

DESDE JUEGOS FAMILIARES HASTA SIMULACIONES DE BOLSA:

# Avanza uso de la gamificación en aplicaciones que impulsan la educación financiera

Está siendo utilizada para fomentar el ahorro en niños y jóvenes, aprender a equilibrar un presupuesto familiar y hasta enfrentar períodos de bajos ingresos. Asimismo, en universidades se usa para que los estudiantes implementen estrategias de negocios o realicen transacciones complejas.

**NOEMÍ MIRANDA G.**

Desde estrategias que otorgan intereses por no tocar el dinero ahorrado en la primera cuenta de un niño o adolescente, hasta plataformas en línea que simulan las complejas transacciones de los mercados bursátiles, existe un número creciente de aplicaciones que las instituciones financieras están entregando a sus clientes basadas en el concepto de gamificación.

Esta estrategia consiste en transformar en un juego una experiencia que tradicionalmente no lo es. En el caso de la banca y las finanzas, está siendo utilizada para aumentar la fidelización de los clientes y mejorar el comportamiento de pago, entre otros fines. Sin embargo, el objetivo más importante que se está logrando a través de la gamificación es avanzar en educación financiera.

Existe una larga data de investigación científica que muestra lo efectivo que es el juego para aprender: "Al jugar, sentimos alegría ante los logros, frustración si no alcanzamos una meta, el peso de la responsabilidad en una tarea o misión, inquietud, miedo, incertidumbre. En la medida en que los juegos movilizan la experiencia de estas emociones, los aprendizajes que generan quedan fuertemente grabados en nosotros", explica Esteban Carrasco, director del Programa de Educación Financiera de la Universidad San Sebastián.



EL MERCURIO

## El juego de aprender

Es por eso que un plan tan sencillo como generar intereses sobre el saldo ahorrado —aplicado por bancos como Santander en su línea "Más Lucas Joven", para niños desde 12 años— ha probado ser efectivo para incentivar este comportamiento: si el menor logra superar el desafío de no tocar sus fondos, verá que mes a mes estos van creciendo.

La banca digital en Chile también ha incorporado estos elementos, premiando con dinero la transacción hacia la cuenta y con ganancias en intereses al mantener un monto mínimo, contratar el pago automático de cuentas o con devolución de dinero al gastar en productos definidos por cada entidad.

"Los beneficios de la gamificación son muchos: permite acercar a los niños a conceptos financieros que usualmente no manejan, como el

La educación financiera a través de juegos, incentivos y contenidos amigables fomenta la inclusión.

**Al movilizar la emoción de experiencias como la alegría o frustración ante el logro de una meta o la responsabilidad en una tarea, por ejemplo, se generan aprendizajes que quedan fuertemente grabados en las personas.**

ahorro y las inversiones. En el caso de los usuarios adultos, motiva la toma de decisiones financieras de forma más activa e informada", comenta Christian Ferrada, de la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile. El académico agrega que la visualización dinámica y entretenida de los efectos de las decisiones financieras promueve la

toma de conciencia de las acciones y la creación de hábitos positivos, al hacer más atractivo fijar objetivos de ahorro o priorizar gastos que conlleven beneficios.

## Acercar conceptos

Ahora bien, las experiencias que se adentran por completo en los juegos de simulación, fomentan la inclusión financiera al educar en conceptos que no son de uso masivo. Por ejemplo, en Acción Inflación ([www.accioninflacion.cl](http://www.accioninflacion.cl)), del Banco Central, es posible gestionar ingresos, adquirir créditos y ahorrar, comprar bienes y servicios, haciendo frente a variaciones de precios y tasas de interés, entre otros eventos aleatorios que influyen en el juego.

En FinanCity, de Scotiabank, se simula el proceso de administrar un hogar con el desafío de lograr un balance entre las finanzas y el bienestar personal; está disponible para jugar en línea y puede ser usado por profesores con sus estudiantes, permitiendo la participación simultánea de hasta 100 personas en una misma sala de juego.

En las universidades, agrega Carrasco, se utilizan juegos de simulación como Globalsym, el mercado global de transacciones con interacciones entre estudiantes de todo el mundo y en el que se puede perder o ganar en un escenario protegido. Y para quienes quieren aprender a invertir desde cero, está en línea el clásico Cashflow, de Robert Kiyosaki, el famoso autor del *bestseller* "Padre rico, padre pobre".