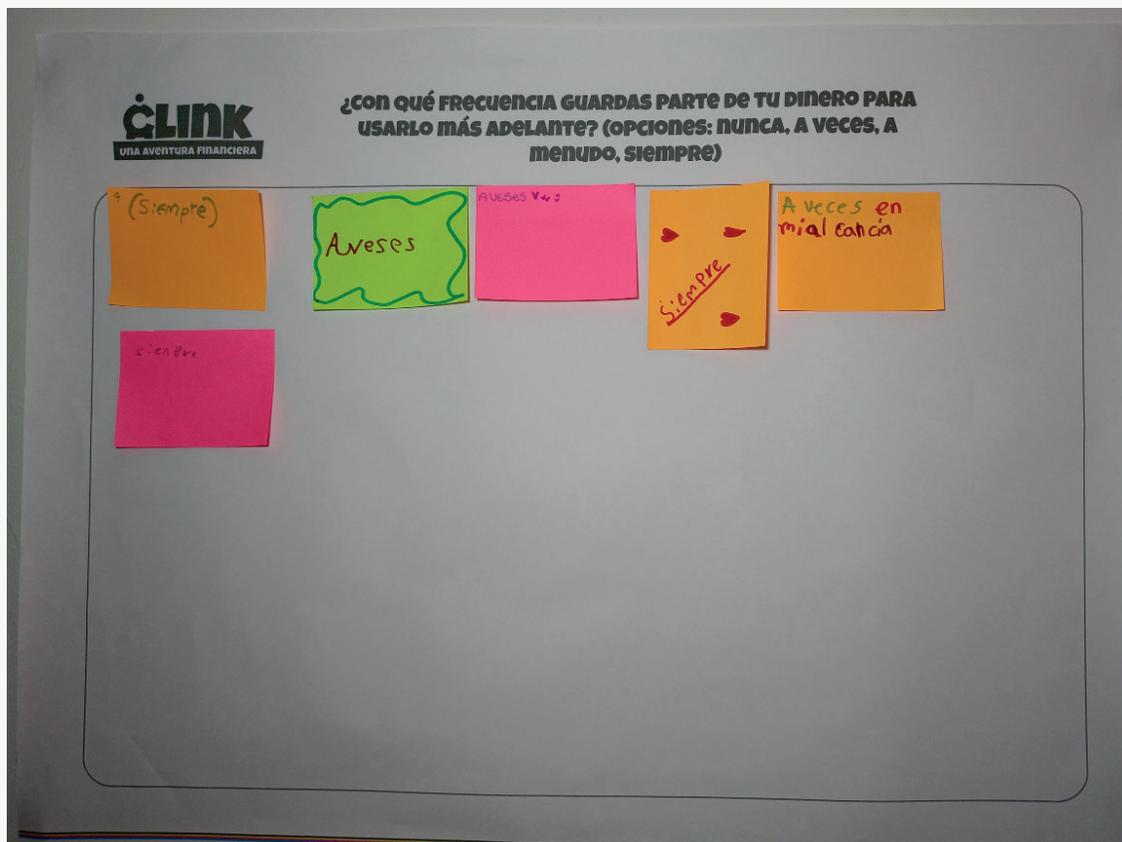
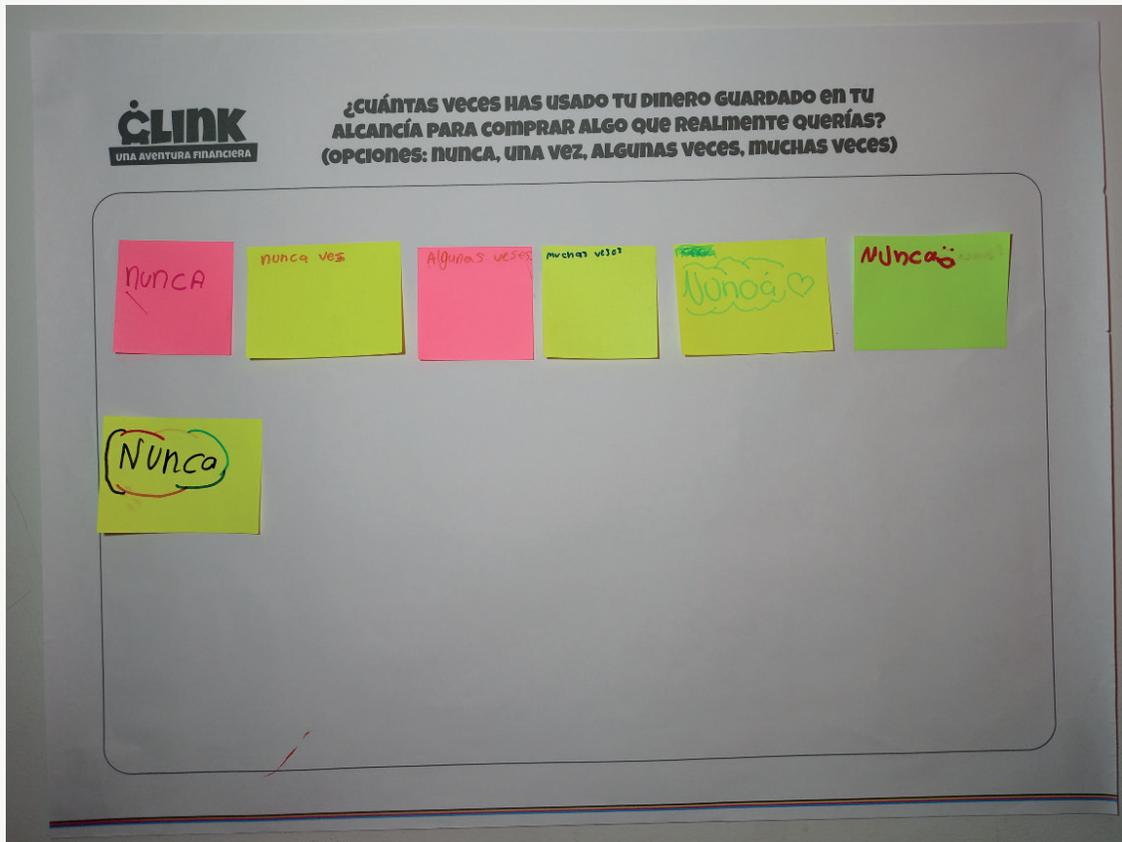
Porque el diseño gráfico puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje al hacer que la información sea más visualmente atractiva y comprensible, lo que aumenta la efectividad del programa educativo en general.



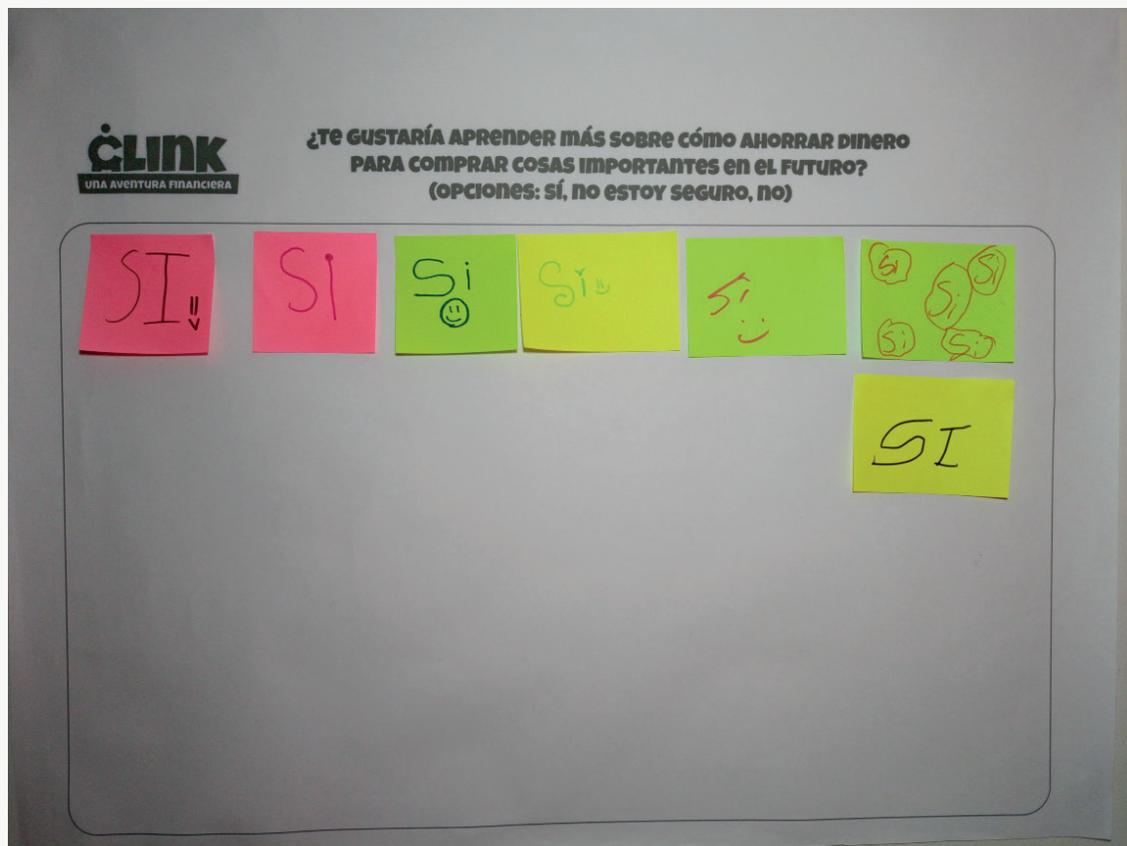
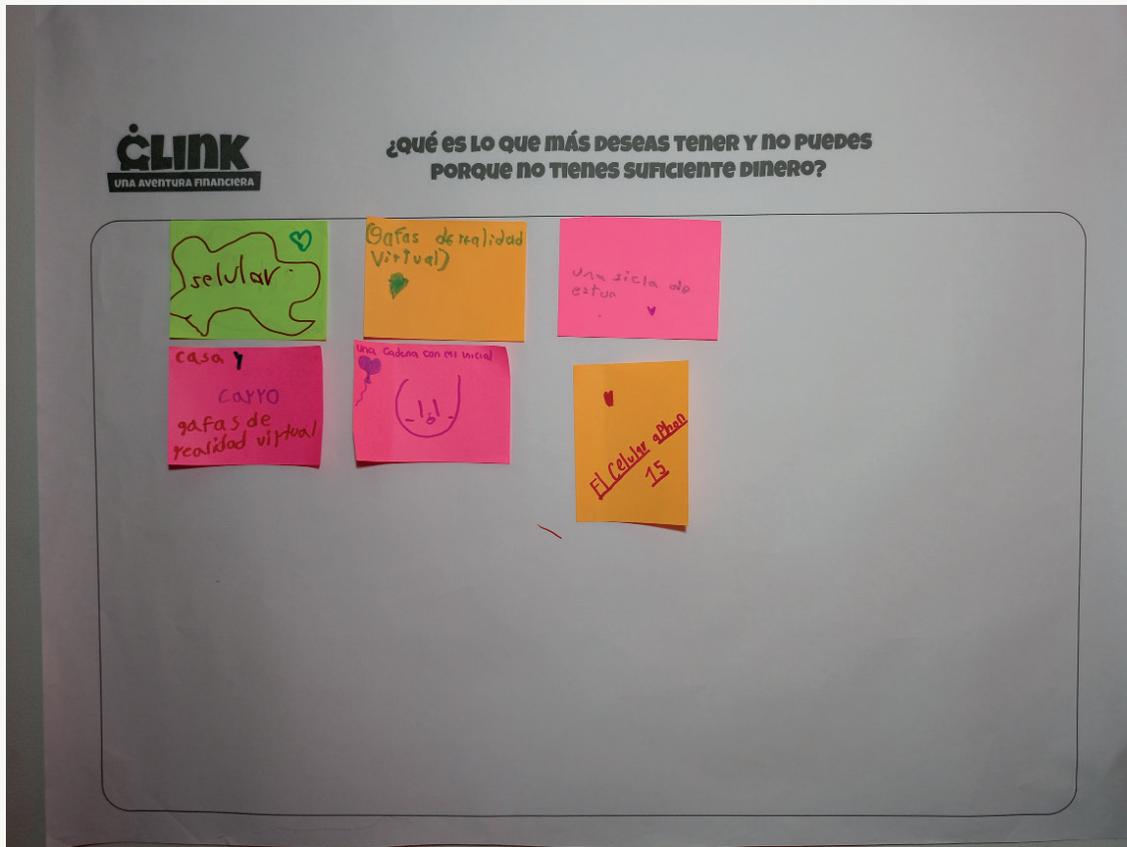
Por una educación financiera en la edad temprana











# Referencias

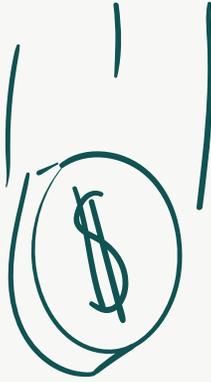
1. <https://administracion.uniandes.edu.co/noticias/educacion-financiera-como-educar-a-ninos-y-jovenes-en-el-manejo-de-dinero/>
2. <https://www.sabermassermas.com/que-sentido-tiene-la-educacion-financiera-para-los-ninos/>
3. <https://www.larepublica.co/finanzas-personales/educacion-financiera-desde-el-preescolar-3542748>
4. <https://www.semana.com/hablan-las-marcas/articulo/asi-funciona-la-academia-del-ahorro-una-estrategia-de-educacion-financiera-para-ninos-y-jovenes-colombianos/202308/>
5. <https://www.google.com/search?tbm=bks&q=educaci%C3%B3n+financiera+para+ni%C3%B1os+>
6. [https://www.google.com.co/books/edition/Hablemos\\_de\\_dinero\\_Educaci%C3%B3n\\_financiera/74MfEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=educaci%C3%B3n+financiera+para+ni%C3%B1os&printsec=frontcover](https://www.google.com.co/books/edition/Hablemos_de_dinero_Educaci%C3%B3n_financiera/74MfEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=educaci%C3%B3n+financiera+para+ni%C3%B1os&printsec=frontcover)
7. [https://www.oecd.org/pisa/publications/Countrynote\\_COL\\_Spanish.pdf](https://www.oecd.org/pisa/publications/Countrynote_COL_Spanish.pdf)
8. <https://gpseducation.oecd.org/CountryProfile?plotter=h5&primaryCountry=COL&treshold=5&topic=PI>
9. <https://gpseducation.oecd.org/CountryProfile?plotter=h5&primaryCountry=COL&treshold=5&topic=EO>
10. [https://stats.oecd.org/Index.aspx?datasetcode=EAG\\_GRAD\\_ENTR\\_FIELD](https://stats.oecd.org/Index.aspx?datasetcode=EAG_GRAD_ENTR_FIELD)
11. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Evaluacion/>
12. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Mapa-del-sitio>
13. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Comunicados/408010:El-Ministerio-de-Educacion-Asobancaria-y-Fasecolda-lanzaron-el-programa-Nueva-Pangea-la-expedicion-para-la-promocion-de-la-educacion-economica-y-financiera-en-los-ninos-ninas-y-jovenes-del-pais>

14. <https://www.youtube.com/watch?v=EOIPa365ELw&t=722s> • <http://www.nuevapangea.co/>
15. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/secciones/Convocatorias-y-concursos/349724:Aviso-de-convocatoria-Pioneros-Educacion-Economica-y-Financiera>
16. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Comunicados/356453:La-proxima-semana-se-realizara-en-todo-el-pais-la-Semana-Internacional-de-Educacion-e-Inclusion-Financiera>
17. <https://www.globalmoneyweek.org/index.php/gmw-reports>
18. [www.globalmoneyweek.org/images/Global\\_Money\\_Week\\_Annual\\_Report\\_2023\\_6.pdf](http://www.globalmoneyweek.org/images/Global_Money_Week_Annual_Report_2023_6.pdf)
19. [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-400767\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-400767_recurso_1.pdf)
20. [https://diae.mineducacion.gov.co/dia\\_e/documentos/111001079154.pdf](https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/documentos/111001079154.pdf)
21. [https://gpseducation.oecd.org/Content/MapOfEducationSystem/COL/COL\\_2011\\_EN.pdf](https://gpseducation.oecd.org/Content/MapOfEducationSystem/COL/COL_2011_EN.pdf)
22. <https://www.dane.gov.co/>
23. <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiYjY0MGMGFkMzItYzkyMy00NDhlLTllYzctNjdkYjMzYzc0OTRhliwidCI6IjBkMWRIMzRkLWFmNDktNGJmNSIiOGVILTNjM2MONGNINzk0MilsImMiOjR9>

A Samuel Ruiz, cuya imaginación y creatividad encendieron la chispa de este proyecto. Fue en un simple dibujo tuyo donde encontramos la semilla de una idea que floreció en algo extraordinario. Tu visión inocente y fresca nos recordó el poder de la simplicidad y la belleza de ver el mundo a través de los ojos de un niño. Este proyecto es un testimonio de tu capacidad para inspirar y de cómo, con tu arte, nos impulsaste a soñar y a crear.

Gracias por ser el corazón y el alma de esta iniciativa, y por recordarnos que las grandes ideas a menudo nacen de los gestos más pequeños. Este logro es tanto tuyo como nuestro, y siempre será un símbolo de lo que puede lograrse cuando seguimos la luz de nuestra inspiración más pura.





≡Clink≡



≡Clink≡

≡Clink≡



≡Clink≡

